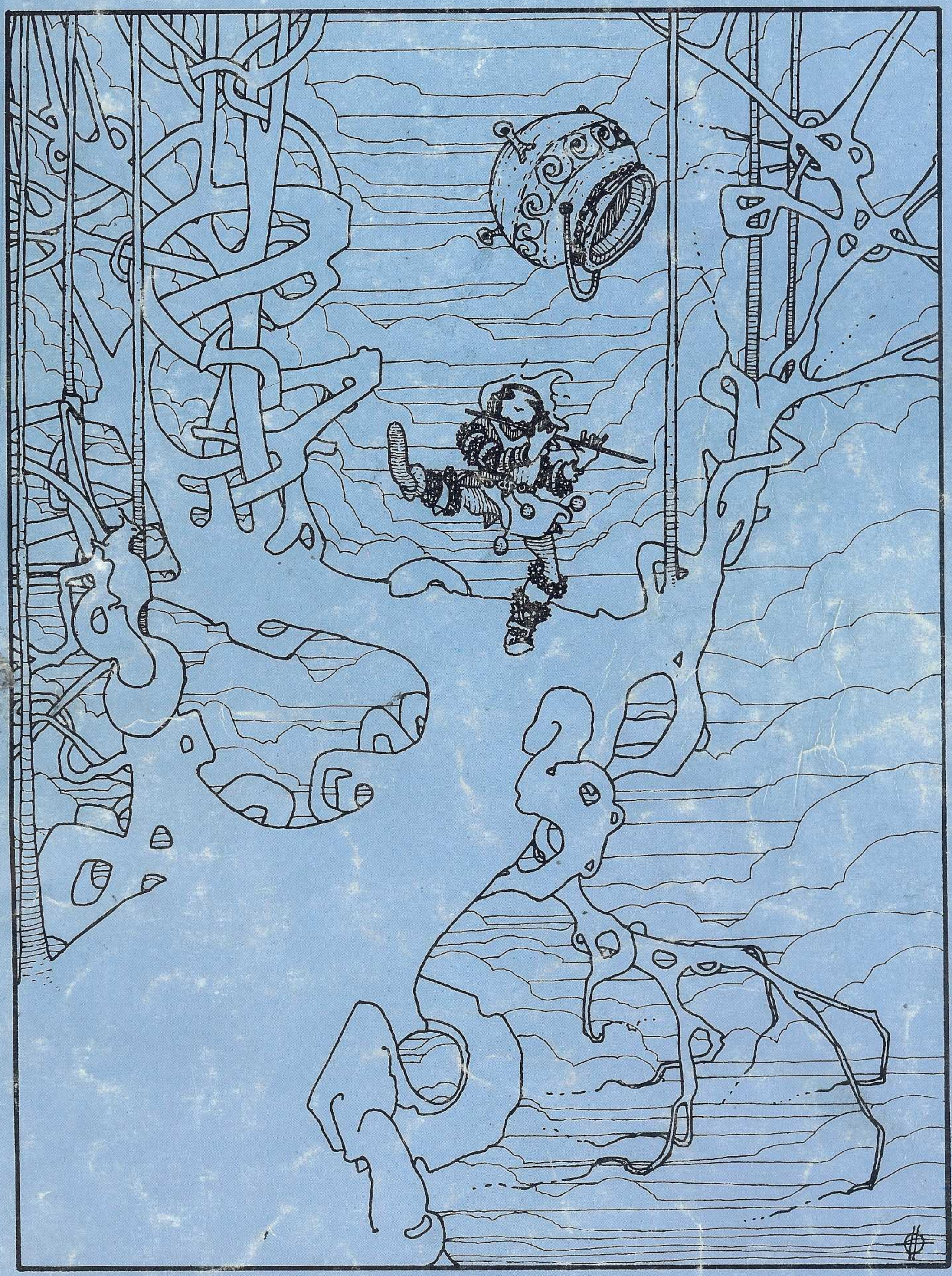
COLLECTION PREMIÈRES LÉGENDES



JEUX
DESCARTES
5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

Stéphane DAUDIER

Légendes

REMERCIEMENTS

Entre novembre 84 et novembre 86, d'Ottawa à Paris en passant par Nice et Nancy, nombreux sont ceux qui, par leur aide et leurs conseils, ont permis que le système PREMIERES LEGENDES devienne réalité. Qu'ils en soient tous remerciés !

Jean-François Bourillet, Hanry Jarama, Jeff Hunter, Robert Duncan, Véronique Baumann, Jean-Marc Montel, Cyril Cocchi, Marc Deladerrière, Anne Vétillard, Henri Balczesak, Daniel Ravon, Daniel Rey, Finn, Jean-François Mouchel, Didier Guiserix, Alexis Lang, Stéphane Truffert, Muriel Aouizerate, Lydie Prigent, Fred, Paul, Michel et les autres...

Merci aussi à Kate Bush, Clannad, High Kings of Tara, Dé Danann et Alan Stivell pour avoir créé une ambiance propice à l'écriture des LEGENDES CELTIQUES !

ÉDITEUR : JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume 75008 PARIS
IMPRIMERIE : SAIT, 17, avenue Vladimir Komarov 78190 TRAPPES
TEXTES : Stéphane DAUDIER
DIRECTEUR DE CRÉATION : Marc DELADERRIÈRE
DESSINS : Didier GUISERIX, LEFKO, Stéphane TRUFFERT
COUVERTURE : Stéphane TRUFFERT
COORDINATION TECHNIQUE, MAQUETTE : Hervé PECQUEUX

L'équipe de Légendes vous présente :

Légendes Celtiques

LE JEU

par Stéphane DAUDIER

SOMMAIRE

CHAPITRE 1 - AMBIANCE 4

CHAPITRE 2 - INTRODUCTION 6

CHAPITRE 3 - LE PERSONNAGE 10

1. Origine 10
2. Occupation 12
3. Dons 12
4. Caractéristiques 13
5. Apprentissage 15
6. Compétences 15
7. Sortilèges 17
8. Equipement 22
9. Prestige 22

CHAPITRE 4 - LES CLASSES 23

1. Les Chevaliers 23
2. Les Druides 24
3. Les Devins 25
4. Les Bardes 26
5. Les Magiciens 27
6. Les Marchands 28
7. Les Espions 29
8. Les Amuseurs 29
9. Les Médecins 30
10. Les Chasseurs 31
11. Les Forgerons 32
12. Les Guerriers-Magiciens 33
13. Les autres personnages 33

CHAPITRE 5 - LA CHARTRE ANGOUMOISE 35

CHAPITRE 6 - LES COMPÉTENCES 37

A) ACQUISITION D'UNE COMPÉTENCE 37
B) UTILISATION D'UNE COMPÉTENCE 38
C) EXPÉRIENCE 39
D) PERFECTIONNEMENT 40
E) OPTION : CONDITIONS D'APPRENTISSAGE ET DE PERFECTIONNEMENT 40
F) OPTION : TITRES 41
G) DESCRIPTION DES COMPÉTENCES 41

1. Combat 42
2. Magie 44
3. Artistique 44
4. Communication 45
5. Perception 48
6. Mécanique 50
7. Nature 50
8. Foi 56
9. Description des métiers 56

CHAPITRE 7 - LA SANTÉ 60

A) FATIGUE 60
B) OPTION : LES BLESSURES 61
C) OPTION : LES MALADIES 62
D) OPTION : LE POISON 63
E) OPTION : LES EFFETS DE L'ÂGE 63

CHAPITRE 8 - LE COMBAT 64
A) GÉNÉRALITÉS 64
B) DÉROULEMENT DU COMBAT 64
C) SURPRISE 65
D) ORDRE 66
E) ACTIONS 66
F) RÉSOLUTION DU COUP PORTÉ 70
G) FACTEURS INFLUENÇANT LE COMBAT 76

CHAPITRE 9 - LA MAGIE 78
A) LES DIFFÉRENTES MAGIES 78
B) L'ACQUISITION DES SORTILÈGES 78
C) UTILISATION D'UN SORTILÈGE 80
D) EFFETS D'UN SORTILÈGE 81
E) CONTRÔLE D'UN SORTILÈGE 82
F) S'OPPOSER AUX SORTILÈGES 83
G) DESCRIPTION DES SORTILÈGES 84
H) LES COMPOSANTES MATÉRIELLES 85
I) OBJETS MYTHIQUES 86
J) MAGIE ET 6e SENS 88

CHAPITRE 10 - LA RELIGION 89
1. La foi 89
2. Les dieux 89
3. Communiquer avec les dieux 89
4. La destinée de l'âme 91
5. Religion et magie 91

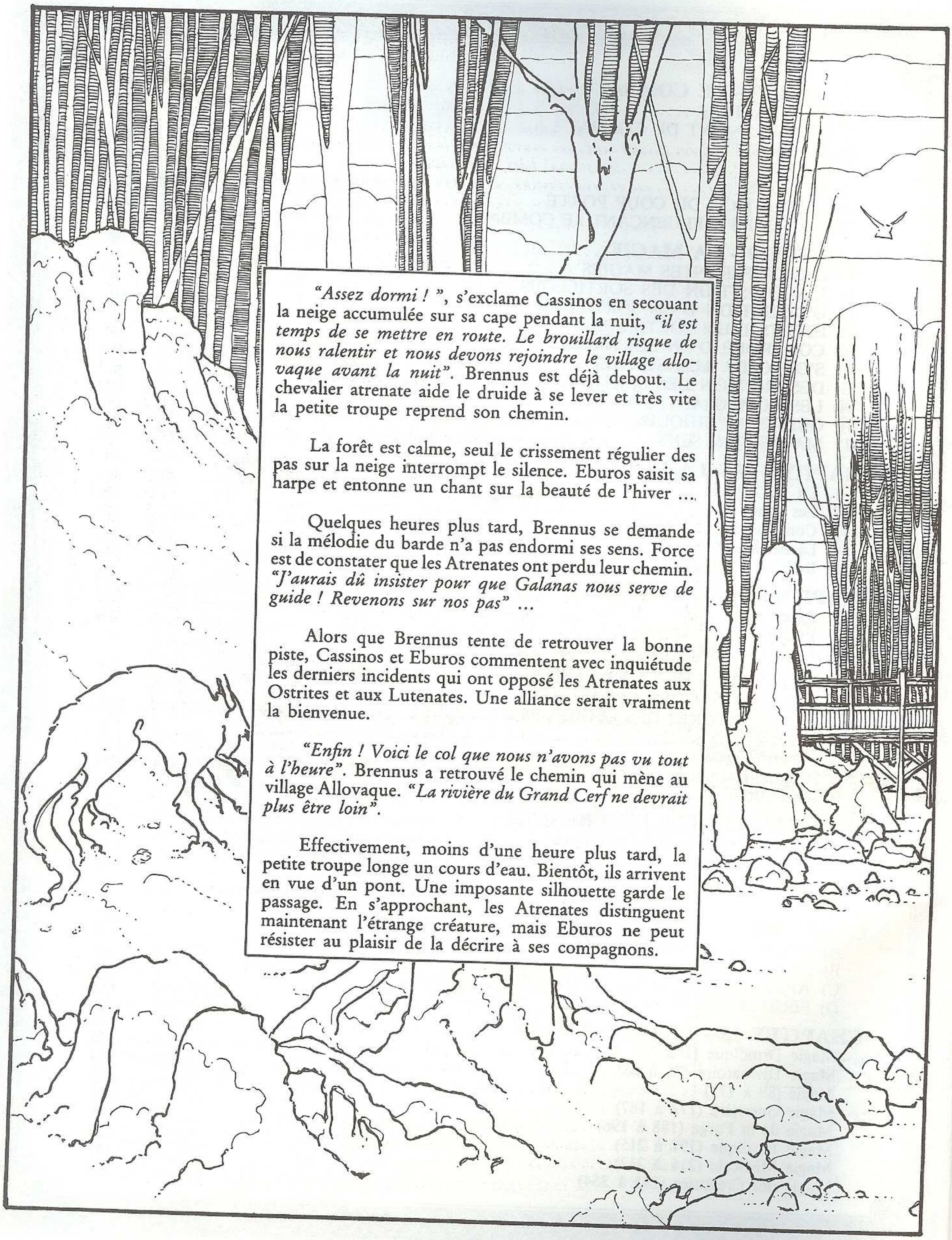
CHAPITRE 11 - LE PRESTIGE 92
1. Prestige de base 92
2. Evolution du prestige 92
3. Intervention du prestige 93

CHAPITRE 12 - LES CRÉATURES 94
A) DESCRIPTION DES CRÉATURES 94
B) LES CRÉATURES DES LÉGENDES CELTIQUES 94
Animaux 98
Créatures monstrueuses 106
Peuples mythiques 108
Illustrations 115

CHAPITRE 13 - LES RÉFÉRENCES 126
1. Option : performances physiques 126
2. Chutes 126
3. Option : retenir son souffle 126
4. Equipement 126

CHAPITRE 14 - L'AVENTURE 127
A) AVANT (LA PRÉPARATION) 127
B) PENDANT (L'AVENTURE) 131
C) APRÈS (ENTRE DEUX AVENTURES) 133
D) FEUILLE DE PERSONNAGE 134

CHAPITRE 15 - LES SORTILÈGES 136
Magie Druidique (1 à 74) 136
Magie Divinatoire (75 à 88) 152
Magie (89 à 171) 155
Magie Guerrière (172 à 187) 155
Magie de la Forge (188 à 196) 171
Magie Bardique (197 à 215) 175
Magie Médicale (216 à 232) 181
Magie des Créatures (233 à 254) 184



"Assez dormi ! ", s'exclame Cassinos en secouant la neige accumulée sur sa cape pendant la nuit, *"il est temps de se mettre en route. Le brouillard risque de nous ralentir et nous devons rejoindre le village allovaque avant la nuit"*. Brennus est déjà debout. Le chevalier atrenate aide le druide à se lever et très vite la petite troupe reprend son chemin.

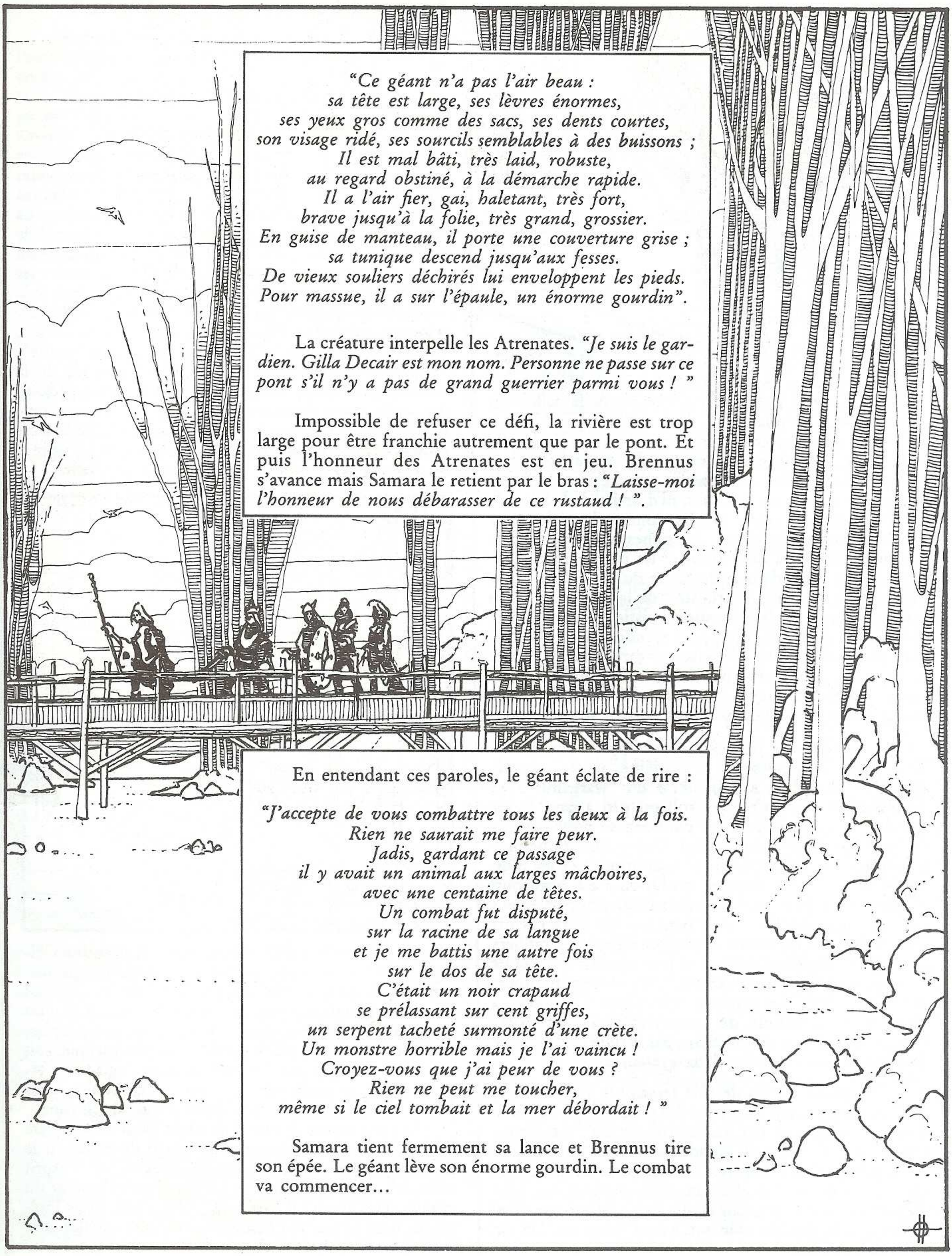
La forêt est calme, seul le crissement régulier des pas sur la neige interrompt le silence. Eburos saisit sa harpe et entonne un chant sur la beauté de l'hiver ...

Quelques heures plus tard, Brennus se demande si la mélodie du barde n'a pas endormi ses sens. Force est de constater que les Atrenates ont perdu leur chemin. *"J'aurais dû insister pour que Galanas nous serve de guide ! Revenons sur nos pas"* ...

Alors que Brennus tente de retrouver la bonne piste, Cassinos et Eburos commentent avec inquiétude les derniers incidents qui ont opposé les Atrenates aux Ostrites et aux Lutenates. Une alliance serait vraiment la bienvenue.

"Enfin ! Voici le col que nous n'avons pas vu tout à l'heure". Brennus a retrouvé le chemin qui mène au village Allovaque. *"La rivière du Grand Cerf ne devrait plus être loin"*.

Effectivement, moins d'une heure plus tard, la petite troupe longe un cours d'eau. Bientôt, ils arrivent en vue d'un pont. Une imposante silhouette garde le passage. En s'approchant, les Atrenates distinguent maintenant l'étrange créature, mais Eburos ne peut résister au plaisir de la décrire à ses compagnons.



"Ce géant n'a pas l'air beau :
sa tête est large, ses lèvres énormes,
ses yeux gros comme des sacs, ses dents courtes,
son visage ridé, ses sourcils semblables à des buissons ;
Il est mal bâti, très laid, robuste,
au regard obstiné, à la démarche rapide.
Il a l'air fier, gai, haletant, très fort,
brave jusqu'à la folie, très grand, grossier.
En guise de manteau, il porte une couverture grise ;
sa tunique descend jusqu'aux fesses.
De vieux souliers déchirés lui enveloppent les pieds.
Pour massue, il a sur l'épaule, un énorme gourdin".

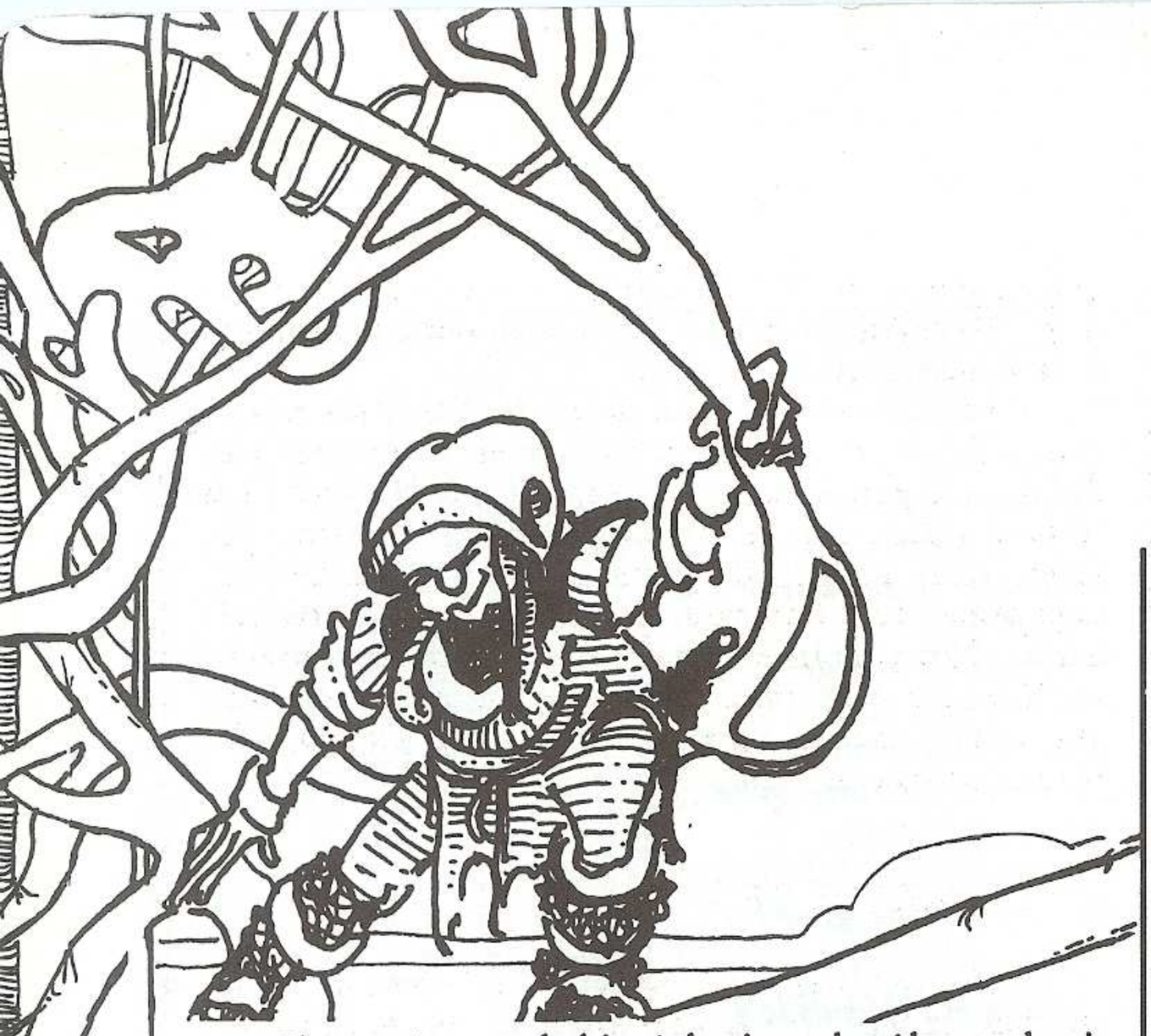
La créature interpelle les Atrenates. *"Je suis le gardien. Gilla Decair est mon nom. Personne ne passe sur ce pont s'il n'y a pas de grand guerrier parmi vous ! "*

Impossible de refuser ce défi, la rivière est trop large pour être franchie autrement que par le pont. Et puis l'honneur des Atrenates est en jeu. Brennus s'avance mais Samara le retient par le bras : *"Laisse-moi l'honneur de nous débarasser de ce rustaud ! ".*

En entendant ces paroles, le géant éclate de rire :

"J'accepte de vous combattre tous les deux à la fois.
Rien ne saurait me faire peur.
Jadis, gardant ce passage
il y avait un animal aux larges mâchoires,
avec une centaine de têtes.
Un combat fut disputé,
sur la racine de sa langue
et je me battis une autre fois
sur le dos de sa tête.
C'était un noir crapaud
se prélassant sur cent griffes,
un serpent tacheté surmonté d'une crête.
Un monstre horrible mais je l'ai vaincu !
Croyez-vous que j'ai peur de vous ?
Rien ne peut me toucher,
même si le ciel tombait et la mer débordait ! "

Samara tient fermement sa lance et Brennus tire son épée. Le géant lève son énorme gourdin. Le combat va commencer...



Si vous êtes un habitué des jeux de rôle, ce chapitre vous paraîtra certainement familier. Néanmoins, vous y trouverez les traits d'originalité de la collection **"Premières Légendes"**.

Par contre, si vous découvrez l'univers du jeu de rôle grâce à **"Légendes Celtiques"**, préparez-vous à vivre une expérience sans égale dans votre passé ludique. Il ne s'agit ni d'un jeu de cartes, ni d'un jeu de "plateau", ni d'un jeu aux règles rigides comme les échecs, le Scrabble ou le Monopoly. La richesse du jeu de rôle en rend difficile la définition, et les points de comparaison sont rares dans le domaine du jeu. Mieux vaut regarder en direction du théatre, de la littérature et du cinéma. Sans avoir la prétention artistique de ces nobles domaines, le jeu de rôle peut revendiquer sa place en tant que loisir. Ici vous dépasserez votre statut de simple spectateur, pour participer à l'action et influencer le cours d'aventures dignes des plus grandes épopées. Mais avant d'aller plus loin, revenons un peu sur le passé...

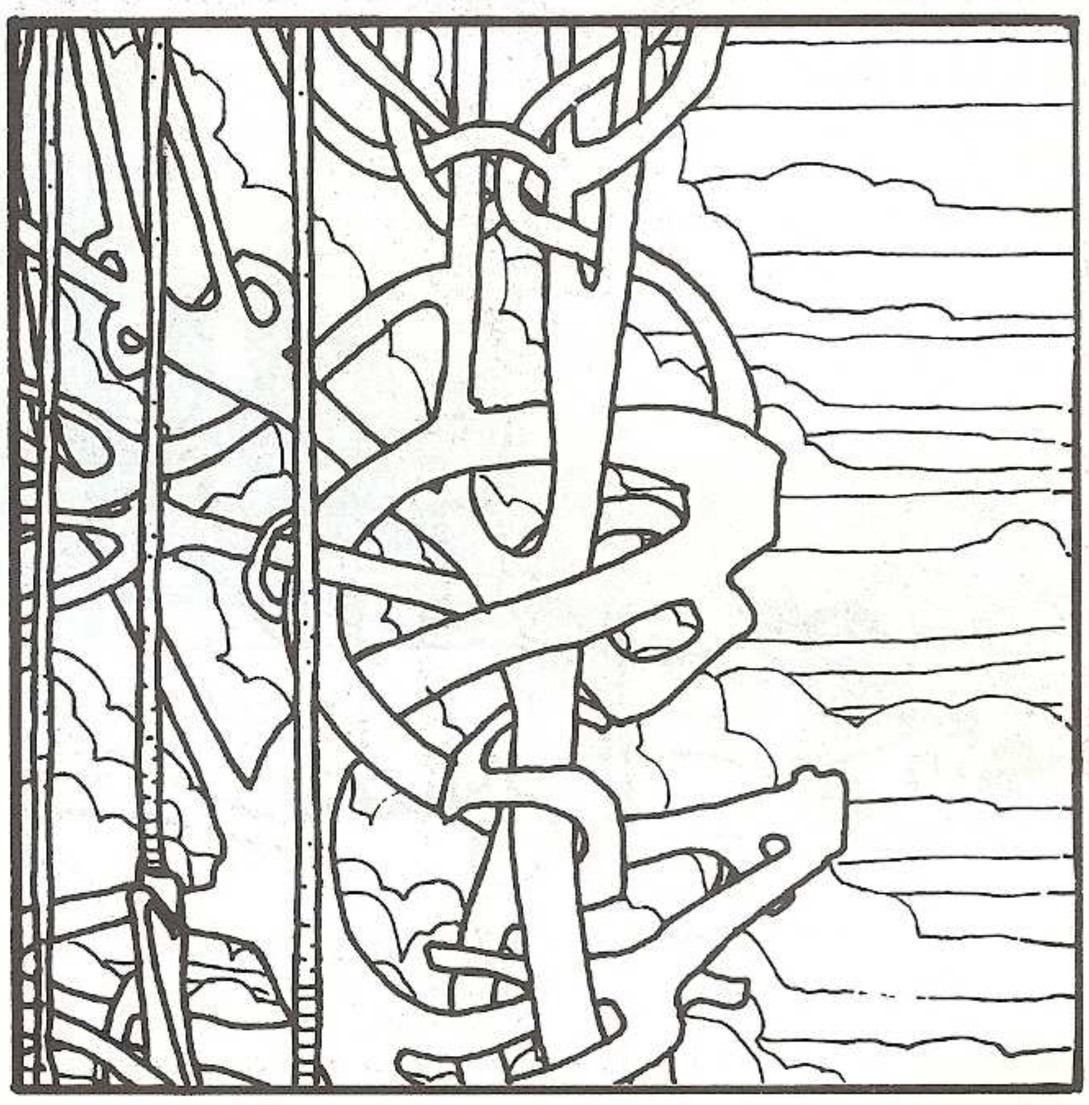
Le concept de jeu de rôle est apparu aux Etats-Unis dans les années 70. A l'origine, il ne s'agissait que d'une variation sur le thème du "wargame" (jeu de guerre) fantastique. En évoluant peu à peu, le jeu de rôle est sorti du domaine confidentiel pour devenir un véritable phénomème social. Outre-Atlantique plusieurs millions de personnes se sont initiés à ce jeu d'un genre nouveau. En France l'évolution a été beaucoup plus lente. Le jeu de rôle y a été introduit principalement par les étudiants, les seuls a bien vouloir faire l'effort d'assimiler des centaines et parfois même des milliers de pages de règles en Anglais. Il faut attendre 1983 pour voir apparaître des jeux français. L'un des tous premiers est "Légendes". Le système "Premières Légendes" a amplement bénéficié de l'expérience acquise avec "Légendes". Nous examinerons par la suite la différence de philosophie entre les deux systèmes.

Une partie de jeu de rôle rassemble autour d'une table des joueurs qui incarnent des personnages au cours d'aventures dirigées par un **"maître de jeu"**. Le déroulement du jeu repose en grande partie sur l'imagination des participants. Il consiste en une suite de dialogues entre les joueurs. En effet, et contrairement aux jeux d'aventures sur ordinateur et aux livres "dont vous êtes le héros", **le jeu de rôle est avant tout un jeu de communication.**

INTRODUCTION

LE CADRE DES AVENTURES

Certains jeux vous entraînent dans des mondes imaginaires où règnent "épée et sorcellerie". D'autres vous convient sur d'étranges et lointaines planètes. La collection "Premières Légendes" a un autre propos. Elle vous invite à découvrir (ou redécouvrir) le passé de notre monde. Ainsi, vous pouvez chanter avec les bardes les exploits des héros de Gaule et d'Irlande, partir à la conquête du Graal avec les chevaliers de la Table Ronde, remonter le Nil à l'époque des grands Pharaons,... "Légendes Celtiques", "Légendes de la Table Ronde", "Légendes de la Vallée des Rois", chaque jeu de la collection "Premières Légendes" vous présente en détail des civilisations disparues. Les joueurs pourront y puiser les renseignements qui les aideront à se glisser dans la peau de leurs personnages, qu'ils aient choisi d'animer un druide, un alchimiste ou un mage égyptien.



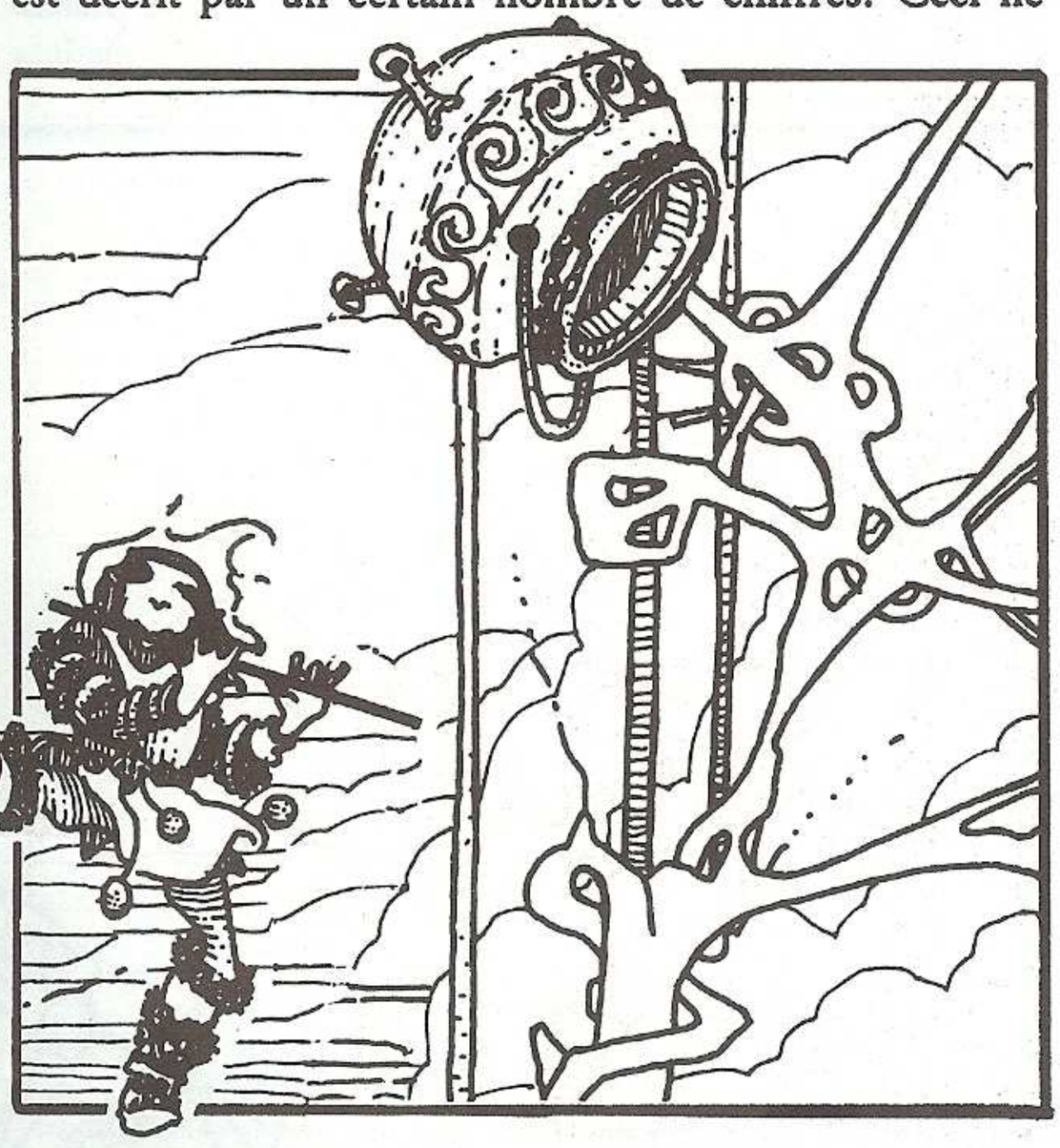
Le **livret de civilisation**, dans "Légendes Celtiques", vous présente nos ancêtres sous l'angle historique (vie quotidienne, société, technologie,...), mais aussi sous l'angle mythique (héros, religion,...). Il n'est pas possible de comprendre pleinement ces peuples, en se limitant à une étude partielle, soit historique, soit mythique. Plus important encore, il ne s'agit pas d'effectuer une reconstitution historique rigoureuse, mais plutôt de **capturer l'atmosphère d'une civilisation.**

Si vous venez d'ouvrir ce livret pour la première fois, délaissez-le un moment, le temps de parcourir le livret de civilisation et de vous imprégner de "l'esprit celtique". Votre personnage ne saurait tout ignorer du monde dans lequel il évoluera... Très vite, vous intégrerez dans le jeu vos connaissances personnelles et le fruit de vos recherches.

LE PERSONNAGE

Dans de nombreux jeux, le joueur intervient par l'intermédiaire d'un simple pion, avec pour unique choix, celui de la couleur de ce pion. Ici, il n'en est rien. Pour commencer à jouer, il faut **créer un personnage**, à la manière d'un romancier ou d'un scénariste. Chaque personnage est un individu à part entière. Ses forces et ses faiblesses, ses connaissances et ses lacunes, ses désirs, ses rêves et ses craintes, en font un être unique. Entre son passé et son avenir, malmené par le destin ou protégé par une bonne étoile, se fiant au hasard ou à sa seule ambition, il vit. Le jeu du personnage est proche de l'expression théâtrale. Le moment venu, le joueur doit disparaître au profit de celui qu'il incarne. Il n'y a rien de plus grisant que de se laisser guider par la logique du personnage, au point de finir par en éprouver les sensations...

Lors de la création du personnage *(chap. 3)*, vous vous trouverez très rapidement dans l'ambiance, en choisissant son peuple et en déterminant qui étaient ses parents. Vous constaterez aussi que le personnage est décrit par un certain nombre de chiffres. Ceci ne



doit pas vous gêner, bien au contraire. Non seulement ces données facilitent le déroulement du jeu, mais elles vous fournissent aussi de nombreux points de repère, vous permettant de mieux connaître votre personnage et par conséquent de mieux jouer votre rôle. Lorsque tous les personnages sont prêts, l'aventure peut commencer.

LE MAITRE DE JEU

Il n'y a pas d'aventure sans maître de jeu. Si les joueurs sont les acteurs, le maître de jeu est le scénariste de l'aventure. Il est même bien plus que cela : metteur en scène et conteur, il plante le décor, crée l'ambiance et ménage ses effets. Il anime aussi tous les personnages que les joueurs vont rencontrer au cours de leurs aventures. Il est enfin l'arbitre, le juge-suprême qui garantit le bon déroulement du jeu.

Certes, étant donné le nombre d'éléments mis en jeu, la tâche paraît ardue mais ne vous y trompez pas, diriger une partie est plus facile qu'on ne le pense. Les scénarios prêts-à-jouer et les règles sont là pour vous aider. Avec un peu de pratique, vous y parviendrez sans peine. Très vite, vous préparerez vos propres scénarios. Nous sommes certains que les efforts consentis au début seront rapidement récompensés, par le plaisir que vous prendrez à animer une partie aux multiples rebondissements.

LE BUT DU JEU

Dans tout jeu qui se respecte, on s'attend à trouver un "but du jeu". Ne le cherchez pas plus longtemps : il n'y a ni gagnant, ni perdant car le seul but est de **vivre une aventure** tous ensemble. Il n'en reste pas moins plaisant de voir, au fil des mois, son personnage évoluer psychologiquement et progresser dans ses compétences. A aucun moment il n'y a de compétition entre les joueurs et le maître de jeu. Tous les participants œuvrent en vue de la meilleure qualité de jeu possible.

LE DEROULEMENT DU JEU

La durée de jeu d'une aventure est très variable. Il est souvent nécessaire de la découper en plusieurs sessions, suivant la disponibilité des participants. Une "campagne", suite de scénarios liés entre eux, peut se poursuivre pendant des semaines, voire des mois.

D'un point de vue pratique, et très schématiquement, le jeu se déroule comme suit :

- Le maître de jeu décrit aux personnages (joueurs) la situation ; ce qu'ils voient, entendent, ressentent,...
- Les joueurs annoncent au maître de jeu les actions qu'entreprennent les personnages (sous forme descriptive ou sous forme de dialogues où les personnages parlent par la bouche des joueurs)...
- Le maître de jeu tire les conséquences des actions entreprises, en procédant avec logique et en se référant aux règles si nécessaire...
- Le maître de jeu décrit la nouvelle situation résultant des actions et le processus recommence.

Vous trouverez au chapitre 14 *(chap. 14, L'aventure)*, un exemple extrait d'une session de jeu.

LES REGLES

Elles permettent au maître de jeu de déterminer l'issue d'une action, lorsque la logique seule n'apporte pas de réponse certaine.

Imaginons par exemple qu'un joueur annonce au maître de jeu que son personnage tente de surprendre un adversaire. Le maître de jeu répond que celui-ci est sur ses gardes. Le joueur maintient que son personnage parvient à ses fins. Une longue discussion risque de s'engager, et la partie sera interrompue, au détriment de tous. Sans règle, il n'est pas possible de trancher

de manière objective. Les règles permettent donc d'apporter une réponse déduite des caractéristiques des personnages et des conditions dans lesquelles se déroule l'action.

Signalons tout de même que la règle première du jeu est **le respect de la logique**. Le maître de jeu ne doit pas faire appel aux règles de manière systématique si la situation ne l'exige pas. Le chapitre consacré à la Charte Angoumoise *(chap. 5)* offre la possibilité de résoudre très simplement de nombreuses phases de jeu.

S'il paraît souhaitable que tous les joueurs lisent le livret de civilisation, il n'en est pas de même pour les règles. Seul le maître de jeu doit les connaître suffisamment bien pour ne pas être obligé de les consulter trop souvent pendant une partie. Inutile de s'inquiéter ou d'apprendre les règles par cœur. Au bout de quelques séances le maître de jeu a acquis tous les mécanismes essentiels à la direction d'une partie.

Lorsqu'un apprenti maître de jeu lit les règles, il doit se concentrer sur l'essentiel.

La création du personnage *(chap. 3)* est simple ; il ne faut pas hésiter à créer tout de suite quelques personnages.

Le chapitre sur les classes *(chap. 4)* doit être survolé dans un premier temps, dans le but de se faire une idée sur les possibilités offertes. Les différents types de personnage devront être examinés plus en détail lorsqu'il sera prévu qu'ils interviennent au cours d'une aventure.

La Charte Angoumoise *(chap. 5)* inaugure les règles proprement dites. Elle facilite le travail du maître de jeu et garantit la fluidité de l'aventure.

Dans le chapitre suivant *(chap. 6, Les compétences)*, on découvre l'un des aspects principaux du système de jeu. C'est en grande partie par l'intermédiaire de ses compétences que le personnage intervient dans l'aventure et influe sur son déroulement. Le mécanisme de progression du personnage y est expliqué (expérience,...). Les nombreuses compétences sont décrites ; l'utilisation des plus courantes deviendra très vite familière et il sera toujours possible de se référer à ce chapitre pour les autres.

La fatigue *(chap. 7, La santé)* oblige les personnages à utiliser leurs pouvoirs avec modération. De plus, la notion de risque associée à la crainte de perdre son personnage (blessures,...) augmente l'intensité du jeu.

Un combat est toujours un moment palpitant du jeu car il n'y a pas de combat sans risque *(chap. 8)*. Les victoires n'en sont que plus appréciables.

La magie *(chap. 9)* fait partie intégrante de l'univers celtique. Elle tire son pouvoir de la Nature et possède ses propres règles.

Les Celtes ont beaucoup de respect pour les dieux. Le chapitre sur la religion *(chap. 10)* explique comment elle doit intervenir pendant le jeu.

Un exploit n'est reconnu que s'il est chanté par les bardes. La société celtique est entièrement fondée sur le prestige *(chap. 11)*.

Dans les légendes, l'homme partage la vedette avec de nombreuses autres créatures : animaux, créatures monstrueuses, peuples mythiques *(chap. 12, Les créatures)*. Il ne devient nécessaire de les étudier en détail que lorsqu'elles interviennent dans une aventure.

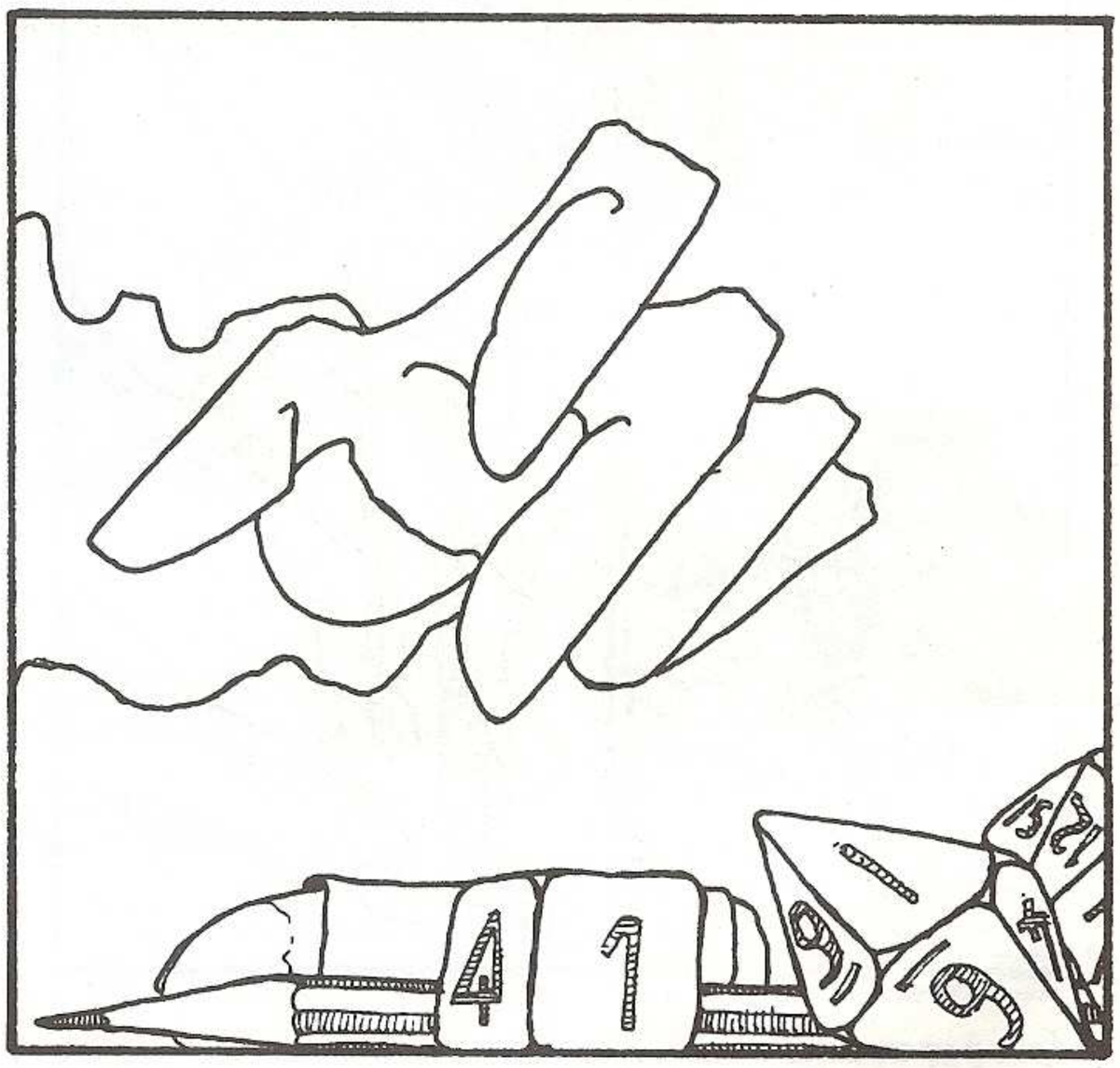
Le chapitre suivant regroupe quelques références utiles ponctuellement *(chap. 13, Les références)*.

Faire jouer une aventure demande un minimum d'organisation. Vous trouverez quelques conseils à ce sujet *(chap. 14, L'aventure)*.

Vient ensuite la -longue- liste des sortilèges, que vous découvrirez au fur et à mesure des aventures.

Ignorez les options (texte en petits caractères) lors de la première lecture des règles. Une fois que les règles vous seront familières, vous pourrez faire intervenir quelques options, mais uniquement dans les cas où elles augmentent de façon sensible le plaisir de jouer sans compromettre la fluidité de la partie. Il n'existe pas des règles de base et des règles avancées, uniquement des règles dont certaines ne sont utilisées que ponctuellement. **Un bon maître de jeu n'est pas celui qui utilise toutes les options, mais celui qui sait ne faire appel à une option (et même à une règle) que dans les cas qui le mérite.**

Nous déconseillons aux joueurs la lecture intégrale de certains chapitres (créatures, sortilèges, ...). La connaissance de données que le personnage est censé ignorer diminue l'effet de surprise ainsi que le plaisir de jouer.



LES DES

Ils interviennent lors de la création du personnage ainsi que dans toutes les situations où une part d'incertitude subsiste. Les dés que nous connaissons tous sont cubiques. Ces dés à 6 faces ne sont pas les seuls utilisés dans les jeux de rôle. Il en existe de nombreux : à 4, 8, 10, 12, 20 et même 30 faces. Celui qui intervient le plus dans Légendes Celtiques est le d20 (dé à 20 faces).

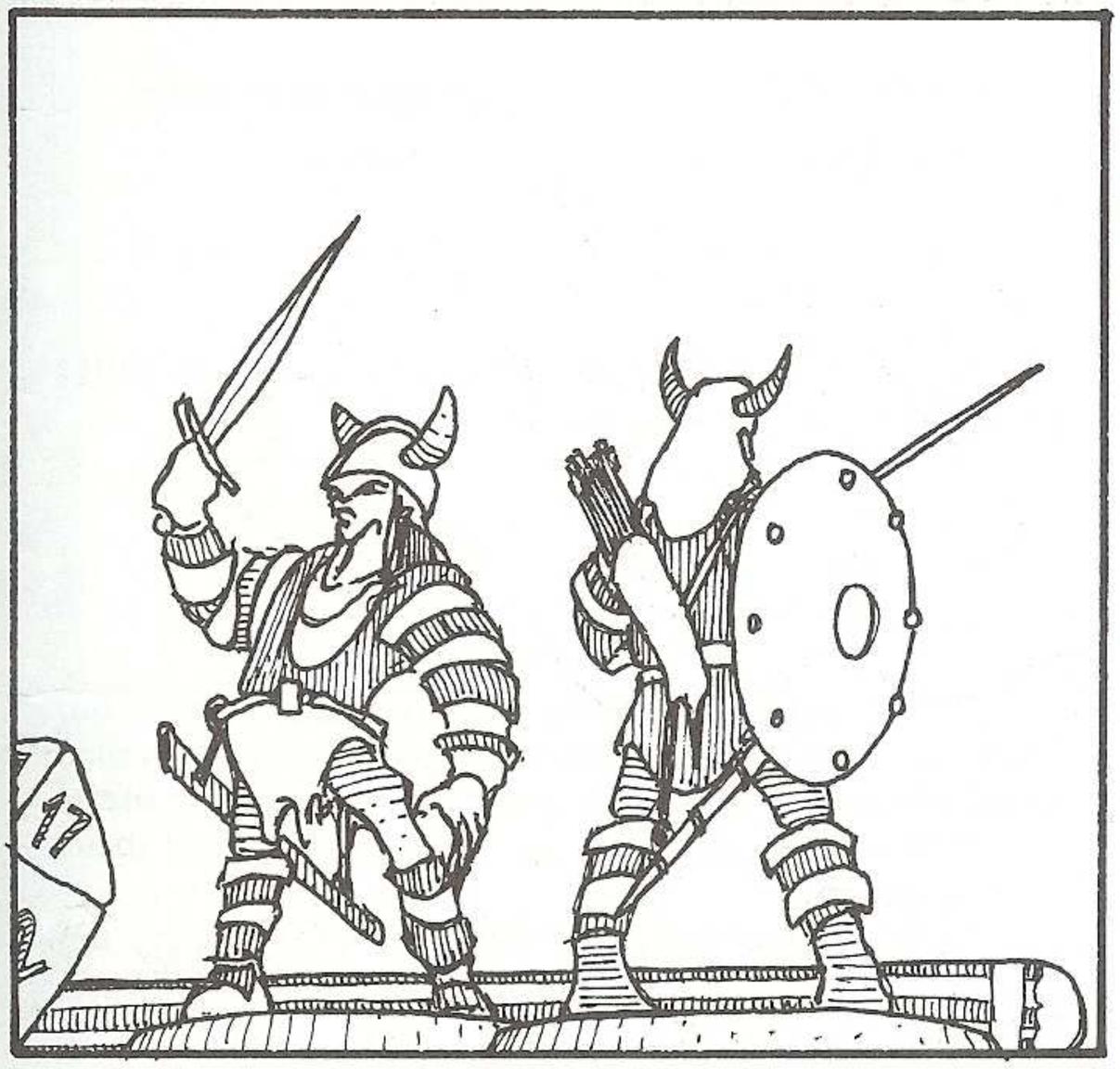
En effet, les chances de réussir une action sont souvent exprimées en "chances sur 20". Par exemple, un druide peut avoir 12 chances sur 20 de lancer avec

succès le sortilège "Parler aux animaux". Pour juger de sa réussite il suffit que le joueur lance un d20. Si le résultat du dé est inférieur ou égal aux chances de succès, le personnage a réussi. Par contre, si le résultat du d20 est supérieur aux chances de succès, l'action se solde par un échec. Dans le cas du druide, un résultat du d20 de 1 à 12 signifie le succès, et de 13 à 20 l'échec.

La notation suivante est utilisée : 3d4-2 signifie que le joueur doit lancer 3 dés à 4 faces, en faire la somme et retrancher 2 au total (ici le résultat varie donc de 1 à 10). Vous rencontrerez aussi la notation d100. Il n'existe pas de dé à 100 faces à proprement parler.

On utilise 2 dés à 10 faces dont le premier correspond aux dizaines et l'autre aux unités (6 sur le premier d10 et 9 sur le second correspond à un résultat de 69 pour le d100).

Un jeu des dés les plus utiles est compris dans la boîte (d4, d10, d20 et un second d10 de couleur différente du premier, la paire formant un d100). Il est souhaitable que chaque joueur ait ses propres dés (ils sont en vente séparément dans tous les magasins spécialisés).



LES FIGURINES

La plupart des joueurs utilisent des figurines de 25 mm pour représenter leurs personnages et les différentes créatures intervenant au cours des aventures. Elles permettent d'individualiser chaque personnage et de mieux **visualiser les situations**, en particulier lors des combats.

Il existe pour le moment relativement peu de figurines convenables pour les Légendes Celtiques. Espérons que cette situation changera prochainement.

LES ACCESSOIRES

Si, comme leur nom l'indique, ils ne sont pas indispensables, de nombreux accessoires peuvent agrémenter le jeu et faciliter son déroulement. Nous citerons en particulier "l'écran de maître de jeu", un petit paravent où sont résumées toutes les règles et derrière lequel le maître de jeu dissimule ses notes et ses plans. Il en existe de nombreux autres : feuilles de personnage, planches reprenant les documents nécessaires à la création du personnage,... Ces accessoires sont vendus séparément du jeu, choisissez ceux qui vous conviennent le mieux ou imaginez les vôtres (nous sommes toujours réceptifs à une bonne suggestion !).

LES SCENARIOS

Vous trouverez, à la fin du livret de civilisation, une petite aventure prête-à-jouer. Une fois assimilée la civilisation celtique, vous pourrez créer vos propres scénarios qui viendront s'ajouter à ceux que nous préparons et que vous trouverez prochainement dans les magasins spécialisés.

LEGENDES ET PREMIERES LEGENDES

"Légendes" est l'un des premiers jeux de rôle français apparus sur le marché.

Sa création devait répondre à plusieurs critères et objectifs. Il était important d'introduire dans le jeu de rôle ce qui, de l'avis des joueurs chevronnés, lui faisait peut-être le plus défaut : logique et réalisme, aussi bien en ce qui concerne les règles que le cadre des aventures. Le résultat est un jeu complet, précis et de qualité, qui satisfait pleinement les joueurs les plus exigeants, comme semble le prouver la continuité de son succès. Conçu par des joueurs expérimentés, son seul défaut était sans doute d'être difficile d'accès au joueur débutant. Certains se sont découragés, même si ceux qui ont su passer le cap ont été récompensé de leur persévérance. Sans doute "Légendes" est-il arrivé trop tôt sur le marché, alors trop neuf, du jeu de rôle en France. Quoi qu'il en soit, son originalité a séduit les Américains. Ils ont choisi "Légendes" pour être le premier jeu à être traduit en Anglais en vue d'être distribué par une compagnie américaine.

La collection "Premières Légendes" a été conçue avec un autre objectif : proposer un jeu simple et abordable par tous, de manière à ce que le point fort de "Légendes", le plaisir de découvrir les civilisations anciennes grâce au jeu, puisse être offert au plus grand nombre. Chaque titre de la collection est un jeu complet qui reprend le système de jeu "Premières Légendes" et l'adapte à une civilisation. Tout est prévu pour qu'un joueur puisse débuter avec n'importe lequel de ces jeux et passer très facilement de l'un à l'autre. Le résultat est un système de jeu qui, par rapport à "Légendes", gagne bien plus en facilité de mise en oeuvre qu'il ne perd en précision. Désormais, tout scénario qui paraîtra pourra être joué indifféremment avec le système "Légendes" ou le système "Premières Légendes"... A vous de choisir, car après tout, l'important, c'est l'Aventure !

3. LE PERSONNAGE

Il n'y a pas d'aventure réussie sans un groupe de personnages bien conçus.

Deux possibilités sont offertes : animer un personnage prêt-à-jouer ou bien en créer un selon son goût.

La majorité des aventures commercialisées comprend un jeu de personnages créés pour la circonstance. Si vous débutez dans le jeu d'aventure il est sans doute préférable d'animer un tel personnage. De même, si vous êtes pressés de commencer une aventure, choisissez un personnage tout prêt : **Personnage prêt-à-jouer** *(chap. 14)*.

Après quelques aventures vous éprouverez certainement le désir de **concevoir votre propre personnage** ; la procédure est un petit peu plus longue (20 à 30 minutes) mais vous serez en mesure de créer un aventurier conforme à vos aspirations.

(Naissance de Conchobar, Cycle d'Ulster).

Vous avez décidé de créer votre personnage en vue d'une prochaine aventure.

Votre rôle est alors semblable à celui d'une "Bonne fée" qui cherche à orienter la destinée de son protégé.

Votre personnage, ne sera sans doute pas aussi puissant que Conchobar Mac Nessa : roi, guerrier, druide et poète. Il n'en sera pas moins intéressant à animer.

Inscrivez les renseignements le concernant sur une **feuille de personnage.**

1 . ORIGINE

Peuple

Vous devez tout d'abord décider de quel **peuple** est issu votre personnage. Ce choix pourra être dicté par le Maître de jeu pour les besoins de l'aventure. Vous en déduirez aussi la **langue natale** du personnage.

Les langues et les peuples

Langue gauloise
(ou proche du gaulois)

Gaulois
Armoricains
Belges
Helvètes
Celtes cisalpins
Aquitains
Boïens
Celtes danubiens
Scordisques

Langue lépontique
Celto-ligures

Langue celtibère
Celtibères

Langue gaélique
Gaëls (Irlandais)

Langue picte
Pictes

Langue bretonne
Bretons

Vous pouvez situer géographiquement votre peuple à l'aide de la carte.

Parents

Pour savoir quelle est (quelle était) leur occupation, lancez un d100 et lisez le résultat sur la "table du milieu social d'origine" pour votre **père,** puis pour votre **mère.**

Déterminez aussi dans les deux cas le niveau social correspondant.

Votre **milieu social d'origine** est le plus élevé des deux.

☐ Exemple : lors de la prochaine aventure, vous jouerez, en accord avec le Maître de jeu, un Gaulois de la tribu des Atrenates. Sa langue sera, bien entendu, le gaulois. Après avoir décidé de l'appeler Brennus, il faut déterminer son milieu d'origine. Vous lancez, pour le père, un d100 : 94, soit chevalier ; niveau social : d100 : 63, soit niveau social = 5. Pour la mère maintenant : un d100 : résultat 56. Elle est (était) saleuse (conservation de la nourriture). Pour connaître son niveau social, vous lancez un nouveau d100 : 69 ; niveau social = 2. En vous inspirant de la liste de noms donnés dans le livret de civilisation, vous décidez d'appelez le père et la mère de Brennus respectivement Caturix et Divona. Votre milieu social d'origine est le plus élevé des deux (5), celui du père chevalier. Par conséquent

Milieu social d'origine

	d 100	OCCUPATION	d 100 (NIVEAU SOCIAL)
	01-10	Esclave	(0)
METIER	11-34	Cultivateur	01-70 (1) 71-00 (2)
	35-37	Pêcheur	
	38-42	Éleveur	
	43-44	Bûcheron	
	45	Carrier	
	46-47	Terrassier	01-70 (2) 71-00 (3)
	48	Charpentier	
	49	Potier	
	50	Boulanger	
	51	Tanneur	
	52	Menuisier	
	53	Constructeur d'esquifs	
	54-55	Mineur	
	56	Saleur	
	57-58	Tisserand	01-60 (2) 61-90 (3) 91-00 (4)
	59-60	Cuisinier	
	61	Fabricant d'alcools	
	62	Tonnelier	01-70 (3) 71-00 (4)
	63	Charron	01-60 (3) 61-90 (4) 91-00 (5)
	64	Constructeur de bateaux	
	65	Émailleur	
	66	Frappeur de monnaie	
	67	Sculpteur sur bois	
	68	Verrier	
	69	Bronzier	01-70 (4) 71-00 (5)
	70	Orfèvre	
CLASSE	71-72	Amuseur	01-60 (2) 61-90 (3) 91-00 (4)
	73-76	Marchand	01-60 (3) 61-90 (4) 91-00 (5)
	77-79	Espion	
	80-86	Guerrier-Chasseur	
	87-88	Médecin	01-60 (4) 61-90 (5) 91-00 (6)
	89	Forgeron	
	90-91	Barde	
	92-94	Chevalier	
	95	Guerrier-Magicien	
	96	**Chef/Roi***	01-60 (5) 61-90 (6) 91-00 (7)
	97	Devin	
	98-99	Druide	
	00	Magicien	01-50 (0) 51-80 (5) 81-95 (6) 96-00 (7)

* Il ne s'agit pas d'une classe mais d'une extension de la classe de chevalier (ou de guerrier-magicien).

Pour le père, puis pour la mère : 1) Lancez un d100 pour déterminer son occupation. 2) Lancez un autre d100 pour déterminer son niveau social. Votre milieu social d'origine est le meilleur des deux niveaux sociaux.

votre personnage sera nommé Brennus, fils de Caturix (il aurait été appelé Brennus, fils de Divona si celle-ci avait été d'un statut social supérieur à Caturix). □

"Aujourd'hui est né Brennus,
Brennus, fils du noble Caturix
Et de la belle Divona,
Il sera la gloire des Atrenates,
Il sera la lumière des Gaules..."

2 . OCCUPATION

Si votre personnage ne vit pas en ermite, il doit justifier d'une activité auprès de la tribu.

Choisissez une occupation sur la "table du milieu social d'origine" : un **métier** ou une **classe.**

Si vous souhaitez appartenir à une classe, reportez-vous à la description correspondante *(chap. 4 : Les classes).*

Bien souvent votre occupation régira vos rapports avec les autres personnages, ainsi que l'influence que vous aurez sur l'aventure. On attendra d'un chevalier qu'il mène le combat, d'un barde qu'il chante les exploits, d'un druide qu'il procède aux sacrifices,...

□ Exemple : Brennus sera chevalier, comme Caturix, son père avant lui. □

"... Il sera la lumière des Gaules,
Chevalier et fils de chevalier..."

3 . DONS

Au nombre de 8, ils traduisent l'inné, les prédispositions du personnage dans divers domaines.

Combat : aptitude aux disciplines guerrières et au maniement des armes.

Magie : don rendant possible et efficace l'utilisation de sortilèges.

Artistique (sens artistique) : talent poétique et musical.

Communication : capacité oratoire.

Perception : accuité des sens et facultés mentales investigatrices.

Mécanique : talent de bricoleur.

Nature : aisance vis à vis des phénomènes naturels, du règne animal et du règne végétal.

Foi : fermeté de croyance, richesse de la vie spirituelle, respect et admiration des dieux.

Option : si vous avez choisi une classe, une option vous dispense de lancer les dés pour connaître votre score dans chaque don. Reportez-vous à la description de votre classe *(chap.4),* **option-dons prédéterminés.**

Pour chaque don lancez un **d4** :		
1	: vous n'êtes pas doué	score initial : 0
2 ou 3	: dans la moyenne	score initial : 2
4	: vous êtes doué	score initial : 4

Vous pouvez maintenant modifier ces scores. Lancez **2d4** et répartissez sur les 8 dons le total obtenu, avec pour seule contrainte de ne pas dépasser 8 dans un don.

☐ Exemple : on ne retiendra pas pour Brennus l'option-dons prédéterminés (classe : chevalier).

Lançons 8 fois le d4 :

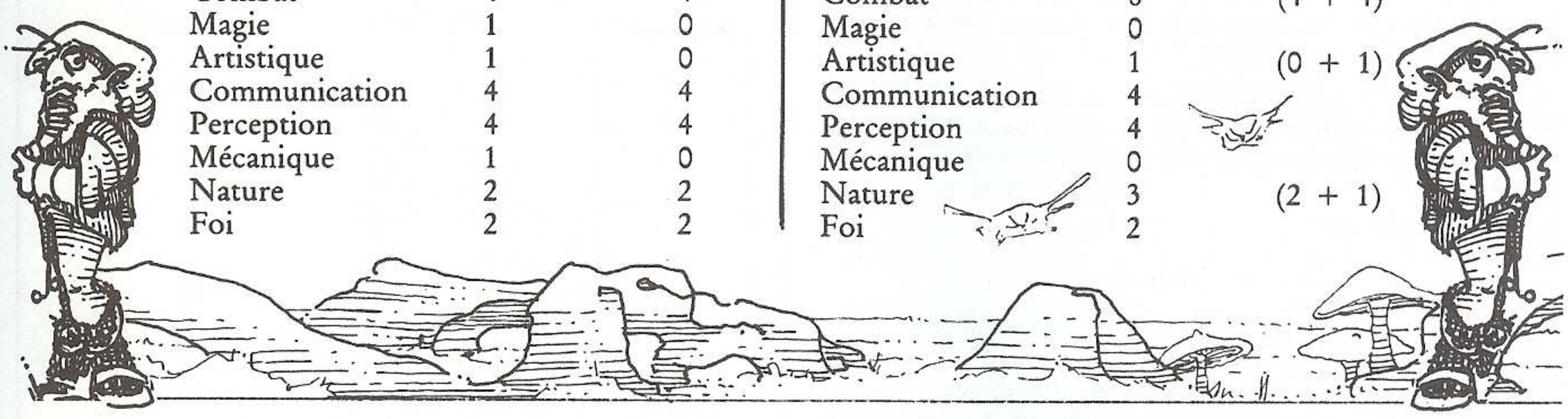
	d4	score initial
Combat	4	4
Magie	1	0
Artistique	1	0
Communication	4	4
Perception	4	4
Mécanique	1	0
Nature	2	2
Foi	2	2

"... Chevalier et fils de chevalier.
Habile au combat,
L'oeil sûr et la langue bien pendue..."

Bonne fée, à votre baguette magique ! Jet de 2d4 = 6 points à répartir. Brennus doit être doué pour le combat : ajoutons lui 4 points ! Pour finir distribuons les 2 derniers points en améliorant son sens Artistique et son aisance vis à vis de la Nature.

Par conséquent :

Combat	8	(4 + 4)
Magie	0	
Artistique	1	(0 + 1)
Communication	4	
Perception	4	
Mécanique	0	
Nature	3	(2 + 1)
Foi	2	



4 . CARACTERISTIQUES

Le potentiel du personnage est défini par deux caractéristiques : le **Physique** et le **Psychique** (ou mental).

Option : si vous avez choisi une classe, une option vous dispense de lancer les dés pour connaître votre score dans chaque caractéristique. Reportez-vous à la description de votre classe *(chap. 4)*, **option-caractéristiques prédéterminées.**

Votre score initial en Physique est de 1
Votre score initial en Psychique est de 1

Vous allez modifier ces scores. Lancez **4d4** et répartissez le total entre les 2 caractéristiques, avec 12 pour limite à ne pas depasser dans une caractéristique.

Un score de 5 ou 6 situe le personnage dans la moyenne ; au delà de 10, le personnage a un potentiel exceptionnel.

☐ Exemple : on ne retient pas pour Brennus l'option-caractéristiques prédéterminées (classe : chevalier). Procédons aux jets de dés : 4d4 = 12 points à répartir. N'étant pas un simple guerrier mais un chevalier, Brennus doit être proche de l'équilibre, le Physique l'emportant légèrement sur le Psychique.
Par conséquent :
Physique : 8 (1 + 7)
Psychique : 6 (1 + 5) ☐

La caractéristique Physique s'exprime de trois façons : Force musculaire, Rapidité et Coordination. Le score de chacune de ces composantes est égal au Physique.

Force = Rapidité = Coordination = Physique

La caractéristique Psychique s'exprime aussi de trois façons : Volonté (ou force de caractère), Décision (ou vivacité d'esprit) et Intelligence. Le score de chacune de ces composantes est égale au Psychique.

Volonté = Décision = Intelligence = Psychique

Option : pour **nuancer** votre personnage, vous pouvez prélever jusqu'à 2 points d'une composante physique pour en augmenter une autre. Une composante ne doit pas s'écarter de plus de 2 points de sa caractéristique et doit rester comprise entre 1 et 14.
La même opération est possible pour les composantes mentales. Par contre, on ne peut ni reporter de point d'une composante physique sur une composante psychique, ni faire l'inverse.

☐ Exemple : pour préciser un peu Brennus retranchons un point de sa Rapidité (8 -> 7) pour augmenter sa Force (8 -> 9), diminuons son Intelligence (6 -> 5) pour améliorer sa Volonté (6 -> 7).

Par conséquent :
Physique : 8
Force : 9 Rapidité : 7 Coordination : 8
Psychique : 6
Volonté : 7 Décision : 6 Intelligence : 5

Bien entendu ceci n'était qu'une possibilité parmi de nombreuses autres ; par exemple pour le Physique (8) :

F (10), R (7), C (7) ou F (9), R (9), C (6) ou
F (10), R (8), C (6) ...mais pas F (11), R(7), C (6). ☐

"... L'oeil sûr et la langue bien pendue,
Le fils de Caturix sera puissant
Et fort de son caractère..."

L'**Apparence** décrit l'aspect extérieur du personnage. Elle a pour composantes l'Aura, la Beauté, et l'Honnêteté.

L'Aura mesure la présence et l'autorité du personnage, l'impact qu'il peut avoir sur son entourage indépendamment de sa Beauté.

L'Honnêteté ne qualifie pas sa valeur morale, mais l'apparence qu'il en donne, la confiance qu'il inspire.

L'Apparence se détermine en lançant 3d4 et en retranchant 2 au total.

Aura = Beauté = Honnêteté = Apparence = 3d4-2

Option : vous pouvez effectuer des **reports de points** entre les composantes de l'Apparence, de la même façon qu'avec le Physique ou le Psychique.

□ Exemple : pour Brennus le résultat de 3d4 donne 10, donc le score de son apparence est 8 (10-2). Un chevalier devant être impressionnant, augmentons son Aura (8 -> 9) au détriment de sa Beauté (8 -> 7).

Par conséquent :
Apparence : 8
Aura : 9 Beauté : 7 Honnêteté : 8

Option : pour personnaliser votre personnage vous pouvez décider de lui infliger un **geis** (ou plusieurs gessa). Il s'agit d'une sorte d'interdit magique, de tabou qui ne peut être enfreint sous peine de conséquences dramatiques pour le personnage *(voir au sortilège 169 - Geis)*. En contrepartie, il aura droit à des **points d'apprentissage supplémentaires** *(chap. 3.5)* et éventuellement à des **bonus** qui s'appliquent à des dons, des caractéristiques ou des compétences *(chap. 3.6)*. Vous trouverez ci-après une liste de gessa avec les contreparties correspondantes. Cette liste n'est pas exhaustive. Soumettez vos idées au Maître de jeu pour acceptation et évaluation.

Gessa et contreparties

Pour tous : bonus de 1 point d'apprentissage, auquel s'ajoute des bonus (ou malus) qui s'appliquent à des dons, des caractéristiques ou des compétences.

Ne jamais :
- tuer de sanglier : 7-Esquive (+3)
- manger de chien : 39-Sens (+1), 43-Chasser (+1)
- prendre une femme ayant appartenu à son père : Volonté (+1), Honnêteté (+1), 29-Séduction (-2)
- aller à un rendez-vous de femme : Volonté (+1), 29-Séduction (-3)
- frapper une femme : 29-Séduction (+1)
- refuser les avances d'une femme (ou d'un homme) : Beauté (+2), Volonté (-1)
- attaquer quelqu'un dans le dos : Combat (+1), Honnêteté (+1), 55-Surprendre (-1)
- laisser passer un jour sans blesser un ennemi : Combat (+2)
- s'endormir sous son toit sans avoir la tête coupée d'un ennemi sous son genou : Combat (+3)
- fuir devant un créature monstrueuse si le combat est engagé : Combat (+1), Volonté (+2)
- rencontrer un homme seul et armé sans le combattre : Combat (+2)
- laisser un affront impuni : Combat (+1), 24-Convaincre (+1)
- refuser de soigner qui que ce soit : 53-Premiers soins (+3)
- combattre physiquement : Décision (+1), Aura (+1)
- refuser une demande d'un de ses compagnons : Honnêteté (+2)
- refuser à celui qui a déjà essuyé un refus : Aura (+1)
- rien demander qu'il ne soit possible d'octroyer : Intelligence (+1)
- refuser son aide à quelqu'un qui le demande : 2e point d'apprentissage supplémentaire
- refuser d'invitation à un festin : Communication (+1)
- écouter le son de la harpe : 19-Musique (-3)
- quitter un festin avant qu'il ne soit terminé : Communication (+1)
- entendre les aboiements des chiens sans se joindre à la chasse : 39-Sens (+1), 43-Chasser (+2)
- laisser quiconque abimer un arbre par maladresse sans lui infliger une blessure : Combat (+1), 47-Connaissance des plantes (+1)
- se moquer de quiconque : 24-Convaincre (-1), 38-Philosophie (+1)
- refuser de dire la vérité : Honnêteté (+3)

Un tableau permet de déterminer la **taille** et le **poids** de votre personnage, en fonction de son Physique. Il existe un tableau pour les hommes et un autre pour les femmes.

Choisissez, dans les intervalles trouvés, la taille et le poids qui vous conviennent .

Taille et poids

HOMME

Physique	Taille	Poids
1	1,40 - 1,60	35 - 65
2	1,45 - 1,65	40 - 70
3	1,50 - 1,70	45 - 75
4	1,55 - 1,75	50 - 80
5	1,60 - 1,80	55 - 85
6	1,65 - 1,85	60 - 90
7	1,65 - 1,85	65 - 95
8	1,70 - 1,90	70 - 100
9	1,75 - 1,95	75 - 105
10	1,80 - 2,00	80 - 110
11	1,85 - 2,05	85 - 115
12	1,90 - 2,10	90 - 120

FEMME

Physique	Taille	Poids
1	1,30 - 1,50	25 - 55
2	1,35 - 1,55	30 - 60
3	1,40 - 1,60	35 - 65
4	1,45 - 1,65	40 - 70
5	1,50 - 1,70	45 - 75
6	1,55 - 1,75	50 - 80
7	1,55 - 1,75	55 - 85
8	1,60 - 1,80	60 - 90
9	1,65 - 1,85	65 - 95
10	1,70 - 1,90	70 - 100
11	1,75 - 1,95	75 - 105
12	1,80 - 2,00	80 - 110

□ Exemple : Brennus a un physique de 8. Sa taille est comprise entre 1m70 et 1m90 et son poids se situe dans l'intervalle 70 kg à 100 kg.

Décidons que Brennus mesure 1m87 pour 85 kg. □

Inscrivez aussi sur votre feuille de personnage le nombre de points de fatigue dont vous disposerez au cours des aventures. Il mesure la vitalité du personnage.

Fatigue = (2 × Physique) + Psychique

□ Exemple : Brennus disposera d'un bon capital d'énergie : fatigue = (2 × 8) + 6 = 22 □

"... Brennus l'infatiguable..."

5 . APPRENTISSAGE

Les dons représentent les aptitudes du personnage, et les caractéristiques son potentiel. Les compétences et les sortilèges illustrent leur mise en application.

Lorsque vous partez à l'aventure pour la première fois avec le personnage créé, ce dernier a déjà vécu et il a appris de nombreuses choses. Au cours de cette période appartenant à son passé, il a donc acquis un certain savoir.

En pratique, vous avez droit à **12 points d'apprentissage** permettant d'acquérir des compétences et des sortilèges. Un **bonus** est accordé, égal au **milieu social d'origine.**

Option : **deux points** d'apprentissage supplémentaires sont accordés si le personnage se destine à la **même occupation** que l'un de ses deux parents.

□ Exemple : Brennus est le fils d'un chevalier de niveau social 5 (bonus : + 5). Puisqu'il va devenir à son tour chevalier (la même occupation que son père), Brennus reçoit un bonus supplémentaire de 2. Par conséquent, il a droit à 19 points d'apprentissage (12 + 5 + 2 = 19). Brennus n'a pas de geis à la naissance (donc pas d'autre point supplémentaire d'apprentissage). □

Notez enfin que l'**âge** du personnage dépend de son apprentissage. A un âge de base égal à **4d4 années** ajoutez les durées correspondant à l'acquisition des compétences et des sortilèges.

Pour une compétence, la durée d'apprentissage est donnée avec la liste des compétences (*chap. 3.6*). Pour un sortilège, la durée en années est égale à sa difficulté.

Si une classe est choisie, l'âge, après l'acquisition des 10 compétences obligatoires, est donné dans la description de la classe (*chap.4*).

6 . COMPETENCES

Vous pouvez donc choisir plusieurs compétences telles que "Epée Longue", "Eloquence", "Connaissance des animaux",...

Un point d'apprentissage permet d'acquérir une compétence.

Si vous avez choisi une **classe,** 10 compétences sont imposées ; reportez-vous à la description de votre classe pour en trouver la liste (*chap. 4*).

Si vous n'avez pas choisi de classe, vous avez choisi un **métier.** Ce dernier est considéré comme une compétence, la première de votre choix.

Une compétence est offerte : celle qui correspond à la **langue natale** du personnage.

Si vous désirez jouer un personnage à dominante magique, pensez à conserver des points d'apprentissage pour acquérir des sortilèges.

Avant de procéder au choix des compétences souvenez-vous que c'est en grande partie à travers elles que votre personnage interviendra dans les aventures.

Liste des compétences

I . Combat

1 - Arc (Coordination) 6 mois
2 - Art de la guerre (Psychique) 4 ans
3 - Bouclier rond (Coordination) 6 mois
4 - Coutelas (Physique) 6 mois
5 - Epée longue ou celtique (Physique) 6 mois
6 - Epieu (Force) 3 mois
7 - Esquive (Physique) 6 mois
8 - Fronde (Coordination) 3 mois
9 - Gourdin (Force) 3 mois
10 - Grand bouclier (Force) 6 mois
11 - Hache (Force) 6 mois
12 - Javelot (Coordination) 3 mois
13 - Lance (Physique) 6 mois
14 - Mains nues (Physique) 6 mois
15 - Poignard (Coordination) 6 mois

II . Magie

16 - Alphabet oghamique * (Intelligence) 1 an

III . Artistique

17 - Chant (Apparence) 2 ans
18 - Danse (Apparence) 1 an
19 - Musique (Psychique) 2 ans
20 - Poésie (Psychique) 1 an
21 - Théâtre (Psychique) 1 an

IV . Communication

22 - Alphabet grec, latin * (Intelligence) 6 mois
23 - Comique (Psychique) 1 an
24 - Convaincre (Psychique) 6 mois
25 - Eloquence (Aura) 1 an
26 - Langue (Psychique) 2 ans
Breton, gaélique, gaulois, grec, latin, autres langues.
27 - Légendes (Psychique) 2 ans
28 - Marchandages (Honnêteté) 1 an
29 - Séduction (Apparence) 1 an
30 - Se renseigner (Apparence) 6 mois

V . Perception

31 - Acrobaties (Coordination) 1 an
32 - Agilité (Coordination) 6 mois
33 - Evaluer .... (Psychique) 1 an
Animaux, Armes, Bijoux et objets d'art,
Esclaves, Matières premières,
Moyens de transport,
Nourriture,
Outils, Peaux, Poteries, Vases et statuettes,
Vêtements, Vins et alcools.
34 - Imiter (Psychique) 1 an
35 - Manipuler (Coordination) 1 an
36 - Mémoriser (Intelligence) 1 an
37 - Orientation (Intelligence) 1 an
38 - Philosophie (Intelligence) 4 ans
39 - Sens (Décision) 6 mois

VI . Mécanique

40 - Pièges (Coordination) 1 an

VII . Nature

41 - Astronomie * (Intelligence) 4 ans
42 - Attelages (Décision) 6 mois
43 - Chasser (Intelligence) 6 mois
44 - Cheval (Coordination) 3 mois
45 - Connaissance des animaux (Intelligence) 2 ans
46 - Connaissance des créatures monstrueuses (Intelligence) 3 ans
47 - Connaissance des plantes (Intelligence) 2 ans
48 - Escalade (Physique) 6 mois
49 - Médecine des plantes * (Psychique) 3 ans
50 - Médecine sanglante * (Psychique) 3 ans
51 - Nager (Physique) 3 mois
52 - Navigation (Psychique) 1 an
53 - Premiers soins (Décision) 3 mois
54 - Sciences de la terre * (Intelligence) 3 ans
55 - Surprendre (Intelligence) 6 mois

VIII . Foi

56 - Connaissances Mythiques (Intelligence) 3 ans
57 - Traditions (Intelligence) 3 ans

Dans chacune des compétences choisies, votre personnage se voit octroyer un score. Il mesure son niveau de maîtrise (MS) dans ce domaine. Ce score correspond aux chances sur 20 que le personnage a de réussir une action dépendant de la compétence.

Chaque compétence repose essentiellement sur un don et une caractéristique.

Ces renseignements sont indiqués dans la liste des compétences, ainsi que sur la feuille de personnage. Pour connaître votre score dans une compétence acquise, il suffit d'additionner les valeurs du don et de la caractéristique concernées.

Si vous n'avez pas fait l'apprentissage d'une compétence vous avez tout de même un score, égal au don concerné. Une exception concerne les compétences suivies d'une astérisque (*). Si elles n'ont pas été acquises, elles sont totalement inconnues du personnage (score nul), le don n'intervenant pas tant qu'il n'y a pas eu d'apprentissage.

☐ Exemple : "Art de la guerre" est l'une des 10 compétences requises pour devenir chevalier. Elle dépend du don de Combat et du Psychique. Par conséquent, le score de Brennus dans la compétence "Art de la guerre" est égal à 14 (8 + 6). Ce score est appelé niveau de maîtrise en "Art de la guerre". ☐

Option : il est possible de choisir de renforcer une compétence plutôt que d'en acquérir une autre. Ce **perfectionnement** coûte un point d'apprentissage et ajoute 1 point au score de la compétence. Il augmente l'âge de la même façon que pour l'acquisition de la compétence.

L'apprentissage initial est déjà optimal et seule l'expérience acquise "sur le terrain" permet d'augmenter la maîtrise d'une compétence de façon significative.

7 . SORTILEGES

Les sortilèges sont des "compétences magiques".

La magie celte peut être divisée en 7 **domaines** ; chacun correspond à une classe et dépend d'un don :

Les sortilèges diffèrent en complexité et en puissance : ils sont donc de **difficulté** variable.

L'échelle des difficultés varie de 1 pour les sorts élémentaires à 10 pour les sorts les plus puissants.

En règle générale, un sortilège nécessite la dépense d'un nombre de points d'apprentissage égal à sa difficulté.

☐ Exemple : Ambiorix décide d'apprendre le sort "Empêcher le passage". Ce sortilège de difficulté 2 lui coûte deux points d'apprentissage. ☐

Les 7 classes initiées à la magie (Druide, Devin, Barde, Magicien, Médecin, Guerrier-Magicien, Forgeron) sont avantagées.

L'acquisition des sortilèges leur coûte en général moins de points d'apprentissage.

Deux tableaux permettent de préciser cet avantage. Le premier donne, en fonction des classes et des domaines de magie, la colonne à laquelle il faut lire, dans le second tableau, le coût d'un sortilège en points d'apprentissage.

Avantages de classe

Classe	Domaine de magie						
	Dru	Dev	Bar	Mag	Med	G-M	For
Druide	III	II	II	II	II	I	I
Devin	II	III	II	I	I	I	I
Barde	II	II	III	I	I	I	I
Magicien	II	I	I	III	I	II	I
Médecin	II	I	I	I	III	I	I
Guerrier-mag.	I	I	I	II	I	III	II
Forgeron	I	I	I	I	I	II	III

Coût des sortilèges en points d'apprentissage

DS*	I	II	III
1	1	1	1
2	2	1	1
3	3	2	1
4	4	2	2
5	5	3	2
6	6	3	2
7	7	4	3
8	8	4	3
9	9	5	3
10	10	5	4

* Difficulté du sortilège

Rappelons que le personnage vieillit au fur et à mesure de l'acquisition des sortilèges. L'apprentissage nécessite une année par niveau de difficulté du sort (même si le coût a été diminué grâce à une initiation).

☐ Exemple : il a fallu 3 années à Eburos pour apprendre le sort de difficulté 3, "Eclairer la mémoire". ☐

Pour connaître son niveau de maîtrise dans chacun des sortilèges, il faut en avoir arrêté la liste définitivement.

Une fois votre choix terminé, nous verrons comment déterminer ces scores. Sachez d'ores et déjà, qu'en choisissant les sorts d'un domaine de magie dépendant d'un don où vous avez un bon niveau, vous augmentez vos chances d'avoir un bon score.

☐ Exemple : Eburos le Barde choisit un sort bardique de difficulté 3, "Eclairer la mémoire". Le premier tableau nous renvoie à la colonne III du second tableau. L'acquisition de ce sortilège ne coûtera qu'un seul point d'apprentissage à Eburos. Par contre un sort druidique de même difficulté (3) lui aurait coûté (colonne II) 2 points. Un sort d'un autre type de magie lui aurait coûté (colonne I) 3 points. ☐

Liste des sortilèges

MAGIE DRUIDIQUE

ANIMAUX

1. Parler avec les animaux (1)
2. Prendre l'apparence d'un animal (2)
3. Reconnaître un animal druidique (2)
4. Envoûter les animaux (3)
5. Se transformer en animal (4)
6. Chat druidique (4)
7. Cycle des transformations animales (6)

VEGETAUX

8. Parler avec les végétaux (1)
9. Prendre l'apparence d'un arbre (2)
10. Reconnaître un arbre druidique (2)
11. Haie du druide (4)
12. Etre de fleurs (4)
13. Objet végétal (5)
14. Colère végétale (6)
15. Se transformer en arbre (8)

TERRE

16. Faire parler les pierres (1)
17. Prendre l'apparence d'un rocher (2)
18. Reconnaître un rocher druidique (2)
19. Modifier le sol (3)
20. Créature de pierre (3)
21. Ronde des pierres (4)
22. Libérer l'énergie des pierres (5)
23. Objet minéral (6)
24. Pierre dressée (7)
25. Souffle de pierre (8)
26. Engloutissement par le sel (9)

AIR

27. Connaître les secrets du vent (1)
28. Tourbillon de poussière (1)
29. Nuage de pollen (1)
30. Message du vent (2)
31. Message du silence (2)
32. Imposer le silence (2)
33. Créer de l'air (3)
34. Respiration druidique (3)
35. Parler aux nuages (4)
36. Voyager dans les airs (5)
37. Tornade (7)
38. Vent d'agression et de druidisme (8)

CIEL

39. Libérer la pluie (1)
40. Libérer la neige (1)
41. Libérer la grêle (2)
42. Diriger les nuages (4)
43. Nuages (5)
44. Foudre (8)

FEU

45. Feu druidique (1)
46. Contrôler les flammes (2)
47. Libérer les flammes (3)
48. Feu de la terre (4)
49. Jet de flammes (5)
50. Pluie de feu (6)

EAU

51. Pluie (1)
52. Créer du brouillard (1)
53. Faire parler les vagues (1)
54. Neige (1)
55. Grêle (2)
56. Créer de l'eau pure (2)
57. Evaporation (4)
58. Source (5)
59. Contrôler les eaux (6)
60. Transformer une créature en flaque (9)

PROTECTION

61. Résister au sommeil (1)
62. Combattre la peur (1)
63. Résister à un sortilège (2)
64. Tour à droite (3)
65. Résister à une magie (4)
66. Reflux de la magie (5)
67. Repousser les créatures monstrueuses (6)

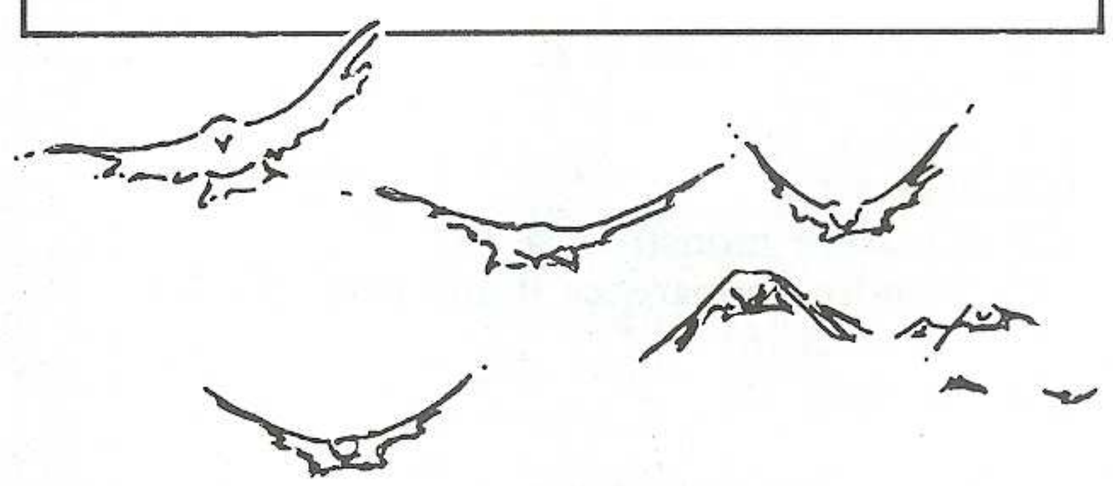
FOI

68. Déclaration de guerre (1)
69. Serment (2)
70. Excitation des combattants (2)
71. Bénédiction (3)
72. Exécration (5)
73. Paix druidique (6)
74. Sacrifice de soi (8)

MAGIE DIVINATOIRE

DIVINATION

75. Augure (1)
76. Incantation par le bout des os (1)
77. Vérité (1)
78. Illumination (2)
79. Jet du bois (2)
80. Illumination du chant (2)
81. Clairvoyance (3)
82. Arme de vérité (4)
83. Science qui illumine (4)
84. Divination (5)
85. Vision exacte (5)
86. Découvrir les charmes (6)
87. Interprêter les songes et les visions (7)
88. Découvrir les interdits et les obligations (8)



MAGIE

CREATURES MONSTRUEUSES

89. Parler avec les créatures monstrueuses (2)
90. Prendre l'apparence d'une créature monstrueuse (3)
91. Reconnaître un monstre druidique (3)
92. Envoûter les créatures monstrueuses (5)
93. Se transformer en créature monstrueuse (6)
94. Chasser les créatures monstrueuses (6)
95. Cycle des transformations monstrueuses (8)

BROUILLARD

96. Brouillard (1)
97. Brouillard de dissimulation (3)
98. Opposer l'eau et le feu (3)
99. Disparaître en fumée (4)
100. Brouillard d'intoxication (6)
101. Nuée de l'invisible (7)

ESPRIT

102. Lier les langues (1)
103. Peur (2)
104. Sommeil magique (2)
105. Langage confus (2)
106. Parler toutes les langues (2)
107. Ivresse (2)
108. Rendre amoureux (3)
109. Effacer les souvenirs (3)
110. Envoûter (4)
111. Cauchemar (4)
112. Paralysie (5)
113. Songe (5)
114. Prison immatérielle (5)
115. Invisibilité (8)

ILLUSIONS

116. Ombre (1)
117. Arbre (2)
118. Animal (2)
119. Pierre (2)
120. Créature monstrueuse (3)
121. Prendre l'apparence d'une personne (4)
122. Illusions (6)
123. Sortilège (8)

METAMORPHOSES

124. Fleurs en femme (4)
125. Homme en fumée (4)
126. Métamorphose végétale (5)
127. Homme en animal (5)
128. Etre minéral (5)
129. Homme en créature monstrueuse (6)
130. Métamorphose minérale (6)
131. Bataille des arbrisseaux (6)
132. Homme en roue de feu (7)
133. Ensorcellement des arbres, des mottes et des pierres (7)
134. Homme en végétal (8)
135. Homme en pierre (8)
136. Homme en flaque (9)
137. Homme en feu (10)

GRAVITATION

138. Rapide comme le vent (1)
139. Bondir (2)
140. Avancer sur l'eau (3)
141. Courir en haut des arbres (3)
142. S'élever dans les airs (4)
143. Se déplacer dans les airs (5)

CRI

144. Stérilité (2)
145. Sonner (2)
146. Stupeur (2)
147. Déséquilibre (2)
148. Hystérie (3)
149. Traumatisme (3)
150. Inconscience (3)
151. Maladie (4)
152. Catalepsie (4)
153. Paralysie (5)
154. Malédiction (6)
155. Coma (6)
156. Pétrification (8)
157. Mort (10)

MALEDICTIONS

158. Soif inextinguible (1)
159. Mutisme (1)
160. Langage inintelligible (2)
161. Amnésie (3)
162. Mal du pays (3)
163. Maudire (5)
164. Folie de la paille (5)
165. Lier l'urine dans les corps (6)
166. Malédiction à terme (7)
167. Malédiction écrite (8)
168. Tour à gauche (8)
169. Geis (8)
170. Glâm dicinn (9)
171. Oreille de mort (9)

GUERRIERS

172. Cri de reconnaissance (1)
173. Cri du héros (1)
174. Exhortation (2)
175. Têtes coupées (2)
176. Empêcher le passage (2)
177. Contorsions (2)
178. Lumière du héros (3)
179. Cervelle de pierre (3)
180. Fureur guerrière (3)
181. Souffle du guerrier (3)
182. Tour (4)
183. Parade (5)
184. Retour (6)
185. Roue flamboyante (7)
186. Troupe de guerriers magiques (9)
187. Invulnérabilité aux sortilèges (10)

FORGERONS

188. Foyer (1)
189. Faire parler les armes (2)
190. Grande cadence (3)
191. Outils exceptionnels (4)
192. Ebullition (6)
193. Arme infaillible (7)
194. Arme aux blessures inguérissables (8)
195. Epée habitée (9)
196. Invulnérabilité (10)

ART POETIQUE

197. Refrain du sourire (1)
198. Guerre (1)
199. Redonner la parole (1)
200. Refrain de la tristesse (2)
201. Abondance (2)
202. Refrain du courage au combat (2)
203. Lamentations (3)
204. Eclairer la mémoire (3)
205. Refrain bénéfique ou maléfique (3)
206. Langueur (3)
207. Fertilité (3)
208. Refrain du sommeil (4)
209. Satire (4)
210. Joute oratoire (5)
211. Refrain de guérison (5)
212. Paix des bardes (6)
213. Jeunesse bardique (6)
214. Défi (9)
215. Refrain de mort (10)

MEDECINE

216. Lucidité (1)
217. Donner des forces (1)
218. Sommeil réparateur (2)
219. Ranimer (2)
220. Observation des plaies (2)
221. Redonner des forces (3)
222. Rendre la mémoire (3)
223. Transfert (3)
224. Guérir la maladie (4)
225. Guérir la stérilité (4)
226. Sortir du coma (4)
227. Guérir la folie (5)
228. Protéger des maladies (5)
229. Guérir les empoisonnements (5)
230. Rajeunir (6)
231. Guérir les blessures (7)
232. Fontaine des soins (10)

Le **score** du personnage dans un sortilège dépend de trois éléments : Pouvoir, Connaissance de la magie, et difficulté du sort.

- Le Pouvoir mesure le potentiel du personnage dans un domaine particulier de la magie. Il existe donc 7 scores différents de Pouvoir, un pour chacun d'entre eux.
- La Connaissance de la magie exprime l'étendue du savoir acquis par le personnage grâce aux sortilèges qu'il maîtrise.
- La difficulté du sortilège : les sorts les plus difficiles sont bien sûr les plus durs à apprendre.

Il existe un **Pouvoir** par domaine de magie. Il suffit de déterminer les Pouvoirs correspondant à vos sortilèges. Un Pouvoir est égal à la somme du Psychique, du don de Magie et d'un deuxième don.

Les Pouvoirs

Druidique	=	Psychique	+	Magie	+ Foi
Divinatoire	=	Psychique	+	Magie	+ Perception
Bardique	=	Psychique	+	Magie	+ Artistique
Magique	=	Psychique	+	Magie	+ Magie
Médical	=	Psychique	+	Magie	+ Nature
Guerrier	=	Psychique	+	Magie	+ Combat
De la forge	=	Psychique	+	Magie	+ Mécanique

☐ Exemple : Eburos (Psychique : 11, Magie : 5, Artistique : 7) a un Pouvoir bardique de 23 (23 = 11 + 5 + 7).

Si Eburos connaissait aussi des sorts de magicien, il faudrait calculer son Pouvoir magique : 21 (21 = 11 + 5 + 5). ☐

La **Connaissance de la magie** est égale à la somme des difficultés des sortilèges connus, en comptant 2 fois le sort de plus grande difficulté. Ce total est divisé par 5 et arrondi au plus proche.

☐ Exemple : Eburos possède 6 sorts : 197-Refrain du sourire (difficulté 1), 200-Refrain de la tristesse (difficulté 2), 204-Eclairer la mémoire (difficulté 3), 208-Refrain du sommeil (difficulté 4), 209-Satire (difficulté 4), 210-Joute oratoire (difficulté 5). Faisons la somme des difficutés des sorts, en comptant 2 fois la plus haute : 1 + 2 + 3 + 4 + 4 + (2 x 5) = 24. La Connaissance de la Magie est obtenue en divisant ce total par 5 et en arrondissant au plus proche.

Par conséquent : Connaissance de la magie = 5 (24 / 5). ☐

Pour connaître le score dans chaque sort on procède comme suit : on retranche 3 fois la **difficulté** du sortilège à la somme de la Connaissance de la magie et du Pouvoir correspondant au domaine de magie du sort.

□ Exemple : sort 208- Refrain du sommeil (difficulté 4), pour Eburos (Connaissance de la magie : 5, Pouvoir bardique : 23).

Score = 16 (5 + 23 - (3 x 4)). □

8 . EQUIPEMENT

Il est important de déterminer l'équipement de votre personnage au début du jeu. En effet, la simple possession d'une arme, d'un outil, d'une corde, peut changer le cours d'une aventure.

L'équipement d'un nouveau personnage a 3 origines : l'initiation, les compétences, le Maître de jeu.

Le personnage qui a suivi l'initiation à une **classe**, a reçu, au cours des années passées, un matériel indiqué dans la description de la classe (*chap. 4*).

Les **compétences** supplémentaires, ainsi que toutes les compétences des personnages n'appartenant pas à une classe, peuvent donner droit à de l'équipement. Il suffit de se reporter au chapitre correspondant (*chap. 6 : Les Compétences*).

Les utilisateurs de **magie** débutent le jeu avec d4 composantes par sort.

Enfin, le Maître du jeu, en fonction de l'aventure, peut décider d'augmenter ou de restreindre l'équipement des personnages.

9 . PRESTIGE

La société celte est largement fondée sur le prestige, d'où l'intérêt d'avoir ses exploits chantés par les bardes.

Le capital de prestige dont vous disposez au début du jeu découle de votre **Aura**, de votre **milieu social d'origine** (déterminé au *chap. 3.1*) et de votre **occupation** (lire sur la table du milieu social d'origine, le niveau social correspondant à un débutant dans cette occupation).

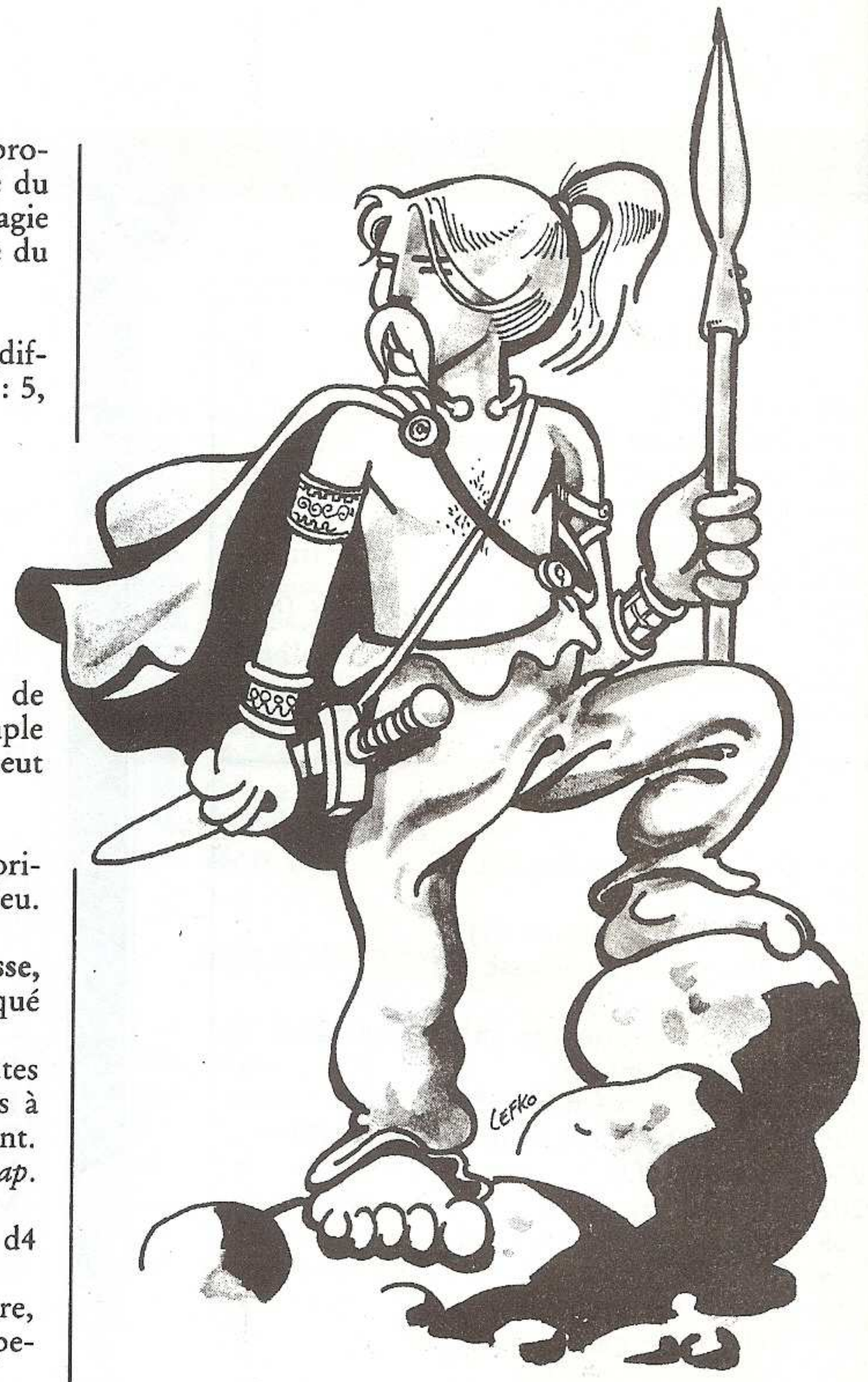
Votre prestige initial est égal à la somme de ces trois chiffres diminué de 5.

Lorsqu'un personnage arrive dans un endroit nouveau, son prestige est égal à son Aura moins 5.

□ Exemple : Brennus (Aura : 9), Prestige = 4 (9-5). □

S'il se présente, ainsi que ses ascendants, son prestige est amélioré par son milieu social d'origine.

□ Exemple : "Brennus, fils du chevalier Caturix", Prestige = 9 (9 = 4 + 5). □



S'il annonce son métier, il accroit son Prestige du statut social correspondant à son occupation.

□ Exemple : "Brennus, chevalier atrenate", Prestige = 13 (13 = 9 + 4). □

Au cours des aventures, le prestige évolue (à la hausse ou à la baisse), en fonction des actions des personnages (*chap. 11*).

10 . HISTOIRE ET PSYCHOLOGIE

Les éléments dont vous disposez vous donnent déjà une idée précise de ce qu'est votre personnage. Construisez sur cette base, développez. Imaginez une **biographie sommaire**, son histoire jusqu'à la veille de sa première véritable aventure.

A-t-il une famille (parents, frères et soeurs, conjoint, enfants,...) ?

Précisez son caractère, sa psychologie.

Est-il réservé ou volubile ? Sombre ou joyeux ? Optimiste ou pessimiste ? Franc ou tortueux ? ...

A vous de jouer !

4. LES CLASSES

Dans la civilisation celtique les classes sont une réalité. Elles correspondent à une éducation aboutissant à une fonction et à un statut dans la tribu.

On n'appartient pas automatiquement à une classe de père en fils : seuls interviennent le mérite et les qualités propres de l'individu.

Pour que l'appartenance à une classe soit reconnue, il est nécessaire d'en acquérir **les 10 compétences spécifiques.**

Des options dispensent de procéder au tirage des dons (option-dons prédéterminés) et/ou des caractéristiques (option-caractéristiques prédéterminées).

Si l'on décide de retenir ces deux options, on obtient un **personnage standard** de la classe en question. Dans ce cas, les scores pour les 10 compétences sont déjà calculés.

Appartenir à une classe ne se résume pas à la détention de pouvoirs. Le personnage devra assumer complètement son rôle en respectant les principes de celle-ci et en tenant compte, non seulement de ses prérogatives, mais aussi de ses devoirs.

Attention ! Certaines armes nécessitent une force ou une coordination minimale. Veillez à ce que votre personnage soit en mesure de porter les armes de sa classe.

1 . LES CHEVALIERS

Les guerriers constituent l'ossature de la société celtique. Parmi eux, les cavaliers, de part leur personnalité, forment une élite, instituée en aristocratie. De leur valeur dépend le prestige de la tribu.

Richement vêtus, ils se battent avec des armes travaillées et ornées. L'influence d'un chevalier est fonction du nombre de ses clients (gens sous sa protection) et de ses ambacts (hommes de guerre).

Les nobles sont principalement des chevaliers.

Option : dons prédéterminés
Option : caractéristiques prédéterminées

Combat	7	Physique	8
Magie	0	*Force*	9
Artistique	1	*Rapidité*	6
Communication	4	*Coordination*	9
Perception	4	Psychique	6
Mécanique	0	*Volonté*	6
Nature	4	*Décision*	7
Foi	2	*Intelligence*	5
Fatigue	22	Apparence	7
		Aura	8
Taille :	*	*Beauté*	6
Poids :	*	*Honnêteté*	7

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)
Art de la guerre (13)
Epée longue (15)
Lance (15)
Grand bouclier (16)
Convaincre (10)
Eloquence (12)
Sens (11)
Agilité (13)
Attelage (11)
Cheval (13)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 8 ans.

Equipement :
1 épée longue, 1 lance, 1 grand bouclier, 1 char, 1 cheval, 1 jeu d'échec, d100 clients et 2d10 ambacts.

2 . LES DRUIDES

Cette classe d'érudits, réputée pour sa sagesse et ses pouvoirs magiques, joue un rôle important dans la société celtique. L'image du druide vénérable, portant une longue barbe et vêtu de blanc, nous est parvenue par l'intermédiaire des Anciens qui les ont cotoyés.

Jules César les décrit ainsi : *"Les druides prennent en charge le culte des dieux ; ils procèdent aux sacrifices publics et privés et font autorité en matière de religion".*

"Un grand nombre de jeunes gens s'assemblent autour d'eux pour recevoir leur enseignement et les tiennent en haute considération. Car c'est eux qui statuent sur presque toutes les contestations publiques et privées ; si un meurtre a été commis, si des différends naissent des héritages et partages de propriétés, ce sont eux qui fixent les dédommagements et les peines. Lorsqu'un individu ou une tribu refuse de se plier à leurs décisions, ils les bannissent et les excluent de toute participation aux sacrifices. C'est la peine la plus sévère".

"Les druides sont en général dispensés de faire la guerre ; ils ne paient pas d'impôts ; ils sont exemptés du service militaire et dégagés des autres obligations. Ils apprennent par coeur un nombre incalculable de vers et certains d'entre eux poursuivent leurs études pendant vingt ans. Les druides refusent de mettre par écrit leur savoir, ce qui ne les empêche pas d'utiliser par ailleurs l'alphabet grec, dans leurs rapports privés et publics, par exemple".

Pline l'Ancien écrit également que : *"Les druides n'ont rien de plus sacré que le gui, du moins celui du chêne rouvre. Le chêne rouvre est pour eux l'arbre divin par excellence : leurs bois sacrés appartiennent à cette essence, l'emploi de son feuillage est exigé dans tous les sacrifices. Aussi une touffe de gui vient-elle à surgir sur un chêne, c'est signe qu'elle arrive du ciel et que l'arbre est l'élu d'un dieu ; le gui du chêne est d'ailleurs d'une extrême rareté. La coupe s'en fait suivant un rite minutieux et sévère. Elle a lieu le sixième jour de la lune, alors que l'astre a déjà assez de force mais qu'il n'a pas encore atteint la moitié de lui-même. Le prêtre est vêtu de blanc, sa faucille est d'or, sa tunique blanche est destinée à recevoir la plante".*

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

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

Pour accéder au rang de druide il est nécessaire de subir une initiation ; celle-ci dure près de vingt ans. Les novices doivent développer leur mémoire et tout connaître par coeur. Les druides préfèrent voir les initiés cultiver leur mémoire plutôt que de s'en remettre à des écrits. De plus les risques de divulgation de la connaissance sont ainsi diminués.

L'enseignement comporte des disciplines diverses :

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

Les druides croient en l'immortalité de l'âme ; pour eux la mort n'est que le milieu d'une très longue vie.

La morale qu'ils prêchent incite au dépassement de soi, elle peut s'illustrer ainsi : *"Révérer les dieux, ne rien faire de mal, s'endurcir au courage".*

La notion du péché n'existe pas. A ceux qui s'étonnent qu'il n'y ait pas de lois distinguant le bien du mal, les druides répondent : *"Il n'est pas possible de se donner bonne conscience en se retranchant derrière des préceptes formels respectés dans la lettre mais non dans l'esprit".*

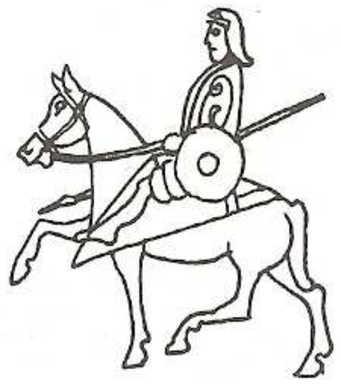
Ils aiment à s'exprimer par énigme pour stimuler la réflexion chez leur interlocuteur.

Leur fonction d'arbitre n'est pas imposée. Lorsque deux parties le souhaitent, elles s'en remettent à un druide pour le jugement et à une personne importante (chef de tribu, roi,...) pour son application... La plupart des druides connaissent les lois et savent fixer les dédommagements pour les préjudices subits. Ils disposent aussi d'un châtiment redoutable : l'excommunication, pouvant frapper un individu ou une tribu, interdisant ainsi toute participation aux rites religieux. Ce véritable bannissement est perçu comme une peine plus terrible que la mort.

Ils interviennent souvent dans les cérémonies et les sacrifices, certains étant spécialisés dans ces derniers (les Vates, les Manteis).

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

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



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

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

Option : dons prédéterminés

Option : caractéristiques prédéterminées

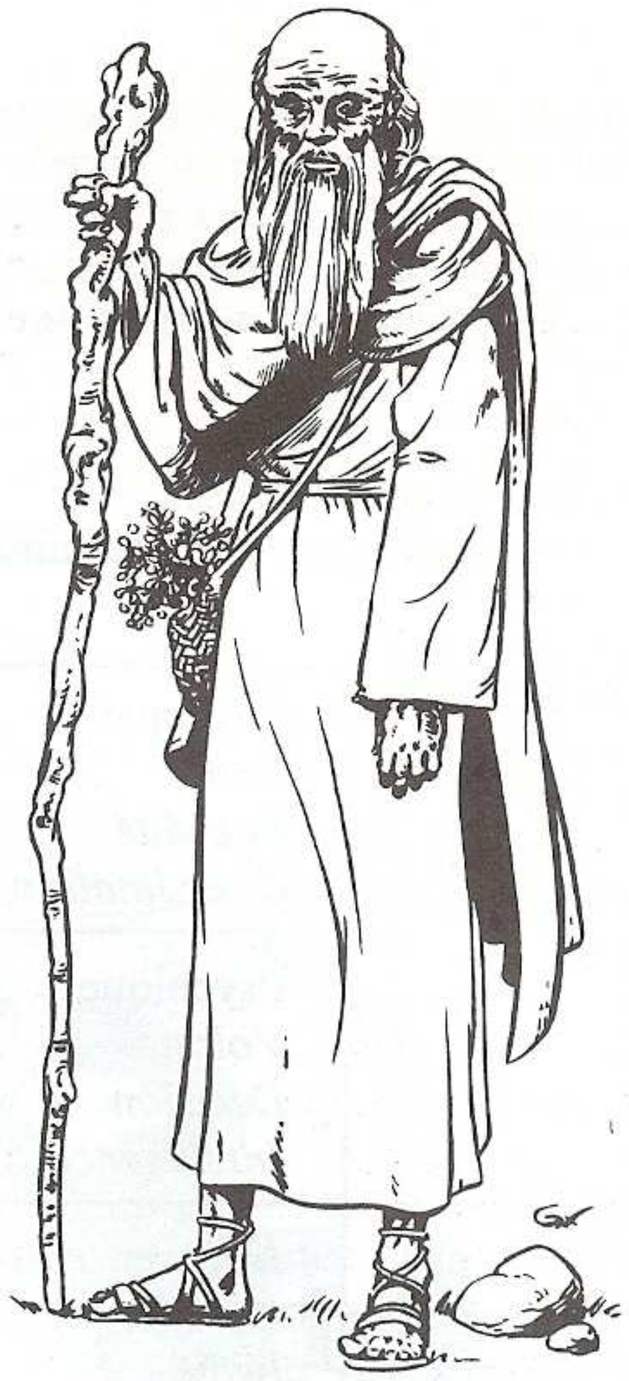
Combat	0	Physique	2
Magie	5	*Force*	2
Artistique	0	*Rapidité*	2
Communication	4	*Coordination*	2
Perception	2	Psychique	12
Mécanique	0	*Volonté*	12
Nature	4	*Décision*	11
Foi	7	*Intelligence*	13
Fatigue	16	Apparence	7
		Aura	9
Taille :	*	*Beauté*	5
Poids :	*	*Honnêteté*	7

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)
Alphabet oghamique (18)
Convaincre (16)
Mémoriser (15)
Philosophie (15)
Astronomie (17)
Connaissance des animaux (17)
Connaissance des plantes (17)
Connaissances mythiques (20)
Sciences de la terre (17)
Traditions (20)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 20 ans pour un druide,
4d4 + 12 ans pour une druidesse.

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés :
Pouvoir druidique (24)
Pouvoir divinatoire (19)
Pouvoir bardique (17)
Pouvoir magique (22)
Pouvoir médical (21)
Pouvoir guerrier (17)
Pouvoir de la forge (17)

Equipement :
1 bâton, 1 chaudron, d4 composantes par sort.



3 . LES DEVINS

"Les devins n'ont pas annoncé que cette île dût être ravagée par toi. Viens donc dans l'île, et tu seras le bienvenu".

L'exil des fils de Doel l'oublié (Cycle d'Ulster)

Les Anciens eux-mêmes ont été impressionnés par l'importance de l'art divinatoire chez les Celtes : " *Pour ce qui est de la pratique des augures, les Gaulois surpassent toutes les autres nations*" (Trogue-Pompée le Voconcien dans Justin).

Les devins font partie de la classe sacerdotale au même titre que les druides. D'ailleurs, Diviciacos, l'ami de César n'était-il pas à la fois druide et devin ? Cicéron nous le présente ainsi : " *Il prétendait connaître les lois de la nature, ce que les Grecs appellent physiologie, et il prédisait l'avenir, soit par des augures, soit par des conjectures*".

Les Celtes n'entreprennent rien de capital sans consulter les oracles : " *Ils se servent de devins à qui ils accordent une grande autorité ; ces devins, c'est par l'observation des oiseaux et l'immolation des victimes qu'ils prédisent l'avenir, et ils tiennent tout le peuple dans leur dépendance*" (Diodore de Sicile).

Les méthodes divinatoires employées sont nombreuses et diverses : observation du vol des oiseaux, examen des convulsions des victimes (humaines ou animales) des sacrifices, incantations, songes provoqués,... En Irlande, les prophètes ("faith"), ont recours à des sortilèges au noms évocateurs : illumination du chant ("teinn laegda"), science qui illumine ("imbas forosnai"), incantation par le bout des doigts ("dichetal do chennaib cnaime").

Ces pouvoirs ne sont pas réservés aux hommes et les légendes font intervenir de nombreuses prophétesses. Pomponius Méla nous parle des prêtresses de Sena (l'île de Sein) qui *"réservent leurs prédictions pour ceux qui n'ont voyagé et navigué que dans le but de les consulter"*.

Option : dons prédéterminés
Option : caractéristiques prédéterminées

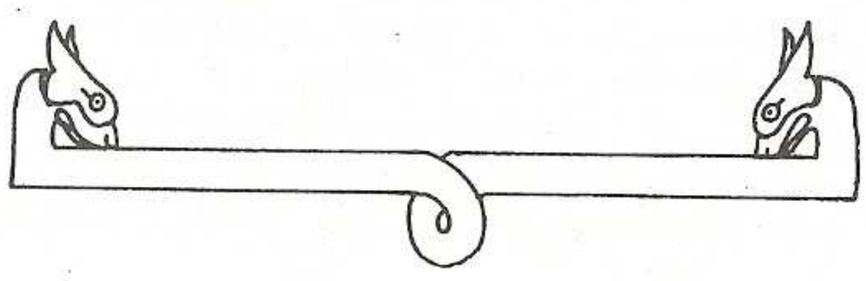
Combat	0	Physique	3
Magie	5	*Force*	2
Artistique	3	*Rapidité*	3
Communication	1	*Coordination*	4
Perception	6	Psychique	11
Mécanique	0	*Volonté*	10
Nature	3	*Décision*	11
Foi	4	*Intelligence*	12
Fatigue	17	Apparence	7
		Aura	8
Taille :	*	*Beauté*	6
Poids :	*	*Honnêteté*	7

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)
Alphabet oghamique (17)
Poésie (14)
Chant (10)
Danse (10)
Sens (17)
Philosophie (18)
Astronomie (14)
Connaissance des animaux (14)
Connaissances mythiques (16)
Traditions (16)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 18 ans pour un devin,
4d4 + 10 ans pour une prophétesse

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés :
Pouvoir druidique (20)
Pouvoir divinatoire (22)
Pouvoir bardique (19)
Pouvoir magique (21)
Pouvoir médical (19)
Pouvoir guerrier (16)
Pouvoir de la forge (16)

Equipement :
d4 composantes par sort.



4 . LES BARDES

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

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

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

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

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

Ils bénéficient du droit de circuler librement ; les agresser est très mal perçu. Tuer un barde désarmé est sacrilège et peut entraîner un "miracle du poète". En général ils sont liés à un patron (roi, reine, chef,...)

qui veille à satisfaire leurs désirs. Ils peuvent travailler gratuitement ou contre récompense. C'est la raison pour laquelle les poèmes portent des noms distincts : "dan" quand ils sont offerts et "duan" quand ils sont rétribués. Tous les caprices d'un barde compétent sont justifiés et s'il ne s'estime pas récompensé à sa juste valeur, il peut punir son patron par une satire aux effets dévastateurs.

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

Option : dons prédéterminés
Option : caractéristiques prédéterminées

Combat	0	Physique	3
Magie	5	*Force*	2
Artistique	7	*Rapidité*	3
Communication	4	*Coordination*	4
Perception	2	Psychique	11
Mécanique	0	*Volonté*	11
Nature	1	*Décision*	11
Foi	3	*Intelligence*	11
Fatigue	17	Apparence	8
		Aura	9
Taille :	*	*Beauté*	8
Poids :	*	*Honnêteté*	7

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :
Chant (15)
Musique (18)
Poésie (18)
Théâtre (18)
Convaincre (15)
Eloquence (13)
Légendes (15)
Séduction (12)
Mémoriser (13)
Traditions (14)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 12 ans pour un homme,
4d4 + 8 ans pour une femme.

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés :
Pouvoir druidique (19)
Pouvoir divinatoire (18)
Pouvoir bardique (23)
Pouvoir magique (21)
Pouvoir médical (17)
Pouvoir guerrier (16)
Pouvoir de la forge (16)

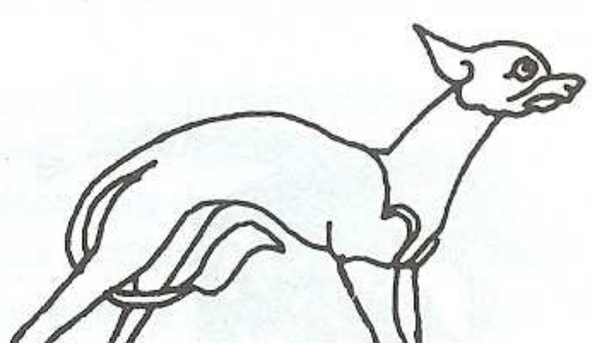
Equipement :
Un instrument de musique, d4 composantes par sort.

Le "miracle du poète" :
Lorsqu'un barde désarmé est tué par un adversaire humain, des êtres invisibles de l'Autre-Monde viennent emporter l'assassin. Les chances qu'ils y parviennent sont égales au prestige du poète.

5 . LES MAGICIENS

Les magiciens occupent un rang particulier dans la société celtique. Ils ne bénéficient pas du même prestige que les druides. Alors que ces derniers sont guidés par la morale et la tradition, les magiciens, qui sont avant tout des individualistes, n'ont de respect véritable que pour leur ambition. Cela ne signifie pas qu'ils soient incapables d'agir pour le bien d'autrui, mais ils ont une réputation de personnes peu sûres. Lorsqu'un magicien semble maléfique, il est qualifié de sorcier. Vis à vis d'eux, le peuple éprouve un sentiment mélangé d'admiration et de crainte.

Le magicien celte se situe à un tournant de l'histoire de la magie. Il utilise des pouvoirs dont l'origine se perd dans la nuit des temps, et commence à essayer d'en percer les mystères, mais ce n'est que plus tard, dans le monde médiéval, que la Magie sera vraiment étudiée de façon systématique.



Option : dons prédéterminés
Option : caractéristiques prédéterminées

Combat	0	Physique	2
Magie	6	*Force*	2
Artistique	1	*Rapidité*	2
Communication	4	*Coordination*	2
Perception	4	Psychique	12
Mécanique	1	*Volonté*	12
Nature	4	*Décision*	12
Foi	2	*Intelligence*	12
Fatigue	16	Apparence	5
Taille :	*	*Aura*	7
Poids :	*	*Beauté*	5
		Honnêteté	3

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)
Alphabet Oghamique (18)
Séduction (9)
Mémoriser (16)
Astronomie (16)
Connaissance des animaux (16)
Connaissance des plantes (16)
Connaissance des créatures monstrueuses (16)
Connaissances mythiques (14)
Philosophie (16)
Sciences de la terre (16)

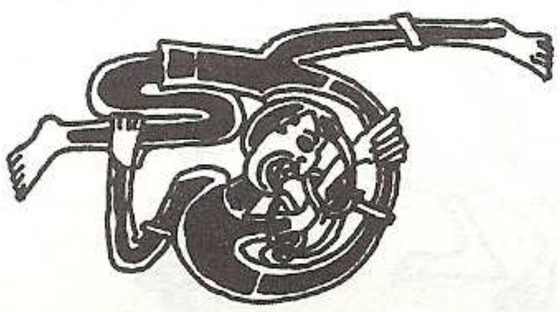
Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 24 ans pour un magicien
4d4 + 14 ans pour une magicienne.

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés :
Pouvoir druidique (20)
Pouvoir divinatoire (22)
Pouvoir bardique (19)
Pouvoir magique (24)
Pouvoir médical (22)
Pouvoir guerrier (18)
Pouvoir de la forge (19)

Equipement : d4 composantes par sort.

Le statut social d'un magicien débutant est très variable, suivant qu'il soit accepté ou non dans la tribu :

d100 : 01-50 (0), 51-00 (5).



6 . LES MARCHANDS

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

Option : dons prédéterminés
Option : caractéristiques prédéterminées

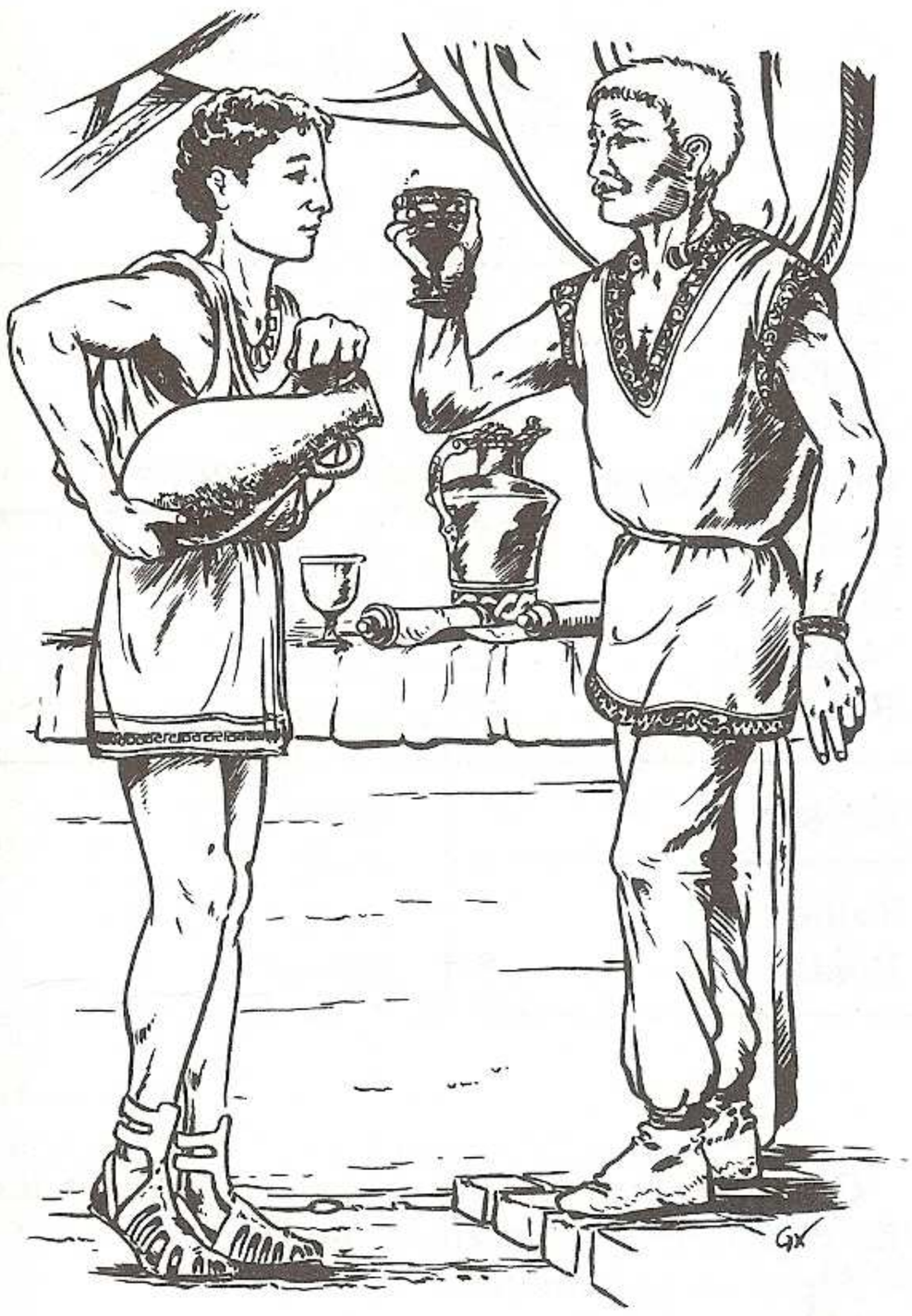
Combat	3	Physique	5
Magie	0	*Force*	4
Artistique	0	*Rapidité*	4
Communication	6	*Coordination*	7
Perception	7	Psychique	9
Mécanique	0	*Volonté*	8
Nature	4	*Décision*	9
Foi	2	*Intelligence*	10
Fatigue	19	Apparence	6
Taille :	*	*Aura*	5
Poids :	*	*Beauté*	5
		Honnêteté	8

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)

Poignard (10)
Alphabet grec (16)
Grec (15)
Marchandage (14)
Orientation (17)
Evaluer ... (16) } à choisir parmi la liste
Evaluer ... (16) } à choisir parmi la liste
Evaluer ... (16) } à choisir parmi la liste
Attelage (13)
Cheval (11)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 9 ans

Equipement :
1 poignard, d4 articles dans chacun des 3 domaines choisis, 1 chariot et 2 boeufs, 1 cheval.



7 . LES ESPIONS

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

Option : dons prédéterminés
Option : caractéristiques prédéterminées

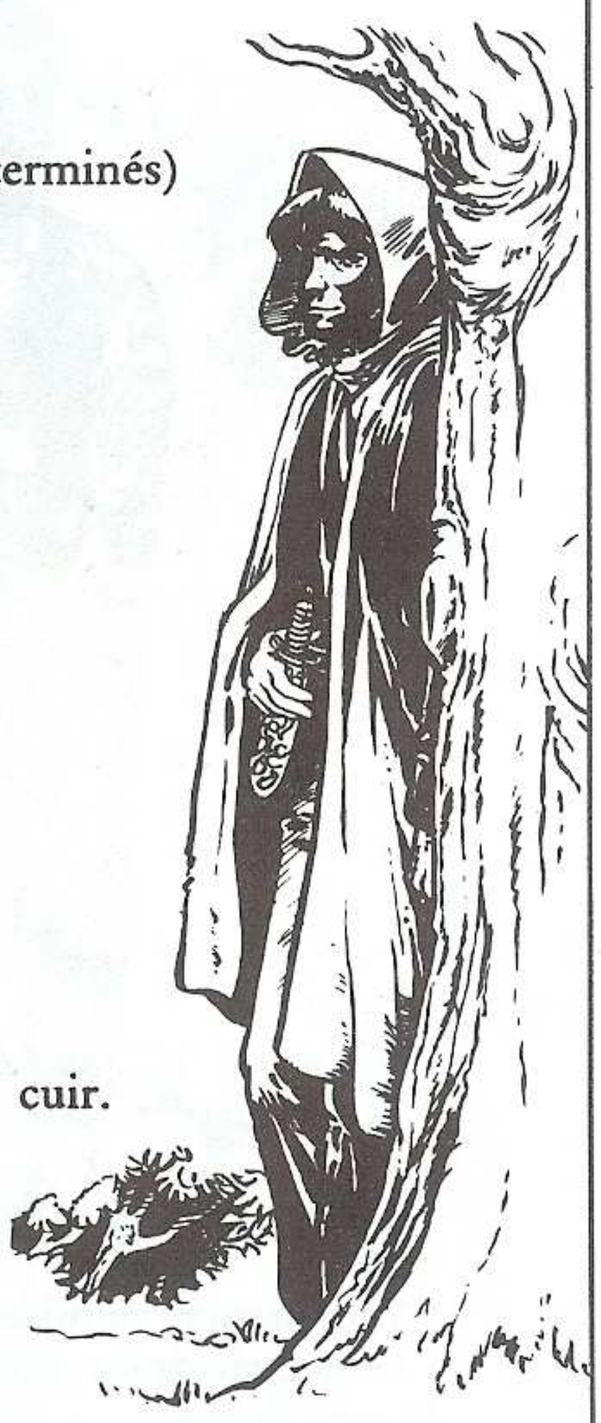
Combat	4	Physique	6
Magie	0	*Force*	5
Artistique	0	*Rapidité*	6
Communication	4	*Coordination*	7
Perception	8	Psychique	8
Mécanique	0	*Volonté*	7
Nature	4	*Décision*	8
Foi	2	*Intelligence*	9
Fatigue	20	Apparence	6
		Aura	5
Taille :	*	*Beauté*	5
Poids :	*	*Honnêteté*	8

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)

Coutelas (10)
Se renseigner (10)
Agilité (15)
Imiter (16)
Mémoriser (17)
Manipuler (15)
Sens (16)
Chasser (13)
Surprendre (13)
Marchandages (12)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 6 ans.

Equipement :
1 coutelas, matériel de déguisement, armure en cuir.



8 . LES AMUSEURS

"Les jongleurs se livrèrent à leurs exercices jusqu'à ce que vînt le moment de prévenir que le festin allait commencer".
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

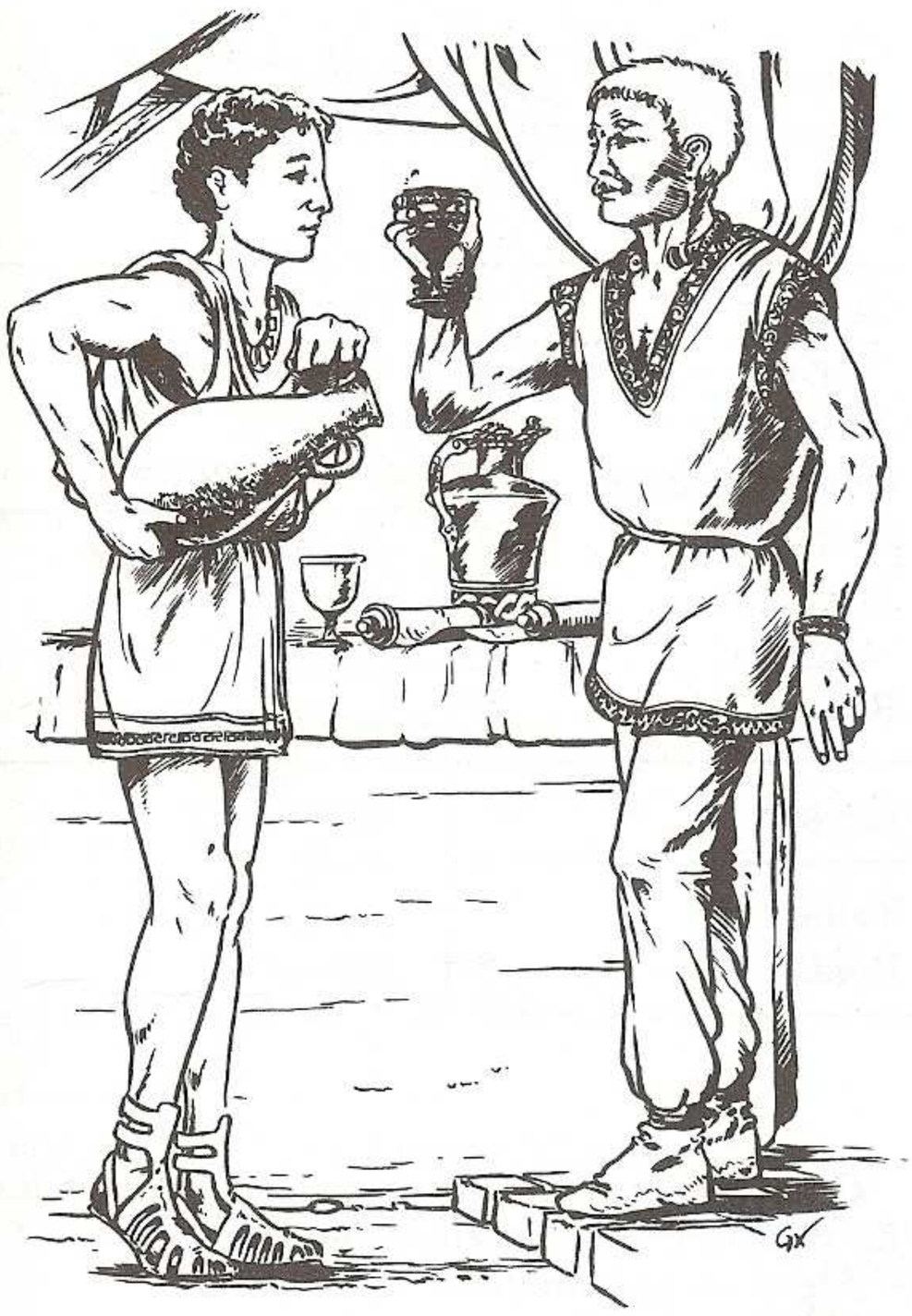
Les fêtes et les banquets ponctuent la vie de la tribu. L'un des animateurs de ces festivités est l'amuseur. Il n'a pas la prétention de distraire en employant la poésie ou la musique comme peuvent le faire les bardes. Il va user de moyens plus directs et souvent plus visuels pour plaire au public. Les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

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)

Poignard (10)
Alphabet grec (16)
Grec (15)
Marchandage (14)
Orientation (17)
Evaluer ... (16) } à choisir parmi la liste
Evaluer ... (16) } à choisir parmi la liste
Evaluer ... (16) } à choisir parmi la liste
Attelage (13)
Cheval (11)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 9 ans

Equipement :
1 poignard, d4 articles dans chacun des 3 domaines choisis, 1 chariot et 2 boeufs, 1 cheval.



7 . LES ESPIONS

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

Option : dons prédéterminés
Option : caractéristiques prédéterminées

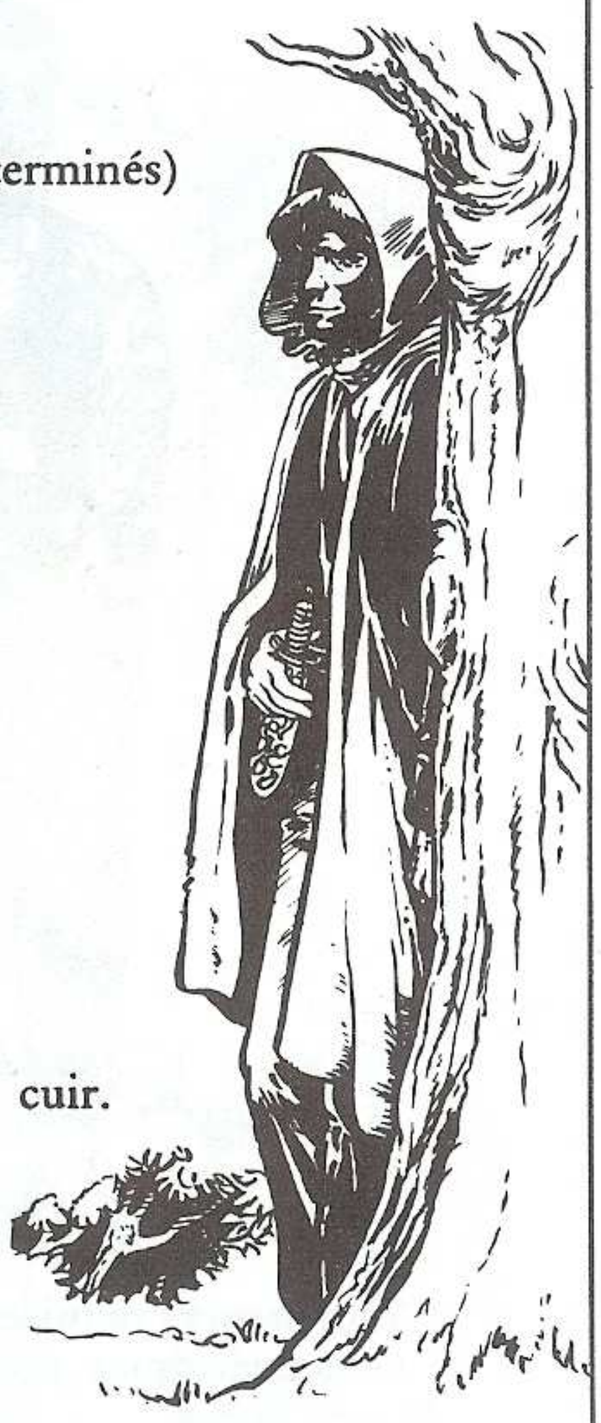
Combat	4	Physique	6
Magie	0	*Force*	5
Artistique	0	*Rapidité*	6
Communication	4	*Coordination*	7
Perception	8	Psychique	8
Mécanique	0	*Volonté*	7
Nature	4	*Décision*	8
Foi	2	*Intelligence*	9
Fatigue	20	Apparence	6
		Aura	5
Taille :	*	*Beauté*	5
Poids :	*	*Honnêteté*	8

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)

Coutelas (10)
Se renseigner (10)
Agilité (15)
Imiter (16)
Mémoriser (17)
Manipuler (15)
Sens (16)
Chasser (13)
Surprendre (13)
Marchandages (12)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 6 ans.

Equipement :
1 coutelas, matériel de déguisement, armure en cuir.



8 . LES AMUSEURS

"Les jongleurs se livrèrent à leurs exercices jusqu'à ce que vînt le moment de prévenir que le festin allait commencer".
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

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

Option : dons prédéterminés
Option : caractéristiques prédéterminées

Combat	1	Physique	6
Magie	0	*Force*	5
Artistique	4	*Rapidité*	6
Communication	5	*Coordination*	7
Perception	7	Psychique	8
Mécanique	0	*Volonté*	8
Nature	3	*Décision*	8
Foi	2	*Intelligence*	8
Fatigue	20	Apparence	8
Taille :	*	*Aura*	7
Poids :	*	*Beauté*	8
		Honnêteté	9

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)
Danse (12)
Théâtre (12)
Comique (13)
Marchandages (14)
Séduction (13)
Agilité (14)
Imiter (15)
Manipuler (14)
Acrobaties (14)
Connaissance des animaux (11)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 10 ans.

Equipement : matériel de déguisement, balles de couleur.

9 . LES MEDECINS

"O Cûchulainn ! de ta maladie
Ne serait pas longue la durée.
Elles te guériraient, si elles étaient ici,
Les filles d'Aed Abrat".
Cûchulainn malade et alité (Cycle d'Ulster)

Les personnes ont rarement la joie de terminer une aventure indemnes. Heureusement les médecins celtes sont capables de prodiges. Le médecin Dian Cecht, n'a-t-il pas réussi à remplacer le bras coupé de Nuada par une prothèse en argent ? Mieux encore, le fils de Dian Cecht a recousu par la suite le membre de Nuada de façon si parfaite que le roi des Tuatha Dé Danann ne souffrait d'aucune infériorité.

La médecine celte se décompose en trois disciplines : la médecine des plantes, la médecine sanglante, proche de notre chirurgie, et la médecine magique. Un véritable médecin utilise les trois disciplines de façon à pouvoir traiter chaque cas aussi efficacement que possible.

Option : dons prédéterminés
Option : caractéristiques prédéterminées

Combat	0	Physique	2
Magie	5	*Force*	2
Artistique	0	*Rapidité*	2
Communication	2	*Coordination*	2
Perception	5	Psychique	12
Mécanique	0	*Volonté*	12
Nature	7	*Décision*	12
Foi	3	*Intelligence*	12
Fatigue	16	Apparence	6
Taille :	*	*Aura*	6
Poids :	*	*Beauté*	6
		Honnêteté	6

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)
Alphabet oghamique (17)
Mémoriser (17)
Philosophie (17)
Connaissance des animaux (19)
Connaissance des créatures monstrueuses (19)
Connaissance des plantes (19)
Médecine des plantes (19)
Médecine sanglante (19)
Premiers soins (19)
Science de la terre (19)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 20 ans pour un homme,
4d4 + 15 ans pour une femme.

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés :
Pouvoir druidique (20)
Pouvoir divinatoire (22)
Pouvoir bardique (17)
Pouvoir magique (22)
Pouvoir médical (24)
Pouvoir guerrier (17)
Pouvoir de la forge (17)

Equipement :
d4 composantes par sort, nécessaire à premiers soins, instruments.

Option : dons prédéterminés
Option : caractéristiques prédéterminées

Combat	6	Physique	8
Magie	0	*Force*	8
Artistique	0	*Rapidité*	7
Communication	1	*Coordination*	9
Perception	6	Psychique	6
Mécanique	2	*Volonté*	5
Nature	5	*Décision*	5
Foi	2	*Intelligence*	8
Fatigue	22	Apparence	5
		Aura	5
Taille :	*	*Beauté*	5
Poids :	*	*Honnêteté*	5

10 . CHASSEUR

"Prends ton arc, le chasseur s'éveille ;
Va percer de tes traits
le chevreuil bondissant..."
Meurtre des fils d'Usnech (Cyle d'Ulster)

Malgré le bon niveau de l'agriculture celte assuré par les outils en fer et bien que l'élevage soit important, la chasse conserve une place de premier plan.

Son intérêt est double : alimentation et matières premières (peaux,...) d'une part, entraînement des guerriers d'autre part.

Si les chevaliers représentent l'élite guerrière, les chasseurs forment les troupes de choc. Sangliers et cerfs sont leurs proies préférées. Plus rarement, ils chassent l'ours ou le lion. Quant aux plus grands chasseurs, ils partent à la poursuite de la gloire, repoussant les limites du courage en s'attaquant aux plus terribles des monstres (tarasque, serpent-bêlier et même dragon !). Puis, lorsque revient le temps de la guerre, le gibier devient l'homme et le trophée, les têtes coupées...

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés :
Pouvoir druidique (20)
Pouvoir divinatoire (22)
Pouvoir bardique (17)
Pouvoir magique (22)
Pouvoir médical (24)
Pouvoir guerrier (17)
Pouvoir de la forge (17)

Equipement :
d4 composantes par sort, nécessaire à premiers soins, instruments.

Option : dons prédéterminés
Option : caractéristiques prédéterminées

Combat	6	Physique	8
Magie	0	*Force*	8
Artistique	0	*Rapidité*	7
Communication	1	*Coordination*	9
Perception	6	Psychique	6
Mécanique	2	*Volonté*	5
Nature	5	*Décision*	5
Foi	2	*Intelligence*	8
Fatigue	22	Apparence	5
		Aura	5
Taille :	*	*Beauté*	5
Poids :	*	*Honnêteté*	5

10 . CHASSEUR

"Prends ton arc, le chasseur s'éveille ;
Va percer de tes traits
le chevreuil bondissant..."
Meurtre des fils d'Usnech (Cyle d'Ulster)

Malgré le bon niveau de l'agriculture celte assuré par les outils en fer et bien que l'élevage soit important, la chasse conserve une place de premier plan.

Son intérêt est double : alimentation et matières premières (peaux,...) d'une part, entraînement des guerriers d'autre part.

Si les chevaliers représentent l'élite guerrière, les chasseurs forment les troupes de choc. Sangliers et cerfs sont leurs proies préférées. Plus rarement, ils chassent l'ours ou le lion. Quant aux plus grands chasseurs, ils partent à la poursuite de la gloire, repoussant les limites du courage en s'attaquant aux plus terribles des monstres (tarasque, serpent-bêlier et même dragon !). Puis, lorsque revient le temps de la guerre, le gibier devient l'homme et le trophée, les têtes coupées...

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)
Arc (15)
Epieu (14)
Coutelas (14)
Agilité (15)
Sens (11)
Pièges (11)
Connaissance des animaux (13)
Chasser (13)
Orientation (14)
Surprendre (13)

Age après l'acquisition de ces compétences : 4d4 + 7 ans.

Equipement :
Arc, épieu, 1 chien, quelques pièges simples, coutelas, armure en cuir.

11 . LES FORGERONS

Presque aussi respecté que le druide mais encore plus mystérieux, le forgeron est le Maître du feu, le détenteur du secret de l'acier. Lui seul sait utiliser le pouvoir de la forge pour transformer "la terre ferrugineuse" (le minerai de fer) en épée, pointe de lance et outil. C'est son savoir qui a assis la domination celtique sur le monde occidental, par la supériorité des armes mais aussi des outils. Le forgeron n'est pourtant pas le seul à travailler le métal. D'autres artisans s'occupent du bronze, de l'argent et de l'or. Mais ces métaux réclament des feux deux à trois fois moins puissant que celui nécessaire au fer. Le rôle du forgeron dépass celui d'artisan pour atteindre le rang de détenteur d la tradition, au même titre que les druides.

Option : dons prédéterminés
Option : Caractéristiques prédéterminées

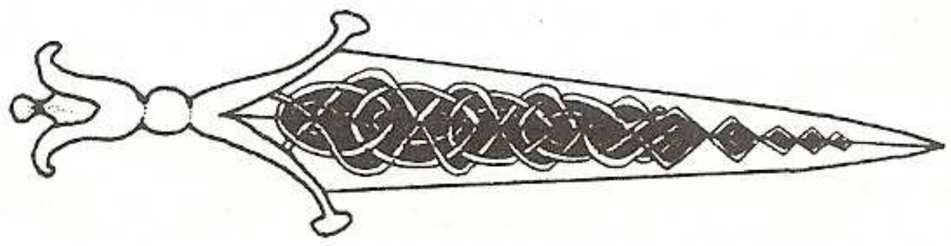
Combat	4	Physique	7
Magie	5	*Force*	8
Artistique	0	*Rapidité*	6
Communication	0	*Coordination*	7
Perception	1		
Mécanique	7	Psychique	7
Nature	2	*Volonté*	7
Foi	3	*Décision*	5
		Intelligence	9
Fatigue	21	Apparence	6
		Aura	7
Taille :	*	*Beauté*	5
Poids :	*	*Honnêteté*	6

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)
Hache (12)
Lance (11)
Bouclier rond (11)
Alphabet oghamique (14)
Mémoriser (10)
Fabriquer des armes et des boucliers (14)
Fabriquer des outils (14)
Sciences de la terre (11)
Connaissances mythiques (12)
Traditions (12)

Age après l'acquisition de ces compétences : 4d4 + 14 ans.

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés :
Pouvoir druidique (15)
Pouvoir divinatoire (13)
Pouvoir bardique (12)
Pouvoir magique (17)
Pouvoir médical (14)
Pouvoir guerrier (16)
Pouvoir de la forge (19)

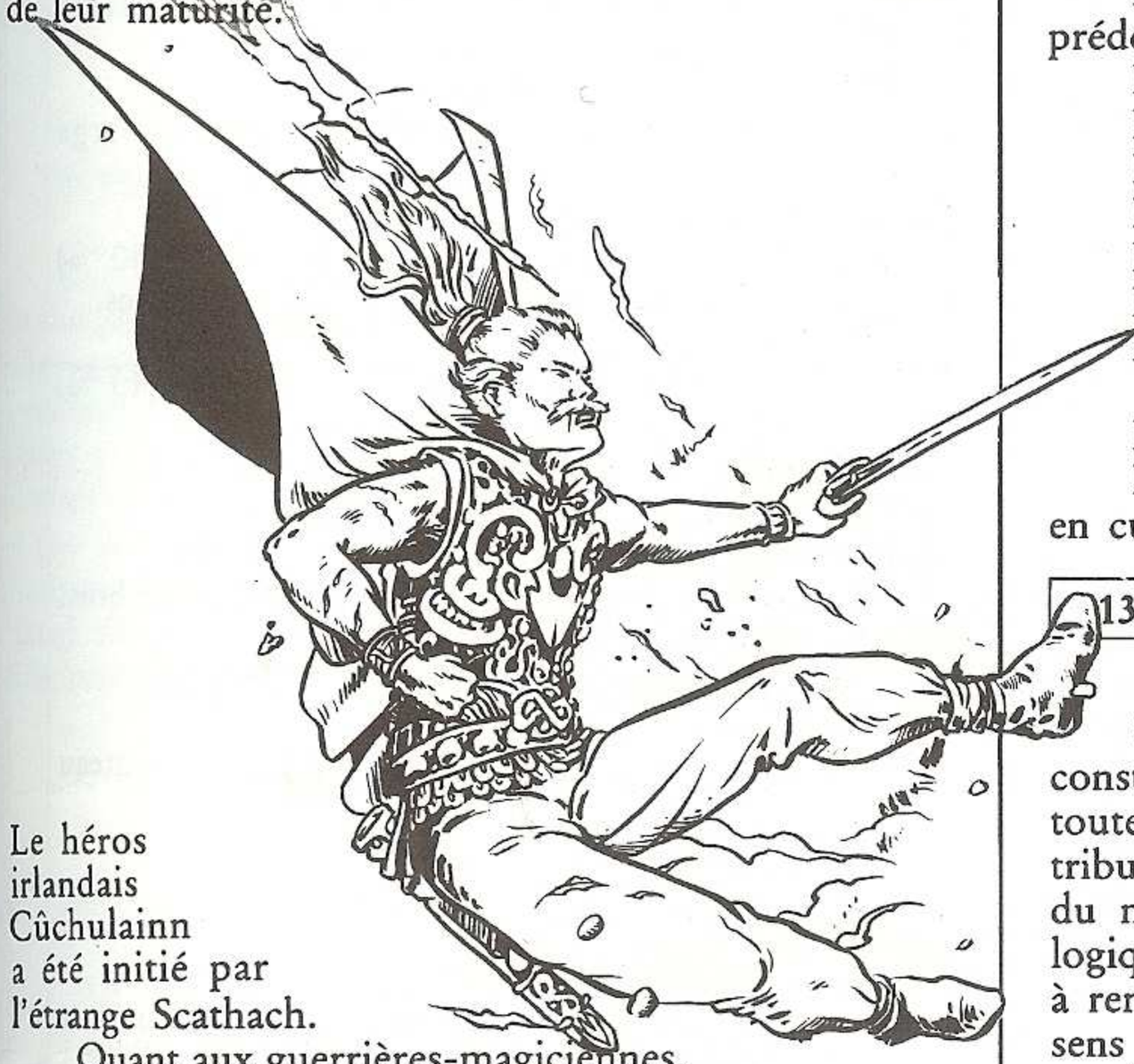
Equipement :
Forge, matières premières pour d4 articles, d4 de chaque article, d4 composantes par sort.



12 . LES GUERRIERS-MAGICIENS

"Il dépassait tous les hommes d'Irlande par les talents magiques et militaires qu'il avait rapportés des enseignements de Scathach Buana..."
Naissance de Conchobar (Cycle d'Ulster)

Si les chevaliers constituent l'élite guerrière, il se trouve quelques combattants tout aussi prestigieux. Les guerriers-magiciens ne sont pas nobles. Ils sont plus souvent craints qu'admirés. Avant tout des solitaires, ils ont dû quitter très jeunes leur tribu pour parcourir le périlleux chemin qui sépare le simple combattant du guerrier-magicien. Il leur a fallu voyager jusqu'au nord de l'Ile de Bretagne où de mystérieuses initiatrices leur ont appris l'art de la guerre et celui de la magie ainsi que tout ce qu'elles estimèrent nécessaire à l'avènement de leur maturité.



Le héros irlandais Cûchulainn a été initié par l'étrange Scathach.

Quant aux guerrières-magiciennes, bien que rares, elles n'en sont pas moins redoutables!

Option : dons prédéterminés
Option : caractéristiques prédéterminées

Combat	6	Physique	6
Magie	6	*Force*	6
Artistique	0	*Rapidité*	5
Communication	0	*Coordination*	7
Perception	3	Psychique	8
Mécanique	0	*Volonté*	7
Nature	4	*Décision*	8
Foi	3	*Intelligence*	9
Fatigue	20	Apparence	5
		Aura	7
Taille :	*	*Beauté*	5
Poids :	*	*Honnêteté*	3

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)
Epée longue (12)
Bouclier rond (13)
Fronde (13)
Javelot (13)
Esquive (12)
Alphabet oghamique (15)
Mémoriser (12)
Connaissance des animaux (13)
Sciences de la terre (13)
Connaissances mythiques (12)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 11 ans pour un guerrier-magicien,
4d4 + 8 ans pour une guerrière-magicienne.

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés :
Pouvoir druidique (17)
Pouvoir divinatoire (17)
Pouvoir bardique (14)
Pouvoir magique (20)
Pouvoir médical (18)
Pouvoir guerrier (20)
Pouvoir de la forge (14)

Equipement :
Bouclier rond, épée longue, fronde, javelot, armure en cuir, d4 composantes par sort.

13 . LES AUTRES PERSONNAGES

Si vous n'avez choisi aucune des classes, vous devez construire votre personnage entièrement. Attention toutefois, il doit justifier d'une activité auprès de la tribu. Vous avez donc choisi un métier sur la "table du milieu social d'origine". C'est à vous d'orienter logiquement la création de votre personnage de façon à renforcer ce choix. Un bronzier doit avoir un bon sens artistique, un bûcheron devrait être fort et savoir manier la hache avec vigueur ! ...

Pas de contrainte autre que celles imposées par la logique, ce qui laisse tout de même place à des milliers de créations originales.

Liste des métiers

* Artistique

Bronzier (Coordination) 4 ans
Equipement : matières premières pour d4 articles et d4 de chaque article.
Emailleur (Coordination) 3 ans
Equipement : matières premières pour d4 articles et d4 de chaque article.
Frappeur de monnaie (Coordination) 2 ans
Equipement : matières premières pour d20 pièces et d20 pièces.
Orfèvre (Coordination) 5 ans
Equipement : matières premières pour d4 articles et d4 de chaque article.
Sculpteur sur bois (Coordination) 2 ans
Equipement : matières premières pour d4 articles et d4 de chaque article.

* Mécanique

Charpentier (Coordination) 2 ans
Equipement : matières premières pour une maison de moyenne importance.
Charron (Coordination) 2 ans
Equipement : matières premières pour d4 véhicules, d4 véhicules en réserve.
Constructeur de bateaux (Coordination) 5 ans
Equipement : matières premières pour 1 navire (60 %).
Fabricant d'armes, de boucliers (Coordination) 4 ans
Equipement : matières premières pour d4 articles et 2d4 articles.
Fabricant d'outils (Coordination) 2 ans
Equipement : matières premières pour d4 articles et 2d4 articles.
Tisserand (Coordination) 2 ans
Equipement : métier à tisser (75 %).
Tonnelier (Coordination) 2 ans
Equipement : matériel pour d4 articles.

* Nature

Boulanger (Coordination) 2 ans
Equipement : four (75%).
Bûcheron (Force) 1 an
Equipement : 1 hache.
Carrier (Coordination) 1 an
Equipement : 1 carrière (20 %).
Construction d'esquifs (Coordination) 2 ans
Equipement : matières premières pour 1 esquif.
Cuisinier (Intelligence) 9 ans
Equipement : en Gaule, une auberge (30%).
Cultivateur (Physique) 1 an
Equipement : parcelle de terrain (40 %) permettant de nourrir 4d4 personnes.
Eleveur (Intelligence) 2 ans
Equipement : parcelle de terrain (40 %) avec 4d4 bêtes (ou ruches !).
Fabricant d'alcool (Intelligence) 1 an
Equipement : 4d4 articles.
Menuisier (Coordination) 2 ans
Equipement : d4 troncs du meilleur bois.
Mineur (Physique) 2 ans
Equipement : un pic et d4 torches.
Pêcheur (Coordination) 1 an
Equipement : 1 esquif (30 %), 1 bateau (5 %).
Potier (Coordination) 2 ans
Equipement : 2d4 articles.
Saleur (Intelligence) 1 an
Tanneur (Coordination) 2 ans
Equipement : matières premières nécessaires à d4 articles, d4 articles.
Terrassier (Physique) 2 ans
Verrier (Coordination) 2 ans
Equipement : 2d4 articles.

"Quel métier fais-tu ? " demanda le portier, "Car il ne vient à Tara personne qui n'ait un métier"

La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique)

5. LA CHARTRE ANGOUMOISE

1 . ORIGINE

Si vous faites partie de ceux qui s'interrogent sur le nom de cette table ("*Charte Augoumoise*"), vous êtes conviés à vous reporter à l'article de Noël le Serfaut, paru dans **RUNES no 4.** Cette revue spécialisée dans le jeu d'aventure a hélas disparu.

Qu'il vous suffise de savoir que cette table aurait été utilisée par le **Duc d'Angoulême.** Elle lui permettait de simuler la chasse à courre, plaisir auquel le Duc ne pouvait plus s'adonner après une malencontreuse chute de cheval.

2 . INTERET

La Charte Angoumoise permet de gérer nombre de situations sans avoir recours à des règles très précises. Elle permet en particulier le passage de l'appréciation qualitative ("très facile") à des chances de succès quantifiées ("17 sur 20" ou "bonus de + 6" selon le cas). Si vous souhaitez vivre des aventures plus orientées vers le jeu de rôle que sur la simulation, il vous suffit de trouver un Maître de jeu avec un bon sens du jugement. Armé de la Charte Angoumoise, il pourra faire face à la majorité des situations qui se présenteront.

3 . UTILISATIONS

3.1 Estimation d'un bonus ou d'un malus

Chaque compétence est caractérisée par un niveau qui quantifie les chances de succès (sur 20) lors de son utilisation dans des conditions de difficulté moyenne. Toutefois un grand nombre de facteurs peuvent influer sur les chances de succès. Le Maître de jeu peut décider de faire l'inventaire de tous ces facteurs et des bonus/malus qu'ils apportent. Ce calcul risque d'être long et fastidieux, brisant le rythme du jeu sans garantir une précision parfaite. L'appréciation du Maître du jeu et la Charte Angoumoise permettent de pallier à cet inconvénient. Le Maître de jeu choisit **colonne 2** le terme qui lui semble qualifier le mieux la tâche à accomplir. Il peut alors lire un bonus/malus global sur la même ligne de la **colonne 4.**

□ Exemple : l'espion Galanas tente d'atteindre, d'un boulet de fronde, un guerrier ostrite situé à une portée moyenne, en partie masqué par la végétation et se déplaçant rapidement. De plus la pluie gêne quelque peu la vision. Le Maître de jeu juge la tâche "très difficile" et octroie un malus (- 6) aux chances de succès de Galanas. □

3.2 Détermination des chances de succès d'une tâche

Bien que le Maître de jeu ait de nombreux renseignements sur les personnages (dons, caractéristiques, compétences), il arrive qu'une tâche particulière ne soit pas directement liée à ces chiffres. Dans ce cas le Maître de jeu choisit **colonne 2** le terme qui lui paraît le mieux qualifier la difficulté de la tâche à accomplir. Il peut alors lire sur la même ligne de la **colonne 1** les chances de succès (sur 20) de cette tâche.

□ Exemple : Ambiorix et Samara sont prêts à tendre une corde en travers du chemin d'un ogre. Le Maître de jeu pèse le pour et le contre. L'ogre n'est pas très intelligent ; il court vite pour tenter de rattraper Galanas qui a servi d'appât. Toutefois la corde n'est pas très bien dissimulée. Le Maître de jeu juge cette tentative "plutôt difficile". Elle a donc 7 chances sur 20 de réussir. □

3.3 Détermination de la tournure des événements

Si le Maître de jeu hésite quant à l'évolution d'une situation, il peut faire appel à la Charte Angoumoise. Il lance un d20 et lit **colonne 3** une appréciation correspondant au résultat du jet.

□ Exemple : nos personnages, perdus dans une région qu'ils ne connaissent pas, viennent à croiser une douzaine de guerriers d'une autre tribu. Le Maître de jeu n'avait pas prévu à l'avance la réaction de ces guerriers. Il lance un d20 et consulte la Charte Angoumoise.

Si le résultat est :

1 : "Cauchemardesque", le Maître du jeu peut considérer que les guerriers ne supportent aucune intrusion sur leur territoire. Ils attaquent sans prendre le temps de discuter.

8 : "Plutôt défavorable", sans doute discuteront-ils avant d'attaquer ; si les personnages sont convaincants le combat pourra être évité.

13 : "Plutôt favorable", les guerriers indiqueront aux personnages comment retrouver leur chemin mais leur demanderont de partir sans trop traîner.

20 : "Fantastique", les personnages seront les invités d'honneur du grand festin qui doit avoir lieu ce soir au village des guerriers. □

La Chartre Angoumoise

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

3.4 Résolution d'une situation globale

Certaines situations complexes sont relativement difficiles à simuler par le détail. Le Maître de jeu peut alors se reporter à l'appréciation qu'il fait de la situation, **colonne 3** de la Charte Angoumoise, et lire sur la même ligne de la **colonne 1** les chances de succès.

□ Exemple : le navire sur lequel se trouvent les personnages est pris dans une tempête. Le Maître de jeu juge de la force des éléments déchaînés, de la qualité de l'équipage et de la robustesse du bâteau. En fin de compte il considère la situation "plutôt favorable". Le bâteau a donc 13 chances sur 20 de se maintenir à flot. □

3.5 Interprétation d'un résultat

Lorsqu'un d20 a été lancé pour déterminer si une tâche a été menée à bien le Maître de jeu peut utiliser la marge de réussite (Mr = chances de succès - jet) pour interpréter le résultat. Il repère la marge **colonne 4** (les chiffres négatifs correspondant à un échec) et se reporte à la même ligne de la **colonne 3** où il trouve un terme qui peut servir de base à l'interprétation du résultat.

□ Exemple : retrouvons Ambiorix et Samara qui cherchaient à faire trébucher un Ogre. Les chances de réussir étaient de 7 sur 20. Le jet du d20 a donné un résultat de 3. La marge de réussite est + 4 (Mr = 7-3). Le résultat est donc "Assez bon". L'Ogre s'est étalé de tout son long. Toutefois, il ne s'est pas vraiment fait mal. □

□ Exemple : le barde Eburos utilise la compétence "Eloquence" pour rallier l'auditoire à sa cause. Ses chances de succès sont de 12 sur 20. Envisageons plusieurs cas pour le jet du d20 :

3 : Marge de réussite = 9 (12-3) : "Fantastique" ! L'auditoire est enthousiaste.

9 : Marge de réussite = 3 (12-9) : "Favorable" ! L'auditoire accepte sans trop discuter.

12 : Marge de réussite = 0 (12-12) : "Neutre" ! L'auditoire a tendance à accepter sans conviction.

15 : Echec = -3 (12-15) : "Défavorable" ! L'auditoire reste sur ses positions.

20 : Echec = -8 (12-20) : "Catastrophique" ! Le pauvre Eburos s'est totalement fourvoyé, l'auditoire est furieux, l'orateur sera-t-il malmené ? □

Les 5 points présentés dans ce chapitre décrivent les utilisations les plus fréquentes de la Charte Angoumoise. Gageons cependant que vous en imaginerez d'autres. Souvenez-vous que l'utilisation à bon escient de la Charte Angoumoise apportera de la fluidité au déroulement d'une partie. Mais, attention toutefois, la Charte Angoumoise nécessite de la part du Maître de jeu un bon sens du jugement. Dans le cas contraire, il risque de perdre son prestige de juge suprême et infaillible et aura du mal à conserver son autorité.

6. LES COMPETENCES

Au cours d'une aventure les personnages seront amenés à entreprendre de nombreuses actions. Certaines sont élémentaires (courir, sauter, soulever un poids,...), d'autres nécessitent des connaissances et/ou un apprentissage : ce sont les compétences. Le score dans une compétence traduit pour un personnage sa facilité à l'utiliser : c'est son **niveau de maîtrise (MS).**

Initialement ce score est égal au don qui intervient le plus lors de l'utilisation de la compétence.

□ Exemple : Mécanique (Pièges), Combat (Coutelas), Artistique (Musique),... □

Le score est nul pour les compétences suivies d'une astérisque.

Ce score peut évoluer de 3 façons :
- **acquisition** de la compétence (lors de la création du personnage avant le début du jeu ou entre deux aventures),
- **gain d'expérience** (en utilisant avec succès la compétence pendant l'aventure),
- **perfectionnement** (entre deux aventures).

A) ACQUISITION D'UNE COMPETENCE

L'acquisition d'une compétence correspond à une **phase d'apprentissage** à l'issue de laquelle le personnage n'a plus recours uniquement à ses dons : le personnage apprend comment utiliser au mieux ses qualités naturelles (caractéristiques).

En pratique, à l'issue de la période d'apprentissage le score du personnage augmente de la caractéristique qui intervient le plus lors de l'utilisation de la compétence.

□ Exemple : Coordination (Pièges), Physique (Coutelas), Psychique (Musique),... □

L'apprentissage peut avoir lieu avant le début du jeu (création du personnage) ou entre deux aventures.

1 . AVANT LE DEBUT DU JEU

Comme vous avez pu le noter au *chapitre 3.6 (Création du personnage - Les compétences)*, votre personnage peut acquérir avant le début du jeu un certain nombre de compétences (12 plus les éventuels bonus).

Si votre personnage a suivi une initiation, 10 de ces compétences sont imposées, le choix des autres étant libres.

Pour chaque compétence choisie, faites la somme du don et de la caractéristique qui sont indiqués. Le résultat donne le score (niveau de maîtrise, MS) de votre personnage. Il convient aussi de noter le temps passé au cours des phases d'apprentissage (dans le cas d'une initiation à une classe, un temps global est donné pour les 10 phases d'apprentissage des 10 compétences requises).

Cette durée s'ajoute à l'âge de base du personnage (4d4) pour donner l'âge au début du jeu.

Option : il est possible de renforcer une compétence plutôt que d'en acquérir une nouvelle mais il s'agit de perfectionnement et non d'apprentissage (voir à perfectionnement).

Attention : les personnages qui souhaitent acquérir des compétences magiques (sortilèges), doivent garder quelques points pour celles-ci et par conséquent acquérir un peu moins de compétences.

2 . APRES LE DEBUT DU JEU

Rien ne s'oppose à ce qu'un personnage fasse l'apprentissage d'une compétence entre deux aventures. Le seul obstacle est le temps nécessaire à cet apprentissage. Si les aventures se succèdent à un rythme échevelé, le personnage devra faire face à un cruel dilemne : acquérir une compétence ou partir avec ses amis vers une nouvelle aventure... D'autre part le personnage qui souhaite acquérir une compétence doit, pendant le jeu, **se placer dans les conditions propices** en effectuant les démarches nécessaires. Une option décrit l'influence de ces conditions sur la durée d'apprentissage *(chap. 6.E : Conditions d'apprentissage et de perfectionnement)*.

Si malgré tout cet apprentissage a lieu, comme lors de la création du personnage, le score est augmenté de la caractéristique indiquée (ainsi que du don pour les compétences marquées d'une astérisque).

□ Exemple : Brendan décide entre deux aventures d'acquérir la compétence dans le maniement de la hache. Un guerrier de sa tribu va le prendre en charge pendant 6 mois. Initialement le score de Brendan (niveau de maîtrise, MS) était, dans cette compétence, égal à son don de combat (5). Au cours d'aventures, Brendan a utilisé avec succès cette arme et son score a progressé jusqu'à 8 (expérience gagnée : +3). A l'issue de la phase d'apprentissage, il ajoute à son score la caractéristique qui intervient le plus dans le maniement de la hache : la Force (F : 6). Au bout des 6 mois, Brendan a un score de 14 pour la hache. □

Option : il est possible de renforcer une compétence plutôt que d'en acquérir une nouvelle mais il s'agit de perfectionnement et non d'apprentissage (voir à perfectionnement).

Attention : si une phase d'apprentissage est interrompue, le personnage en perd le bénéfice et il devra reprendre l'apprentissage au début. Toutefois, le Maître du jeu peut considérer que la phase d'apprentissage n'est que suspendue si la période d'interruption est courte.

B) UTILISATION D'UNE COMPETENCE

Lorsqu'un personnage tente une action qui est du ressort d'une compétence, le Maître de jeu peut se référer au niveau de maîtrise (score, MS) du personnage. **Le jet d'un d20 ne doit pas se substituer à la présence du joueur :** il doit marchander, argumenter...

Si le Maître de jeu juge le résultat de l'action incertain, le joueur va devoir lancer un d20.

Ses chances de base sont égales à son score (**MS** : niveau de maîtrise).

Suivant les conditions présidant à cette action, le Maître de jeu peut accorder un bonus ou un malus, en s'aidant de la **Charte Angoumoise** *(chap. 5.3.1).*

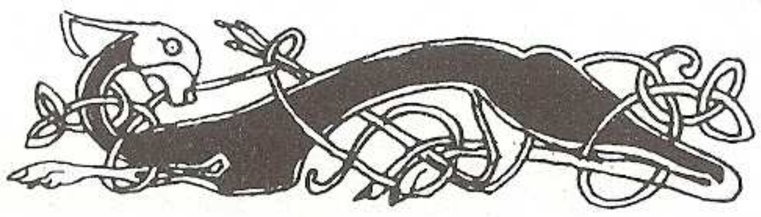
Les chances de succès finales sont donc :
CDS = MS + bonus/malus.

Le joueur lance le **d20.** Le résultat (jet) est comparé aux chances de succès (CDS). Si le résultat est inférieur ou égal **(jet ⩽ CDS) l'action est réussie.** La marge de réussite (Mr = CDS-jet) peut servir à interpréter le résultat de l'action à l'aide de la Charte Angoumoise *(chapitre 5.3.5).*

Si le résultat du jet est supérieur aux chances de succès **(jet > CDS) l'action est un échec.**

La marge d'échec (Me = jet-CDS) peut servir à interpréter le résultat.

☐ Exemple : lors d'un banquet, le barde Eburos décide d'user de son éloquence pour rallier l'auditoire à sa cause. Son niveau de maîtrise dans la compétence "Eloquence" est de 16 (MS : 16). Toutefois le public est constitué essentiellement de guerriers hostiles à son point de vue. Le Maître de jeu juge la situation "défavorable", ce qui correspond d'après la Charte Angoumoise à un malus (-4). Les chances de succès d'Eburos sont donc de 12 sur 20 (CDS = MS + bonus/malus : 16-4 = 12). Le d20 est lancé : jet = 3. C'est un succès : marge de réussite = 9 (Mr = CDS-jet : 12-3 = 9). D'après la Charte Angoumoise c'est même un succès "fantastique" ! Le talent d'Eburos a complètement retourné l'auditoire ! ☐



Option : **réussite parfaite et échec critique.** Cette option s'utilise lorsque le résultat d'un jet est "1" (réussite parfaite) ou "20" (échec critique).

En première approximation on peut considérer qu'un jet de "1" signifie toujours la réussite et "20" toujours l'échec.

Il est toutefois possible de préciser.

* En cas de jet d'un "1", on relance le d20. Si le deuxième jet est aussi un succès, les marges de réussite s'additionnent : Mr = Mr1 + Mr2. Si le deuxième jet est égal à "1", on recommence l'opération et ainsi de suite... Si le second jet est un échec, la marge de réussite est inchangée.

* En cas de jet d'un "20" on relance le d20. Si le deuxième jet est aussi un échec, les marges d'échec s'additionnent : Me = Me1 + Me2. Si le deuxième jet est égal à "20", on recommence l'opération et ainsi de suite... Si le second jet est une réussite, la marge d'échec est inchangée.

Lorsque les chances de succès sont supérieures à 20 et que le résultat du d20 est "20", il n'y a pas échec critique. Il s'agit dans ce cas d'un échec normal avec une marge d'échec nulle.

☐ Exemple : reprenons le cas d'Eburos usant de son éloquence (MS=16) dans un environnement défavorable (malus : -4, chances de succès : CDS = 16-4 = 12).

* 1er cas : le d20 donne un résultat de "1", réussite parfaite ! Deuxième jet, encore un "1" ! Troisième jet : "19". Bilan : la marge réussite est Mr = 22 = (12-1) + (12-1) ! Réussite indescriptible !

* 2e cas : le d20 donne un résultat de "20", échec critique ! Deuxième jet : "18". Bilan : la marge d'échec est Me = 14 = (20-12) + (18-12) ! Echec plus que cauchemardesque !

* 3e cas : Eburos fait un discours devant ses amis, un public acquis (bonus : +5). Ses chances de succès sont de 21 (16+5). Le résultat du jet est un "20". Il n'y a pas échec critique mais échec normal avec une marge d'échec nulle. ☐

Attention ! **Le jeu ne doit pas se réduire à une suite de jets de dés** et le Maître de jeu ne devrait demander des jets de compétence que dans les cas qui le méritent.

Option : lorsque le joueur ne peut pas savoir sur le moment si l'action tentée est réussie (exemple : orientation,...), c'est le Maître de jeu qui lance le d20. **Pour annoncer le résultat** il est possible d'utiliser le principe suivant :

- Marge de réussite supérieure ou égale à 5 (Me ⩾ 5) :
Le personnage est convaincu qu'il a réussi, qu'il a raison, qu'il a trouvé la bonne solution (et c'est tout à fait légitime !)
- Marge de réussite inférieure à 5 (0 ⩽ Mr < 5) :
Le personnage pense avoir réussi, avoir raison, avoir trouvé la bonne solution, mais il n'a pas de certitude (pourtant, c'est vrai !)
- Marge d'échec inférieure à 5 (0 ⩽ Me < 5) :
Même impression que pour une marge de réussite inférieure à 5 (mais cette fois, c'est faux !). Le Maître de jeu donne une indication erronée...
- Marge d'échec supérieure ou égale à 5 (Me ⩾ 5) :
Même conviction que pour une marge de réussite supérieure à 5 (c'est pourtant archifaux !). Le Maître de jeu donne une indication tout à fait contraire à la vérité...

□ Exemple : Carrus mène une petite troupe dans la forêt. Le Maître de jeu juge qu'un jet de la compétence "orientation" est nécessaire, avec un malus car Carrus n'est pas passé par là depuis longtemps (situation "plutôt difficile", malus : -3). Le niveau de maîtrise de Carrus est 12 (MS = 12). Ses chances de succès sont donc égales à 9 (CDS = 9 (12-3)).

Le Maître de jeu lance le d20 :

- résultat : de 1 à 4 (marge de réussite de 5 ou plus) :
Le Maître de jeu précise à Carrus qu'il reconnaît parfaitement le chemin et lui indique une direction exacte.

- résultat : de 5 à 9 (marge de réussite inférieure à 5) :
Le Maître de jeu précise à Carrus qu'il pense avoir reconnu le chemin (sans certitude) mais il lui indique tout de même une bonne direction.

- résultat : de 10 à 13 (marge d'échec inférieure à 5) :
Comme ci-dessus, mais le Maître de jeu indique à Carrus une mauvaise direction.

- résultat : de 14 à 20 (marge d'échec supérieure à 5) :
Le Maître de jeu précise à Carrus qu'il est certain d'avoir reconnu le chemin à prendre mais lui indique une direction d'autant plus inexacte que la marge d'échec est grande. □

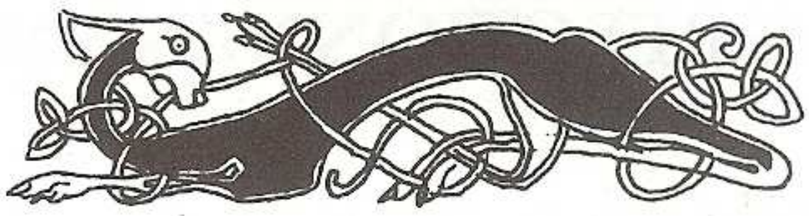
Lorsque le Maître de jeu cherche à savoir qui va l'emporter entre plusieurs adversaires, lors de l'utilisation d'une compétence (concours de poèmes, marchandage, débat philosophique,...), après avoir éventuellement accordé des bonus/malus à chacun, il **compare les marges de réussite** (ou d'échec) des différents personnages. La meilleure marge de réussite (ou la moins mauvaise marge d'échec) l'emporte.

Option : certaines actions font appel à **plusieurs compétences simultanément** (essayer de donner un coup d'épée alors que l'on est en équilibre sur une planche instable). Pour réussir l'action, tous les jets doivent être réussis ; si l'un d'entre eux échoue, l'action est un échec.

Lorsqu'une action fait appel directement à une caractéristique (ou à un don) et non à une compétence, le Maître de jeu peut demander qu'un "**jet de caractéristique**" (ou de don) soit effectué. Pour réussir, il faut obtenir en lançant un d10, un résultat inférieur ou égal à la caractéristique (ou au don) concerné.

Option : un jet égal à "10" est toujours manqué, même si la caractéristique dépasse 10.

Il est conseillé aux joueurs (ou au Maître de jeu) de **comptabiliser les succès** acquis en utilisant des compétences. En effet, les succès (obtenus dans les circonstances où le déroulement de l'histoire en dépendait) interviennent dans la détermination de l'expérience...



C) EXPERIENCE

Il ne faut confondre l'expérience âprement gagnée ni avec l'apprentissage (où le personnage va seulement acquérir la compétence), ni avec l'entraînement (qui permet au personnage de se maintenir à son niveau sans réellement progresser), ni encore avec le perfectionnement (où le personnage va progresser grâce à un travail intensif et le plus souvent encadré).

Au cours d'une aventure, un personnage a connu le succès plusieurs fois avec une compétence, dans des conditions cruciales.

Si le niveau de maîtrise dans la compétence est inférieur à dix, ce nombre de succès représente les chances sur 10 que le personnage a d'augmenter de 1 son niveau de maîtrise.

Si le niveau de maîtrise dans la compétence est supérieur ou égal à dix, ce nombre de succès représente les chances sur 20 que le personnage a d'augmenter de 1 son niveau de maîtrise.

Plusieurs succès obtenus dans les mêmes circonstances ne comptent que pour une réussite (Exemple : plusieurs coups portés avec le même type d'arme dans un même combat, plusieurs jets d'orientation réussis dans une même forêt au cours d'une même journée,...).

Option : une réussite parfaite ("1") compte pour 3 succès !

□ Exemple : Eburos a utilisé 5 fois son éloquence dans des circonstances où le cours de l'histoire risquait d'être fortement influencé par un succès (ou un échec), tout au moins pour Eburos lui-même.

A la fin de l'aventure il a 5 chances sur 20 d'augmenter son niveau de maîtrise (MS : 12) de 1.

Résultat du jet : 3, nouveau MS : 13

Résultat du jet : 7, MS inchangé : 12

Imaginons qu'Eburos ait eu 24 succès (!). On considère alors que 24 = 20 + 4 (logique !). Par conséquent le MS d'Eburos augmente automatiquement de 1 (MS : 13) et il a de plus 4 chances sur 20 de l'augmenter de 1 point supplémentaire. □

Option : si le jet pour le gain d'expérience a échoué, les succès obtenus lors de l'aventure sont tout de même conservés jusqu'à l'aventure suivante. Le gain d'expérience n'est donc que différé.

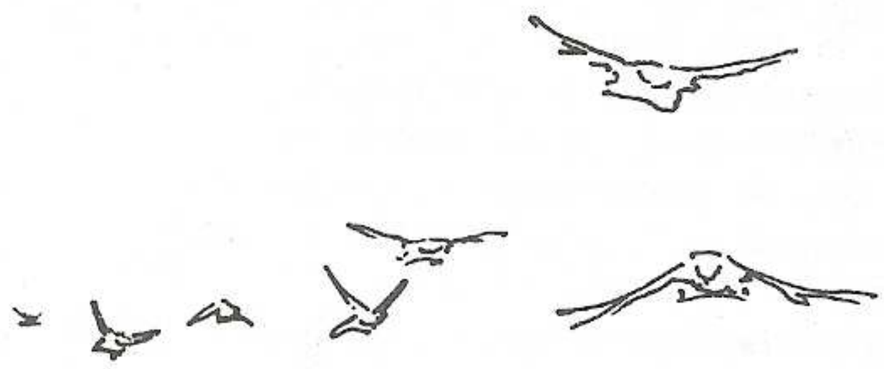
Option : si le MS dépasse 20 on peut décider que les réussites ne représentent plus que les chances sur 30 de progresser de 1. Puis, pour 30, elles deviennent des chances sur 40, etc.

Option : le Maître de jeu peut décider que le déroulement de l'aventure justifie **l'octroi d'expérience** dans certaines compétences des personnages.

□ Exemple : les personnages côtoient les fées pendant toute une aventure. Le Maître de jeu décide d'augmenter de 1 le niveau des personnages dans la compétence "Connaissances mythiques". □

D) PERFECTIONNEMENT

Il peut avoir lieu avant le début du jeu (création du personnage) ou entre deux aventures. A l'issue d'une phase de perfectionnement, le personnage améliore de 1 son niveau de maîtrise. En pratique, seule l'expérience acquise "sur le terrain" permet d'augmenter le score d'une compétence connue de manière significative.



1 . AVANT LE DEBUT DU JEU

Le joueur choisit de renforcer une compétence déjà acquise plutôt que d'en acquérir une nouvelle. La durée de perfectionnement est aussi longue que celle de l'apprentissage dans la compétence considérée. Le MS progresse de 1.

2 . APRES LE DEBUT DU JEU

Comme pour l'apprentissage entre deux aventures, le personnage doit se placer dans les conditions propices au perfectionnement et y consacrer le temps nécessaire. Le MS progresse de 1. Les remarques effectuées pour l'apprentissage, à propos des conditions et des interruptions, restent valables.

E) OPTION : CONDITIONS D'APPRENTISSAGE ET DE PERFECTIONNEMENT

Celles-ci sont résumées comme suit :

Conditions d'apprentissage et de perfectionnement

Apprentissage ou perfectionnement	.durée
seul (recherches,...)	× 3
avec un détenteur de la compétence	× 1
avec un maître en la compétence	× 1/2
avec un collège de maîtres	× 1/3

Ce tableau mérite quelques commentaires.

Seul : en s'entraînant de façon intensive, en expérimentant par soi-même.

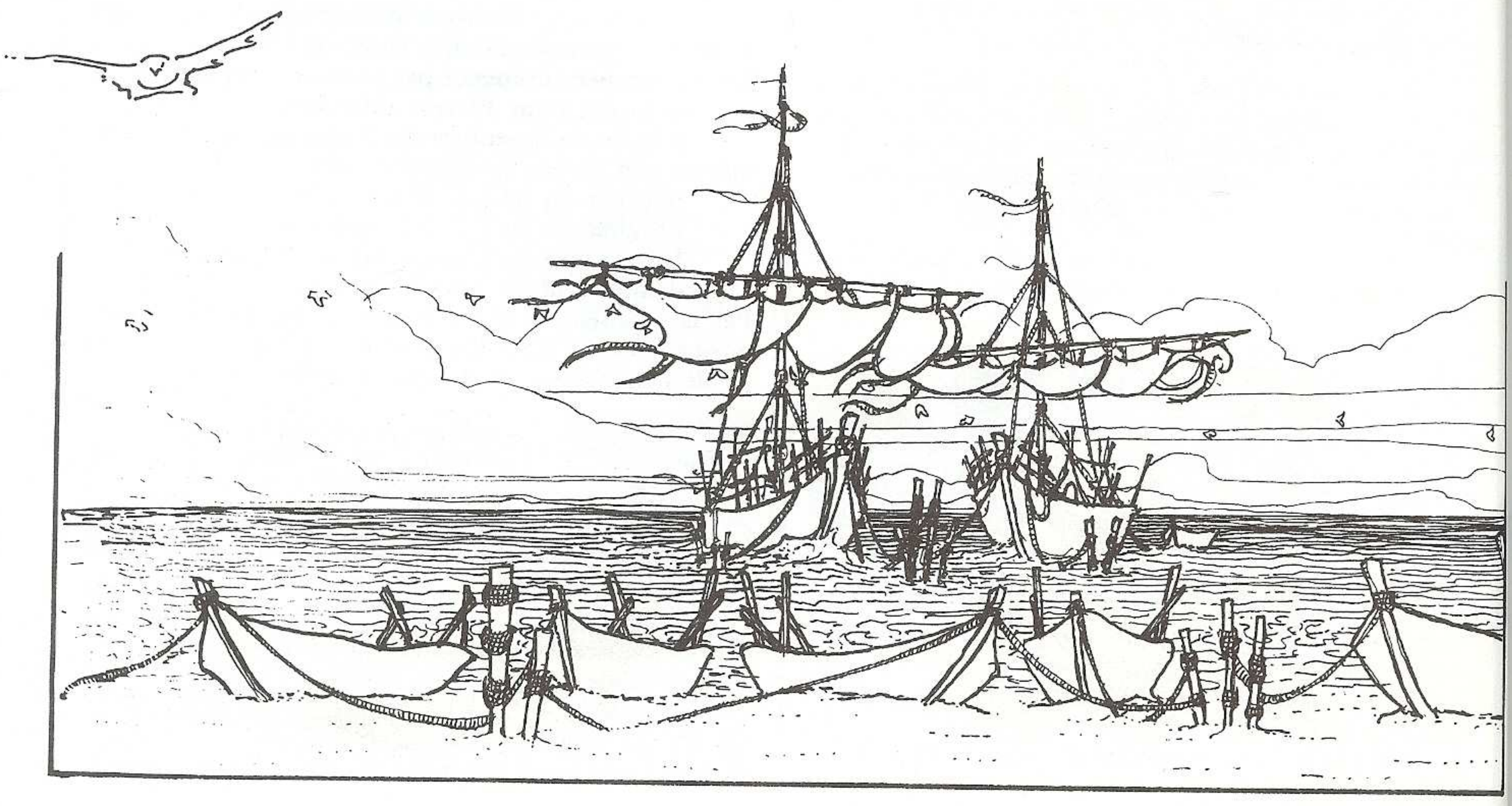
Avec un détenteur de la compétence : celui-ci doit avoir acquis la compétence, de plus il doit avoir un score supérieur à celui de son élève.

Maître : un détenteur de la compétence avec un MS d'au moins 18.

Collège de maîtres : recevoir l'enseignement d'au moins 3 maîtres simultanément.

Durée : la durée de base est celle qui est indiquée dans la description de la compétence.

Notons enfin que lors de la création du personnage, les durées ne sont pas diminuées (même si l'enseignement s'est fait avec des maîtres) car on suppose qu'aucun apprentissage n'a été intensif. Par contre, dans le cours du jeu, il est possible de se placer dans des conditions favorables réduisant le temps d'apprentissage ou de perfectionnement. Signalons même, qu'un élève n'est sensé consacrer que la moitié de son temps à un apprentissage ou perfectionnement. A la limite il pourrait presque suivre deux enseignements à la fois... avec beaucoup de volonté !



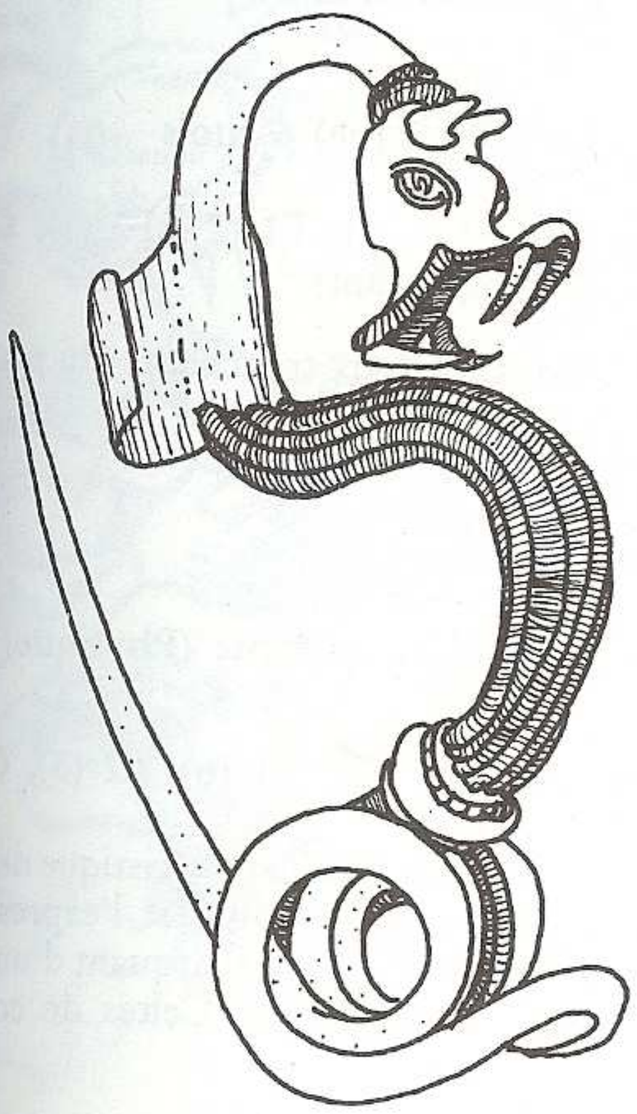
F) OPTION : TITRES

Pour fixer les idées en ce qui concerne les valeurs respectives des personnages dans leur occupation (classe, métier), il est possible d'utiliser la terminologie suivante :

- Indépendamment du score, un personnage qui a suivi un apprentissage est "**initié**".
- Si le niveau de maîtrise atteint 10 (MS ⩾ 10) dans le métier (ou dans toutes les compétences requises de la classe), il est possible de porter le **titre** ("Bronzier", "Chevalier", "Druide",...).
- Si le niveau de maîtrise atteint 18 (MS ⩾ 18), le personnage devient un "**Maître**".
- Si le niveau de maîtrise dépasse 20 (MS > 20), l'appellation de "**Grand-Maître**" est octroyée (un "Grand-Maître Druide" doit avoir au moins 20 dans les 10 compétences requises de sa classe !).

Le **statut social** correspondant au métier ou à la classe peut varier, en fonction de ces appellations :

Initié	: -1
Maître	: +1
Grand-Maître	: +2



G) DESCRIPTION DES COMPETENCES

Ce chapitre vient en complément de la liste des compétences *(chap. 3.B.5)*.

Voici quelques idées sur le fonctionnement des compétences. Il ne s'agit pas de règles mais uniquement de conseils. Le Maître de jeu doit les interprêter en fonction du contexte.

Les compétences sont classées par don et par ordre alphabétique.

Modèle :

Don

Numéro de la compétence - Nom (caractéristique) durée
* aspect de la compétence (bonus ou malus)
commentaires divers (conditions d'emploi, fatigue, équipement)

Don : celui qui intervient le plus dans la compétence. C'est aussi le score initial du personnage dans une compétence dont le nom n'est pas suivi d'une astérisque (*).

Caractéristique : celle qui intervient le plus dans la compétence. On l'ajoute au score du personnage lorsqu'il a terminé son apprentissage. Elle peut être globale (Physique, Psychique ou Apparence) ou spécifique (Rapidité, Intelligence, Aura,...).

Durée : celle de l'apprentissage ou du perfectionnement.

Aspect de la compétence : la plupart des compétences regroupent plusieurs aspects, chacun avec ses conditions d'emploi. Les chances de succès différent du niveau de maîtrise dans la compétence globale, du bonus ou malus indiqué.

Fatigue : pour une utilisation moyenne de la compétence.

Equipement : certaines compétences donnent droit, après acquisition, à de l'équipement. Si celui-ci est suivi d'un pourcentage, il s'agit des chances sur 100 d'avoir droit à ce matériel.

"Prends avec toi mes armes : (mon bouclier qu'on appelle) le Beau-Doré, (ma lance dite) la Victorieuse, mon javelot surnommé le Fendu ; prends aussi mon épée et uses-en vaillamment".
Meurtre des fils d'Usnech (Cycle d'Ulster)

Pour les armes, quelques caractéristiques supplémentaires sont données :

Attaque : bonus/malus à appliquer au niveau de maîtrise de l'arme pour déterminer son chiffre d'attaque.
Parade : bonus/malus à appliquer au niveau de maîtrise de l'arme pour déterminer son chiffre de parade.
F1 : Force requise pour l'utilisation avec 1 main.
F2 : force requise pour l'utilisation avec 2 mains.
C : coordination requise.
t : temps nécessaire pour lancer un projectile.
bp : bout portant (limite supérieure) : +3 aux chances de toucher.
p : portée (limite supérieure).

Option : si la Force (ou la Coordination) du personnage est insuffisante pour manier l'arme, ses chances de succès sont diminuées de 1 par point de différence entre sa caractéristique et le minimum requis.

COMBAT

1 - Arc (Coordination) 6 mois

"Prends ton arc, le chasseur s'éveille ;
Va percer de tes traits le chevreuil bondissant..."
Meurtre des fils d'Usnech (Cyle d'Ulster).

Attaque / parade (+2 / -), F2 (2), C (3)
t (2 bases), bp (30m) , p (180m)

L'arc est essentiellement une arme de chasse.

Equipement : 1 arc, 1 carquois et 20 flèches.

2 - Art de la guerre (Psychique) 4 ans

"A présent jouons aux échecs,
Qu'on chante des poèmes
Et que les jongleurs se mettent à l'oeuvre".
Cûchulainn malade et alité (Cycle d'Ulster).

"Apporte-lui, dit le roi, le jeu d'échec de Tara,
Et fais-le jouer.
Lug gagna la partie".
Bataille de Mag-Tured (Cycle Mythologique).

* **Jouer à la crosse** (+3) : jeu très violent, conçu pour aguerrir les jeunes guerriers. Il se pratique avec une balle frappée à l'aide d'une crosse. Un échec sérieux signifie que le personnage a été blessé. Fatigue : 2 points par heure.

* **Commander une troupe** (0) : lorqu'un chef a des problèmes de discipline lors de manoeuvres. Le résultat d'une bataille où les forces sont équilibrées peut être déterminé grâce à la comparaison des marges (réussite ou échec) des deux commandants.

* **Jouer aux échecs** (-3) : pour les Celtes, ce jeu est le meilleur test mettant en évidence les qualités tactiques et stratégiques d'un individu. Fatigue 1 point/heure.

Equipement : 1 crosse, 1 balle, 1 jeu d'échec (30 %)

3 - Bouclier rond (Coordination) 6 mois

"Je vois sur son bouclier bigarré de nombreuses traces
De coups portés par les plus grands héros d'Irlande..."
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

Attaque / parade (- / 0), F1 (4), C (2)
Protection supplémentaire contre les missiles = +1

En général en bois, recouvert de cuir et plus rarement de bronze.

Equipement : 1 bouclier rond.

4 - Coutelas (Physique) 6 mois

Attaque / parade (+1 / -3), F1 (2), F2 (1), C (2)
t (1 base), bp (3m), p (15m).

Sorte de couteau à deux tranchants qui peut éventuellement être lancé.

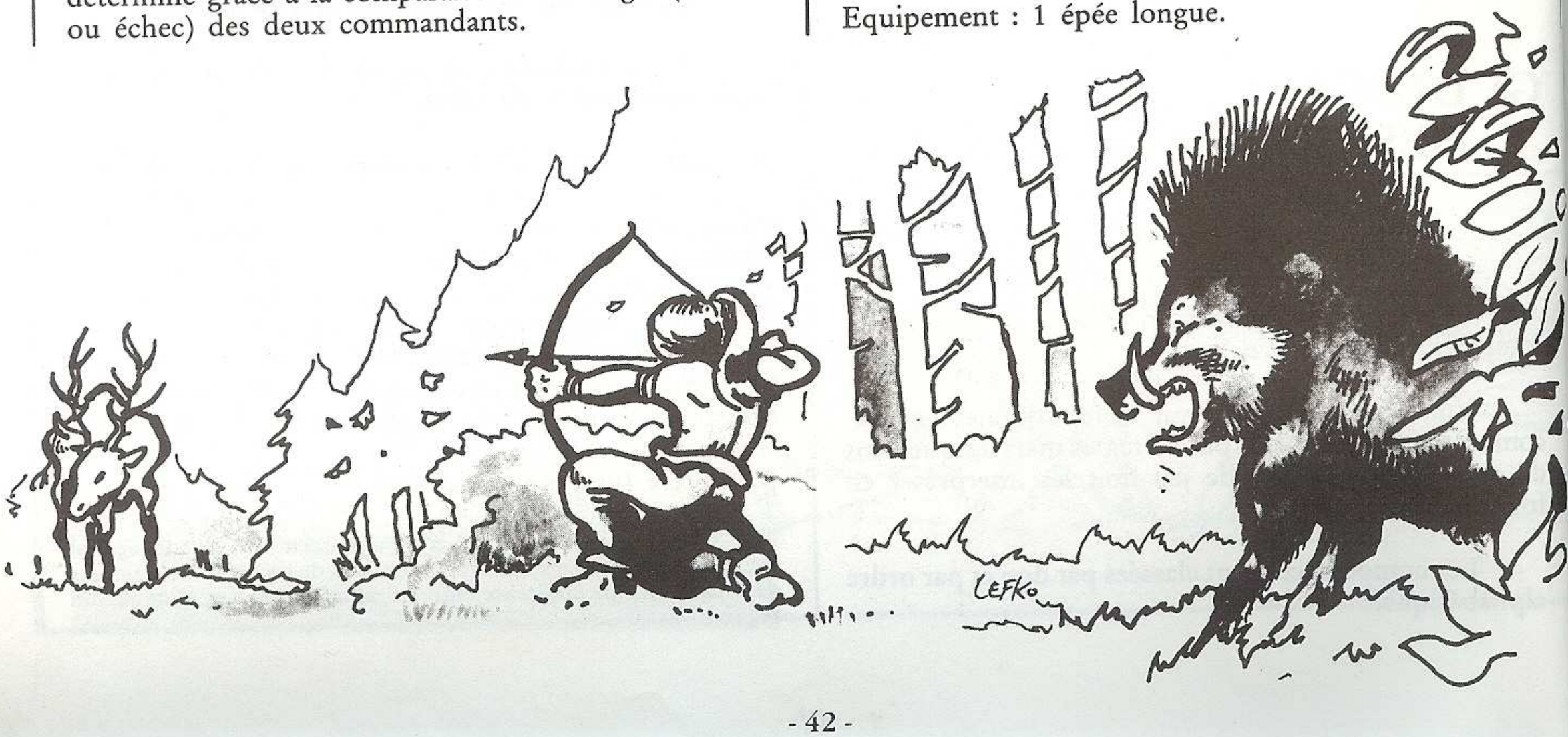
Equipement : 1 coutelas.

5 - Epée longue ou celtique (Physique) 6 mois

Attaque / parade (+3 / -2), F1 (6), F2 (3), C (2)

Sans doute l'arme la plus caractéristique du monde celtique. Son port (au côté droit) est l'expression du statut d'homme libre. L'élément marquant d'un arsenal d'armes en fer qui a permi aux Celtes de conquérir l'Europe.

Equipement : 1 épée longue.



6 - Epieu (Force) 3 mois

Attaque / parade (+3 / -6), F1 (12), F2 (7), C (1)

Arme lourde de contact, elle est aussi utilisée pour chasser le sanglier. Populaire en Irlande.

Equipement : 1 épieu

7 - Esquive (Physique) 6 mois

Cette compétence permet au personnage de se soustraire à une attaque. Elle prend deux formes : esquive ou feinte de corps.

* **Esquive** (0) : le personnage plonge littéralement hors de portée. En cas de succès il a réussi à se soustraire à toute attaque entre son point de départ et celui de son arrivée (à 3 mètres de là, environ). Au cours d'une base on a juste le temps d'esquiver et de se relever.

* **Feinte de corps** (-5) : le personnage tente d'éviter une attaque précise par un retrait du buste, un pas de côté ou tout autre léger mouvement. Une feinte de corps ne permet donc de se soustraire qu'à une seule attaque. Au cours d'une base une seconde action peut prendre place (Attaque, Parade ou seconde Feinte de corps).

8 - Fronde (Coordination) 3 mois

Attaque / parade (+3 / -), F1 (1), C (3)
t (3 bases), bp (25m), p (150m)

Très utilisée pour le combat à distance, cette arme intervient dans de nombreuses légendes (Lug, Cûchulainn,...).

Equipement : 1 fronde et 10 boulets.

9 - Gourdin (Force) 3 mois

"Et, levant sur le cocher sa massue, il lui donna un coup
Qui se fit sentir de l'oreille au talon..."
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

Attaque / parade (+2 / -4), F1 (5), F2 (2), C (1)

Cette arme, plus ancienne, est moins utilisée.

Equipement : 1 gourdin.

10 - Grand bouclier (Force) 6 mois

Attaque / parade (- / 0), F1 (6), C (1)
Protection supplémentaire contre les missiles : +2

En bois recouvert de cuir ou de bronze. De forme oblongue ou rectangulaire.

Equipement : 1 grand bouclier.

11 - Hache (Force) 6 mois

"J'ai une hache", dit-il,
"Qu'un d'entre vous la prenne en main
Et me coupe la tête aujourd'hui,
Moi je lui couperai la tête demain..."
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

Attaque / parade (+2 / -5), F1 (7), F2 (4), C (2)
t (2 bases), bp (3m), p (9m)

Cette arme, plus ancienne, est moins utilisée.

Equipement : 1 hache.

12 - Javelot (Coordination) 3 mois

Attaque / parade (+2 / -), F1 (2), C (3)
t (2 bases), bp (8m), p (45m)

Arme de jet utilisée aussi bien par des fantassins que par des guerriers transportés par les chars.

Equipement : 1 javelot.

13 - Lance (Physique) 6 mois

Attaque / parade (+2 / -5), F1 (8), F2 (5), C (3) t (2 bases), bp (3m), p (10m)

Arme de jet et de contact.

Equipement : 1 lance.

14 - Mains nues (Physique) 6 mois

"A ces mots, Cûchulainn s'élança sur elle
Et lui donna un tel coup de poing sur la tête
Que la cervelle jaillit au-dessus des oreilles".
L'exil des fils de Doel l'oublié
(Cycle d'Ulster)

Attaque / parade (-2 / -)

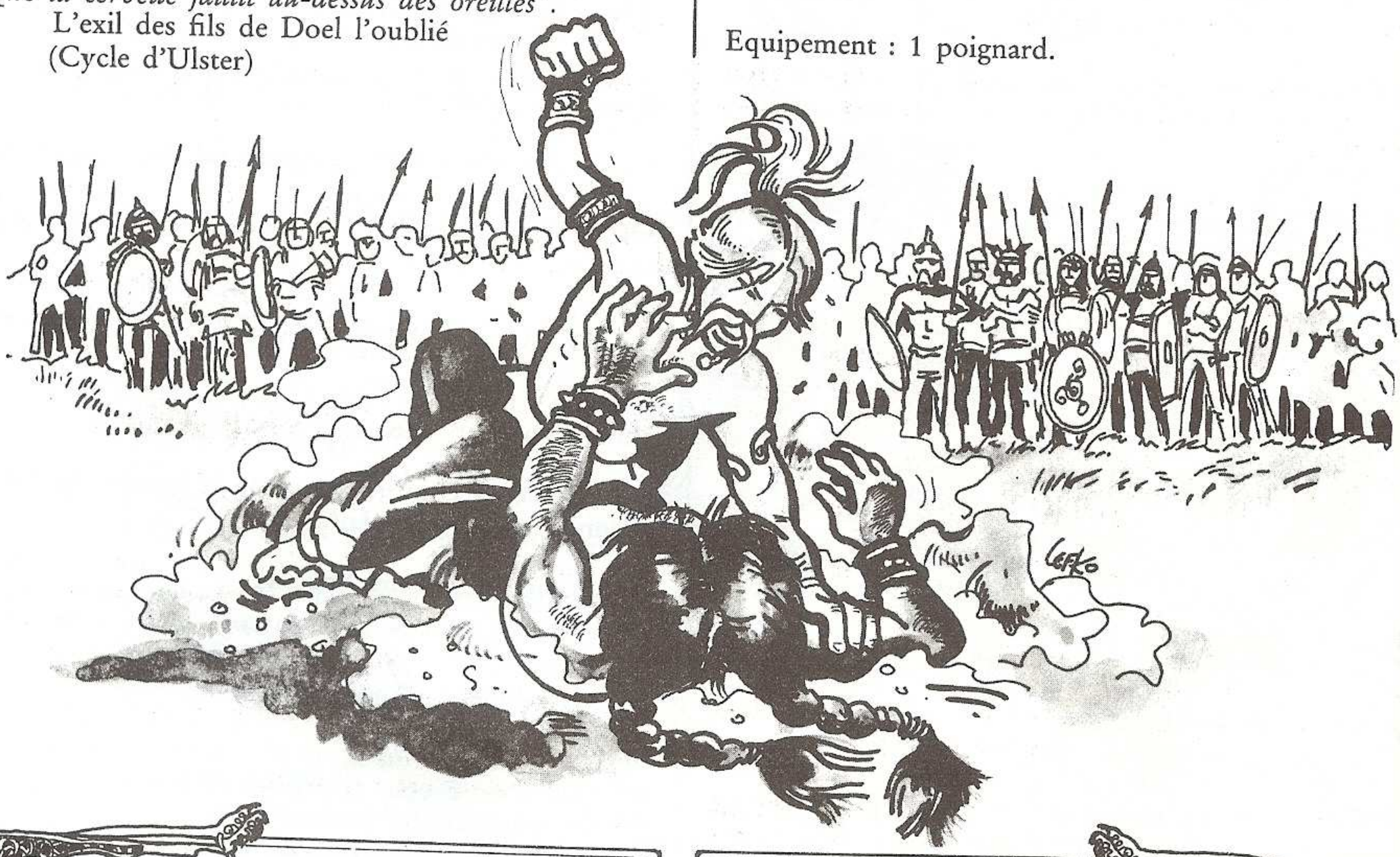
Cette compétence recouvre toutes les formes de combat sans arme : coups de pied, de poing, de tête, lutte,...

15 - Poignard (Coordination) 6 mois

Attaque / parade (+2 / -1), F1 (4), F2 (2), C (3) t (1 base), bp (3m), p (10m)

Le poignard celtique est l'équivalent d'une petite épée courte qui peut se lancer, à la fois arme de taille et d'estoc.

Equipement : 1 poignard.



MAGIE

16 - Alphabet Oghamique * (Intelligence) 1 an

Cet alphabet sacré est utilisé pour la magie, les inscriptions funéraires et la divination.

* **Reconnaître** (+3) : être capable de reconnaître des inscriptions oghamiques pour ce qu'elles sont.

* **Interprêter** (0) : être capable de lire des inscriptions oghamiques.

* **Utiliser** (-3) : savoir graver des caractères oghamiques.

Fatigue : 1 point.

ARTISTIQUE

17 - Chant (Apparence) 2 ans

* **Chanter** (0) : pour un air connu.

* **Composer un chant** (-3) : lorsqu'un personnage souhaite créer un nouveau chant (plusieurs jours de travail).

* **Connaissance des chants** (-6) : être capable de reconnaître un chant d'une autre tribu, peut-être même d'une autre race.

18 - Danse (Apparence) 1 an

* **Danser** (0) : pour une danse connue.

* **Connaissance des danses** (-3) : reconnaître une danse et sa signification.

* **Chorégraphier** (-6) : créer une nouvelle danse (plusieurs semaines de travail).

Equipement : costume de danse (75 %).

19 - Musique (Psychique) 2 ans

* **Jouer** (0) : pour un air connu. Fatigue : 1 point par heure.

* **Musicologie** (-3) : connaissance des musiques et des instruments des autres peuples.

* **Composer** (-6) : lorsqu'un personnage souhaite créer un nouveau morceau de musique (plusieurs semaines de travail).

Equipement : 1 instrument (75 %).

20 - Poésie (Psychique) 1 an

"Cûchulainn est un dogue au bouclier fendu,
C'est un corbeau qui déchire la chair dans les combats ;
C'est un sanglier puissant et protecteur.
Il triomphe des fortes et malfaisantes fées du lac.
Il est ardent comme le feu.
Il est le dogue de travail de la noble Emain.
Il est le favori des femmes fières.
Il est rouge du sang versé dans les combats meurtriers".
Festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

* **Déclamer** (0) : pour un poème connu.

* **Connaissance de la poésie** (-3) : reconnaître le sens d'un poème ou un poème d'une autre tribu.

* **Composer un poème** (-6) : lorsqu'un personnage souhaite créer un nouveau poème (plusieurs semaines de travail).

21 - Théâtre (Psychique) 1 an

Sans avoir un théâtre aussi codifié que les grecs, les celtes aimaient mettre en scène la vie des héros et des êtres mythiques. Ces représentations avaient lieu au cours de grandes fêtes.

* **Simuler des émotions** (0) : le personnage fait croire à l'auditoire qu'il éprouve une émotion donnée.

* **Mimer** (-3) : le personnage n'a pas recours à la parole. Cette aspect de la compétence peut être utile pour communiquer avec des êtres ne parlant pas la même langue.

* **Jouer** (-6) : le personnage se met en scène dans un rôle de composition.

Fatigue : 1 point par heure.

COMMUNICATION

22 - Alphabet grec ou latin * (Intelligence) 6 mois

Bien que l'usage de l'écriture soit prohibé par les druides les alphabets grec et latin servent pour des comptes, des marques de marchand, des inscriptions monétaires et religieuses. Le plus souvent, il s'agit d'une retranscription phonétique de la langue d'origine (en général le gaulois).

* **Reconnaître** (+3) : reconnaître l'alphabet grec (ou latin) pour ce qu'il est.

* **Lire** (0) : être capable de lire les caractères grecs (ou latins). Attention : pour comprendre l'inscription encore faut-il connaître la langue écrite avec ces caractères (en général le gaulois).

* **Utiliser** (-3) : pour écrire une langue connue avec des caractères grecs (ou latins).

Fatigue : 1 point par heure de travail.

23 - Comique (Psychique) 1 an

Même si le mot "bouffon" a été rarement utilisé pour qualifier les amuseurs celtiques, certains d'entre eux (Irlande, Pays de Galles) annoncent les "fous" du Moyen-Age.

* **Raconter une histoire drôle** (0) : la marge de réussite du personnage donne le nombre de secondes pendant lesquelles l'auditoire non prévenu va rire sans se soucier d'autre chose.

* **Pitrerie** (-3) : le personnage improvise une série de grimaces et de pitreries. Les créatures qui y assistent sans avoir été prévenues, vont rire, sans se soucier d'autre chose, pendant une période égale à la marge de réussite en secondes.

* **Inventer une histoire drôle** (-6) : elle doit être inspirée d'une scène à laquelle le personnage a assisté.

24 - Convaincre (Psychique) 6 mois

L'art de mettre en valeur ses qualités est très présent dans les légendes...

"Car je suis fort, je suis adroit, je suis habile au combat.
Je suis un savant, je suis un sage, je ne suis pas oublieux.
Je parle à n'importe qui devant le roi.
Je veille sur sa parole. Je juge les combats du roi devant Conchobar victorieux.
Je suis juge des Ulates".
Conception de Cûchulainn (Cycle d'Ulster)

"Quand je marche,
On voit briller sur mon visage l'intelligence et l'adresse ;
Quand j'avance victorieuse,
On admire la beauté de chacun de mes traits.
Les hommes mettent à haut prix
La noblesse de mon regard et de ma figure.
Quand on a cherché une femme pour Cûchulainn,
On n'a trouvé nulle part ce qu'il fallait :
Beauté, douceur et adresse,
Finesse, libéralité et chasteté,
Tendre et intelligente épouse,
Tant qu'on n'est pas venu à moi.
C'est moi que tous les Ulates ont désirée.
C'est moi qui possède le coeur de Cûchulainn".
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

...et celui de vanter les qualités d'autrui l'est tout autant...

"L'aimable Cûroi,
Qui rend toujours d'équitables jugements,
Qui condamne les menteurs.
Homme vraiment juste, bon et très intelligent,
Hôte hospitalier,
Héros à la main agile, grand et digne roi !
Il jugera votre querelle équitablement..."
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

"Rugissement de lion !
Sauvage ardeur de feu !
Tranchant comme une belle pierre aiguisée !
Voici venir le héros triomphant ! ..."
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

...avec des résultats probants...

"Je l'ai aimé à cause des grandes choses
Qu'on m'a dites de lui..."
L'exil des fils de Doel l'oublié

...quant aux moqueries, elles sont tout aussi efficaces...

"Ah ! répondit Cûchulainn,
Chacun sait que tes chevaux sont maladroits,
Ont le pas lent ;
Que ton joug est très lourd,
Que ton grand char soulève
A chacune de ses deux roues des mottes de terre ;
Et une trace, reconnaissable pendant un an,
Et remarquée, par la jeunesse d'Ulster,
Sur les routes que suit ton char, ô Conall ! "
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

Cette compétence repose sur des arguments réels, sur des faits existants, même si le personnage les présente sous l'angle qui convient le mieux à son objectif.

* **Argumenter** (0) : le discours se veut étayé, démonstratif. En cas de débat on compare les marges des différents orateurs.

* **Vanter** (-3) : le personnage met en valeur les qualités réelles d'une personne ou d'un objet. En cas de succès l'auditoire est admiratif (le Prestige et l'Aura de la personne augmentent de la marge de réussite). En cas d'échec l'effet est inverse.

* **Se moquer** (-6) : en cas de succès la personne visée est discréditée (son prestige et son Aura diminuent de la marge de réussite) et l'auditoire va rire sans se soucier d'autre chose pendant un nombre de secondes égal à la marge de réussite. En cas d'échec c'est le personnage qui est discrédité et personne ne rit.

Fatigue : 1 point.

25 - Eloquence (Aura) 1 an

Contrairement à la compétence 24 - Convaincre, l'éloquence privilégie la forme plutôt que le fond : l'art de convaincre l'auditoire avec de belles phrases. En cas de débat on compare les marges des différents orateurs.

* **Conseiller** (+3) : les conseils et les suggestions seront d'autant mieux acceptés que la marge de réussite sera grande.

* **Enthousiasmer** (0) : le but est de rallier l'auditoire.

* **Fanatiser** (-3) : en réussissant, le personnage fanatise son auditoire avant un combat ou tout autre tâche demandant une volonté de fer et une bonne dose d'énergie. En cas de succès, l'auditoire bénéficie d'un bonus de +1 pour toute tentative, et ce, pendant une durée égale à la marge de réussite en minutes. Il n'est bien sûr pas possible de motiver à nouveau un auditoire juste après un échec.

Fatigue : 1 point.

26 - Langue (Psychique) 2 ans

* **Reconnaître** (+6) : reconnaître la langue en entendant quelqu'un la parler.

* **Comprendre** (+3) : être capable de comprendre quelques phrases dans la langue considérée.

* **Parler** (0) : être en mesure de s'exprimer dans cette langue.

- Breton
  Utilisé essentiellement en Ile de Bretagne.

- Gaélique
  La langue des Irlandais.

- Gaulois
  Parlé en Gaule mais aussi sous des formes proches dans une grande partie de l'Europe.

- Grec
  Langue employée surtout dans le sud, à vocation principalement commerciale.

- Latin
Langue employée surtout dans le sud, à vocation principalement commerciale.

- Autres langues
D'autres langues peuvent être connues par le personnage même si elles sont moins répandues. Citons par exemple le lépontique, le celtibère ou encore le picte.

27 - Légendes (Psychique) 2 ans

Cette compétence ne permet pas de créer de jeu d'aventures (ou de film fantastique). Il s'agit plutôt, pour la prose, d'un l'équivalent de 20 - Poésie.

* **Conter** (0) : pour une histoire connue.

* **Composer une histoire ou une légende** (-3) : celle-ci doit de préférence être inspirée par un fait dont l'auteur a été le témoin (plusieurs jours de travail).

* **Connaissance des légendes** (-6) : permet à un personnage de retrouver parmi ses connaissances une histoire ou une légende se rapportant à un fait, un individu, un objet, une créature,...

28 - Marchandages (Honnêteté) 1 an

Mentir ...

"... Mais, ajouta-t-il,
"Voilà ton cocher et les deux chevaux de ton char
Etendus par terre et morts tous les trois".
Là-dessus, Aîffé regarde.
Cûchulainn se précipite sur elle..."
La courtise d'Emer (Cycle d'Ulster)

... ou flatter ...

"Ah Tuis ! ta célébrité est celle
D'un chêne au dessus des buissons.
La peau d'un porc, sans aucun doute,
Est, à nos yeux, le prix de notre chant.
Guerre d'amis à ton oreille,
Belle oreille d'amis contre toi,
Celui qui donne son bien à autrui
N'en sera pas plus pauvre pour cela.
Bataille dans le vent, vagues sauvages,
Un glaive acéré pendant le combat.
La peau d'un porc, sans aucun doute,
Nous échouera en récompense".
La mort des fils de Tuireann (Cycle Mythologique)

"O femme du meilleur des guerriers d'Irlande !
Ce n'est point par l'effet d'une mauvaise plaisanterie
Qu'on t'appelle Emer à la belle chevelure ;
Les rois et les princes royaux se sont disputé ta main.
Autant le soleil l'emporte sur les étoiles,
Autant tu surpasses les autres femmes
dans le monde entier
Par ta beauté, ta distinction, ta naissance,
Ta jeunesse et l'éclat de ton teint,
Par ton illustration, ta gloire,
Ton instruction et ton éloquence".
Festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

...l'important, semble-t-il, est de parvenir à ses fins !

Cette compétence s'oppose à 24 - Convaincre car elle ne repose pas nécessairement sur des faits exacts.

* **Marchander** (0) : lors d'une transaction, si un seul personnage tente de marchander, la réaction de l'interlocuteur dépend du résultat : accord (Marge de réussite) ou énervement (Marge d'échec). Si les protagonistes utilisent tous les deux cette compétence, l'affaire est conclue au bénéfice de la meilleure marge. Si les deux marges sont positives, les deux personnages ont l'impression d'avoir fait une bonne affaire.

* **Mentir** (-3) : le Maître de jeu doit accorder un malus si le mensonge est peu vraisemblable. En cas de réussite l'auditoire est convaincu. En cas d'échec le menteur est vite confondu.

* **Flatter** (-6) : le but est en général d'obtenir quelque chose de la personne que l'on porte aux nues en lui prêtant des qualités qu'elle n'a pas. Les bénéfices de cette attitude peuvent être conséquents (réussite), mais si la victime s'aperçoit de la supercherie (échec), sa réaction risque d'être tout aussi conséquente.

Fatigue : 1 point.

29 - Séduction (Apparence) 1 an

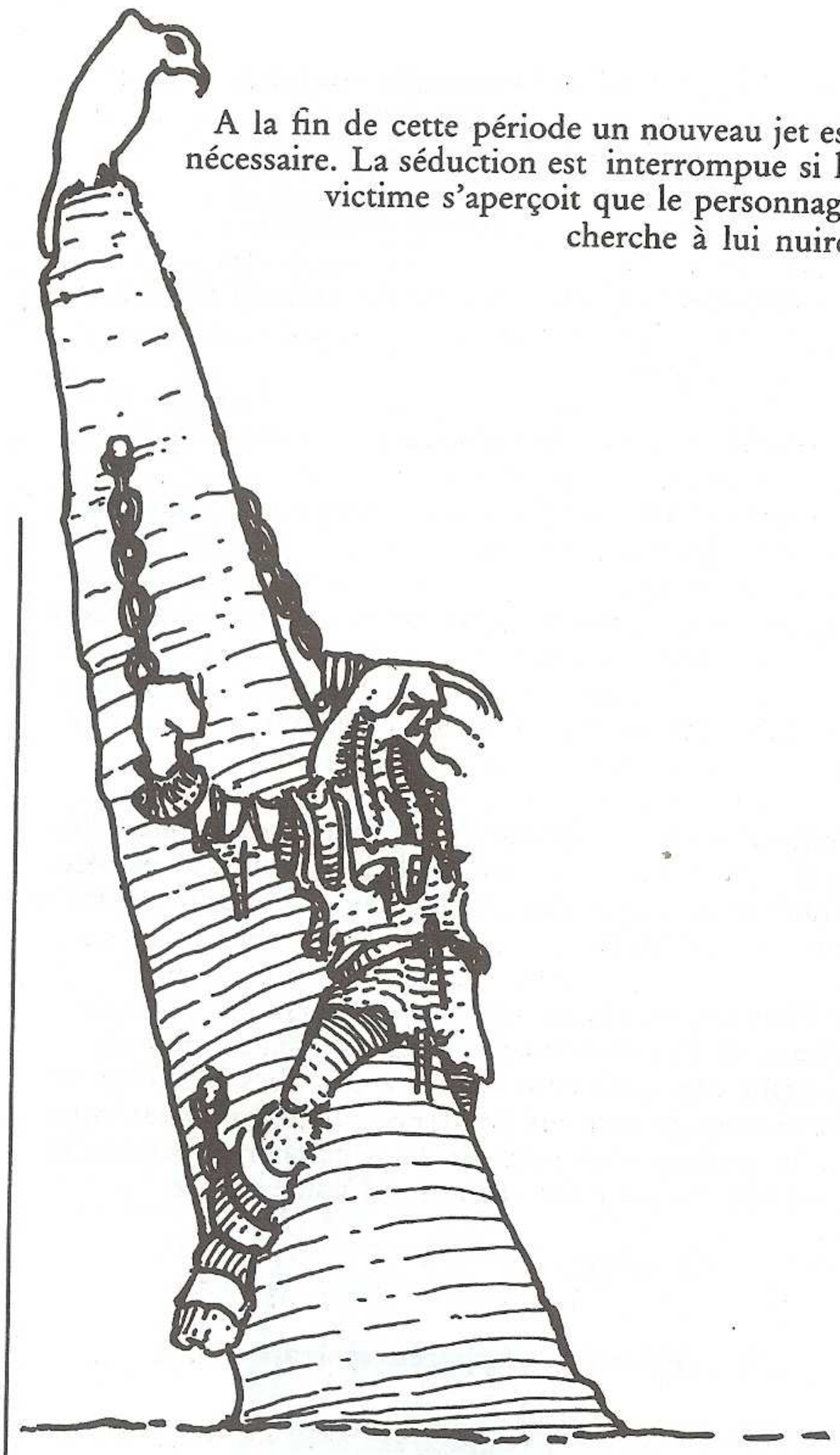
"Les paroles qu'elle adresse à chacun
Ont un charme merveilleux.
Elle blesse tout homme au coeur,
Par l'amour qu'elle inspire".
Cûchulainn malade et alité (Cycle d'Ulster)

* **Plaire** (+6) : le but est seulement de créer un lien privilégié avec la "victime". Celle-ci voit le personnage sous un angle favorable mais elle conserve tout son libre-arbitre.

* **Séduire** (0) : en cas de succès la victime est séduite. Sans être amoureuse elle se plait en compagnie du personnage. Elle ne voudrait pas qu'il lui arrive quoique ce soit de facheux. En cas d'échec le personnage apparaît comme antipathique.

* **Subjuguer** (-6) : en cas de succès la victime est en admiration béate vis à vis du personnage. Elle est prête à lui obéir aveuglément, même au péril de sa vie (elle ne devient pas stupide pour autant). En cas d'échec, la victime a l'impression d'avoir été menée en bateau par le personnage ; elle risque de lui en tenir fortement rancoeur. Pour subjuguer il faut d'abord avoir plu puis séduit avec succès. Les effets durent au plus un nombre de jours égal à la marge de réussite.

A la fin de cette période un nouveau jet est nécessaire. La séduction est interrompue si la victime s'aperçoit que le personnage cherche à lui nuire.



30 - Se renseigner (Apparence) 6 mois

* **Torturer** (+3) : le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus suivant la volonté de la victime. En cas de succès elle parle, d'autant plus que la marge de réussite est grande. En cas d'échec grave, la victime trépasse sans avoir livré le moindre secret.

* **Se renseigner** (0) : comment glaner des informations en utilisant les méthodes les plus subtiles. Les renseignements seront nombreux et précis si la marge de réussite est grande. Une petite marge laisse planer l'incertitude. Une forte marge d'échec et le personnage est persuadé que ses renseignements sont bons alors qu'ils sont absolument faux. Il est préférable que le jet soit réalisé par le Maître de jeu pour que l'ambiguité soit conservée.

* **Interroger** (-3) : opération plus difficile car la victime sait qu'elle est "cuisinée". Si l'interlocuteur ment, on pourra comparer sa marge de réussite à celle de l'interrogateur.

Fatigue : 1 point.

PERCEPTION

31 - Acrobaties (Coordination) 1 an

"Cûchulainn jongle avec trente pommes d'or,
Qu'on voit passer et repasser devant son visage".
La maladie de Cûchulainn (Cycle d'Ulster)

* **Jongler** (+3) : on considère que le personnage jongle avec 3 objets. Ses chances diminuent de 3 par objet supplémentaire.

* **Savoir chuter** (0) : le personnage est capable de maîtriser sa chute, de faire des roulés-boulés, d'effectuer une roue ou une rondade, de récupérer son arme tombée au sol en faisant une esquive,... Lorsqu'il réussit à maîtriser sa chute, il soustrait sa Marge de réussite aux dommages de la chute. Si le personnage tente une acrobatie pour troubler un adversaire au cours d'une esquive, il compte la Marge de réussite (ou d'échec) de l'acrobatie en tant que bonus (ou malus) appliqué à l'esquive.

* **Funambulisme** (-3) : lorsque le personnage tente une action telle que marcher sur un fil, se tenir debout sur son cheval,...

Fatigue : 1 point.

Equipement : d6 balles de couleur.

32 - Agilité (Coordination) 6 mois

* **Equilibre** (+3) : lorsque le personnage risque de chuter (marcher sur une poutre, se déplacer en terrain glissant,...). Un échec sérieux signifie une chute. Un petit échec correspond à un simple déséquilibre qui se transformera en chute si un second jet échoue.

* **Agilité** (0) : lorsque le personnage doit faire appel à ses sens et à sa Coordination dans des conditions critiques.

* **Se déplacer en silence** (-3) : la Marge de réussite (ou d'échec) intervient en tant que bonus (ou malus) pour les sens d'un éventuel garde.

33 - Evaluer ... (Psychique) 1 an

Cette compétence permet de juger de la valeur d'un "article" **courant** (+6), **rare** (0) ou **magique** (-6). En cas de succès, la précision de l'évaluation est d'autant plus grande que la réussite est grande. Une petite marge laisse planer l'incertitude. Un échec marqué et le personnage se trompe totalement et sans arrière pensée.

Le domaine d'expertise est à choisir parmi les suivants :
Animaux, Armes, Bijoux et objets d'art, Esclaves, Matières premières, Moyens de transport, Nourriture, Outils, Peaux, Poteries, Vases et statuettes, Vêtements, Vins et alcools.

34 - Imiter (Psychique) 1 an

"Pwyll arrive, déguisé en mendiant..."
Pwyll, Prince de Dyvet (Les Mabinogion)

"Uathach donna à Cûchulainn de l'eau pour se laver,
Lui apporta à manger, lui fit le meilleur accueil,
Elle s'était déguisée en valet pour le servir".
La courtise d'Emer (Cycle d'Ulster)

* **Se déguiser** (+3) : la Marge de réussite (ou d'échec) peut intervenir en tant que bonus (ou malus) pour les sens des personnages qui ont une raison de se douter de quelque chose.

* **Imiter une voix** (0) : le Maître de jeu peut accorder un bonus (ou malus) si le personnage a fréquenté souvent (rarement) la personne dont il imite la voix. La remarque faite pour "se déguiser" reste valable.

* **Incarner** (-3) : cette fois-ci le but est de se faire passer pour quelqu'un. Même principe que pour imiter une voix.

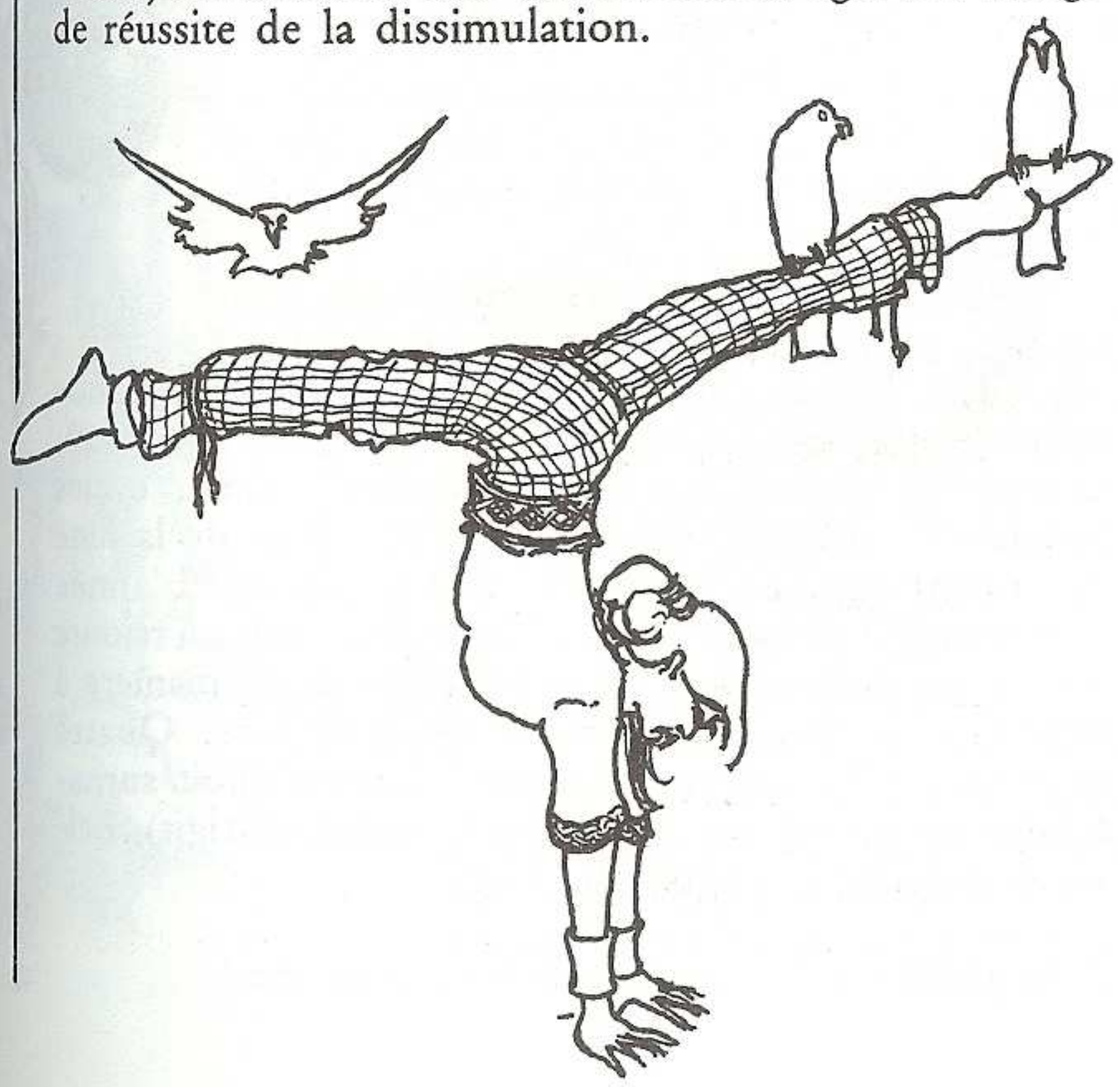
Fatigue : 1 point.

Equipement : nécessaire à maquillage (70 %).

35 - Manipuler (Coordination) 1 an

* **Dissimuler** (+3) : le personnage tente de soustraire un objet à la vue de son entourage.

En cas de réussite l'objet est dissimulé. Les créatures présentes et sur leurs gardes ("en éveil", voir 39 - Sens) testent leurs sens avec un malus égal à la Marge de réussite de la dissimulation.



En cas d'échec l'objet n'est pas dissimulé et la tentative est découverte si les créatures présentes réussissent un jet de sens, avec la Marge d'échec de la dissimulation pour bonus.

* **Manipuler** (0) : tricher, faire disparaître de petits objets de ses mains sont du ressort de la manipulation. Fonctionne selon le même principe que la dissimulation. Fatigue : 1 point.

* **Subtiliser** (-3) : le personnage tente de prendre quelque chose à quelqu'un sans que ce dernier ne s'en aperçoive. Même fonctionnement que dissimuler. Fatigue : 1 point.

Equipement : des dés en os (50 %) ou en or (10 %).

36 - Mémoriser (Intelligence) 1 an

Le personnage utilise une méthode particulière pour se souvenir de faits, d'individus ou de textes. Il existe plusieurs méthodes : celle des druides, celle des bardes, celle des magiciens sont les plus réputées. Toutes suivent à peu près les mêmes principes : transformation des éléments en poèmes dont les rimes facilitent la mémorisation. L'emploi d'associations d'idées, d'images et de symboles est très fréquent. Les lois par exemple sont mémorisées sous forme de poèmes. Il ne faut pas oublier que les druides préfèrent que la connaissance repose sur la mémoire, plutôt que sur des écrits qui pourraient tomber entre les mains de n'importe quel non initié.

* **Un fait** (+3) : à condition d'y avoir assisté.

* **Un individu** (0) : à condition d'avoir pu l'observer.

* **Un discours** (-3) : à condition de l'avoir entendu au moins une fois.

Fatigue : 1 point.

37 - Orientation (Intelligence) 1 an

* **Déterminer la distance parcourue** (+3) : après avoir marché un certain temps. En cas d'échec l'erreur d'appréciation varie avec la Marge d'échec.

* **Se repérer** (0) : en utilisant le soleil, les étoiles, les mousses qui poussent sur les arbres,... Permet de se repérer dans le temps (écoulement du temps) ou dans l'espace (localisation, orientation). La précision dépend de la marge obtenue.

* **Prédire le temps** (-3) : permet de connaître le temps à venir pour les prochaines 24 heures. Un petit échec signifie une erreur sur la durée, un échec plus fort sur la nature du temps.

Fatigue : 1 point.

38 - Philosophie (Intelligence) 4 ans

"Ils parlent peu dans leurs conversations, s'expriment par énigmes et affectent dans leur langage de laisser deviner la plupart des choses..."
(Diodore de Sicile)

* **Psychologie** (0) : connaissance de l'individu, de la morale. Permet de "cerner" un personnage d'après son comportement.

* **Métaphysique** (-3) : spéculations générales et abstraites.

* **Cosmogonie** (-6) : système de la formation du monde et de son évolution jusqu'à sa fin.

Fatigue : 2 points (le personnage conservera-t-il sa santé d'esprit ?).

39 - Sens (Décision) 6 mois

* **Attentif** (+6) : le personnage cherche, s'attend à quelque chose. Fatigue : 1 point par heure.

* **En éveil** (0) : le personnage est sur ses gardes.

* **Surpris** (-6) : la vigilence du personnage était endormie (peut-être l'était-il aussi ?).

* **Sixième sens** (-9 + difficulté du sortilège) : permet de percevoir les phénomènes magiques *(chap. 9.J)*. Fatigue : 1 point.

Lorsque les sens d'un groupe de créatures placées dans les mêmes conditions doivent être testés, le Maître de jeu ne lance qu'un d20 et compare le résultat avec le niveau de maîtrise de chaque créature.

MÉCANIQUE

40 - Pièges (Coordination) 1 an

* **Détecter les pièges** (+3) : en admettant que le personnage est attentif. Sinon : sur ses gardes (0) ou : surpris (3).

* **Poser un piège** (0) : il se déclenchera au moment propice si le jet est réussi. Les dégâts maximum sont égaux à 2 fois la marge de réussite. Fatigue : 1 point.

* **Désamorcer un piège** (-3) : en cas d'échec critique le piège se déclenche sur le personnage. Fatigue : 1 point.

Equipement : d4 collets.

NATURE

41 - Astronomie * (Intelligence) 4 ans

Les Celtes étaient capables de calculs astronomiques impressionnants (surtout sans utiliser l'écriture), comme le montre leur calendrier qui concilie cycles lunaires et solaires. Ils vivaient au rythme de la lune et comptaient en nuits et non en jours. L'année comporte 12 mois de 29 ou 30 jours auxquels on rajoute un 13e mois tous les 2 ans 1/2 environ de manière à rattraper le décalage avec le cycle solaire. Quatre grandes fêtes marquent l'année : Samain (nuit surnaturelle du nouvel an, novembre), Imbolc (Brigit), Beltaine (Bélénos), Lugnasad (Lug).

* **Se guider** (0) : surtout de nuit bien sûr !

* **Science du temps** (-3) : calculs de calendrier, détermination des jours fastes et des jours néfastes (mat et anmat). Fatigue : 1 point.

* **Prédire les événements célestes** (-6) : déterminer l'heure d'une éclipse par exemple. Fatigue : 1 point.

42 - Attelages (Décision) 6 mois

"J'ai l'habitude de conduire mon attelage
Devant les héros, devant les guerriers
montés sur les chars,
Devant les meilleurs chars de guerre,
Au travers des périls,
Des obstacles, des bois, des frontières.
Le guerrier qui a le meilleur attelage
Ne me dépasse pas à la course".
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

"Le char est fait de bandes de bois garnies d'osier,
Les deux roues sont noires et fermes,
Les rênes belles et souples,
Les timons raides et droits comme des épées ;
La caisse du char est luisante et polie,
Le joug courbé et bien argenté,
Les deux rênes entrelacées et très jaunes".
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

* **Promenade** (+3) : conduire un char de transport.

* **Manoeuvre** (0) : tenter une manoeuvre délicate, conduire un char de course ou de guerre. Fatigue : 1 point.

* **Combat** (-3) : mener, en tant que cocher, un char de combat transportant un guerrier. Fatigue : 3 points par heure.

Equipement : 1 char de combat (50 %), avec faux (10 %).

43 - Chasser (Intelligence) 6 mois

"Prends ton arc, le chasseur s'éveille ;
Va percer de tes traits le chevreuil bondissant..."
Meurtre des fils d'Usnech (Cyle d'Ulster).

La chasse est un moyen de subsistance mais aussi un sport pour les nobles.

* **Chasser** (0) : le personnage ramène en une journée de quoi faire un nombre de repas égal à sa Marge de réussite. Fatigue : 6 points.

* **Pister** (-3) : de nombreux facteurs interviennent (nombre de créatures pistées, fraîcheur de la piste, nature du terrain, précipitations,...). Le Maître de jeu accorde un bonus/malus d'après la Charte Angoumoise. Un échec fait perdre 10 minutes. Un deuxième échec et la piste est définitivement perdue. Fatigue : 1 point.

* **Interprêter des traces** (-6) : renseigne sur l'origine des traces, le nombre de créatures et leur vitesse, la fraîcheur de la piste,... Là aussi, le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus. Fatigue : 1 point.

* **Brouiller une piste** (-6) : en cas de succès (en tenant compte d'un bonus/malus éventuel) la piste est impossible à suivre. Fatigue : 1 point.

44 - Cheval (Coordination) 3 mois

"Coursier hardi, rouge comme cuivre,
Fort, rapide, furieux, cabré,
Au sabot large, à la poitrine large.
Il frappe le sol de coups forts et triomphants
A travers gués, embouchures de rivières, édifices,
Routes, plaines, vallées,
Pour ne s'arrêter qu'après la victoire..."
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

"L'autre cheval est noir foncé,
Sa dure tête est ronde, son pied mince, son sabot large,
Sa force victorieuse, son allure très rapide,
Son poil bouclé, son dos large...
A la fois gai et furieux, il a la démarche puissante,
Frappe fortement des pieds la terre ;
Sa crinière est longue, sa crinière est ondulée ;
Sa queue longue, élégante,
Balaie le sol autour de lui après la course
Où il a lutté contre les chevaux dans la prairie..."
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)

* **Promenade** (+3) : en cas d'échec le personnage est refusé par la monture.

* **Manoeuvre** (0) : tenter une manoeuvre délicate (franchissement d'obstacle,...). Fatigue : 1 point.

* **Combat** (-3) : un jet doit être réussi avant chaque action tentée.

Option : à partir d'un MS de 18, le cavalier bénéficie d'un bonus de 1 pour chaque action de combat tentée ; au dessus d'un MS de 20 : bonus de 2.

Equipement : 1 cheval (70 %).

45 - Connaissance des animaux (Intelligence) 2 ans

* **Reconnaître** (+6).

* **Habitudes** (0) : connaître les habitudes, le mode de vie d'un animal.

* **Propriétés** (-6) : connaissance des particularités, des points faibles, des propriétés magiques d'un animal.

46 - Connaissance des créatures monstrueuses (Intelligence) 3 ans

* **Reconnaître** (+3).

* **Habitudes** (0) : connaître les habitudes, le mode de vie d'un monstre.

* **Propriétés** (-9) : connaissance des particularités des points faibles, des propriétés magiques d'un monstre.

47 - Connaissance des plantes (Intelligence) 2 ans

* **Reconnaître** (+3).

* **Trouver** (0) : en cas de succès le personnage réussit à trouver une quantité de plantes égale à sa marge de réussite. Chaque quantité correspond à une dose : repas, composante magique,... Le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus suivant la région et le climat. Fatigue : 3 points.

* **Propriétés** (-3) : connaissance des propriétés des plantes, en particulier magiques.

48 - Escalade (Physique) 6 mois

En cas d'échec, le personnage ne progresse pas. Un échec au second jet et il lache prise, sauf s'il réussit un jet de réflexes (faire sa Rapidité ou moins avec un d10). Fatigue : 1 point pour 30 minutes.

* **Avec des pitons et une corde** (+9).
* **Avec une corde** (+6).
* **En libre** (0).

Les Celtes n'ont pas développé de technique particulière d'escalade en cordée, les personnages ne sont donc pas assurés.

Nature de la paroi : inclinée (0), verticale (-3), surplombante (-6), cheminée (+5), dièdre (+3).

Equipement : d4 fois 10m de corde. 4d4 pitons (20%).

49 - Médecine des plantes * (Psychique) 3 ans

L'un des trois types de médecine avec la médecine sanglante et la médecine magique. Elle se divise en trois niveaux suivant la difficulté des préparations.

* I (0) : diagnostiquer une maladie, soigner les blessures légères (succès : guérison en 24 h, échec : guérison en 5 jours).

* II (-3) : soigner les maladies, diagnostiquer les empoisonnements, soigner les blessures sérieuses (succès : guérison en 48 h, échec : guérison en 15 jours).

Préparation d'infusion (1 heure) qui, ingurgitée moins d'une heure après sa préparation, permet une fois par jour à une personne, de récupérer un nombre de points de fatigue égal à la marge de réussite de la préparation. Si la préparation échoue, elle enlève des points de fatigue à celui qui la boit (!).

* III (-6) : soigner les empoisonnements, sortir un personnage du coma (intervention : 10 minutes, réveil au bout d'une heure), soigner les blessures graves (succès : guérison en 4 jours, échec : guérison en 30 jours), soigner les blessures critiques après intervention chirurgicale déjà réussie (doit être fait dans les 48 heures ; succès : guérison en 15 jours et évite les séquelles, échec : guérison en 50 jours et séquelles).

Préparation d'infusion (1 heure) qui, ingurgitée moins d'une heure après sa préparation, permet, une fois par jour et pour 24 heures, à un personnage d'augmenter son maximum de points de fatigue d'un chiffre égal à la marge de réussite de la préparation. Si la préparation échoue, elle diminue le maximum de points de fatigue de celui qui la boit (!).

Notons que les maladies et les empoisonnements doivent avoir été diagnostiqués avant d'être traités. Si le Maître de jeu n'utilise pas de système de blessures, les termes : légère, sérieuse, grave et critique ont une valeur qualitative. On ne peut recommencer une intervention échouée.

Fatigue : 1 point par action et par niveau de médecine (par exemple : 2 points pour diagnostiquer un empoisonnement et 3 points pour le soigner).

Equipement : des herbes pour d4 interventions.

50 - Médecine sanglante * (Psychique) 3 ans

"Il prit la main coupée et fit une incantation sur elle :
"Jointure contre jointure de cette main", dit-il,
"et nerf contre nerf",
Puis en trois fois neuf jours, il guérit la main coupée..."
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique)

Equivalent de la chirurgie, l'un des trois types de médecine avec la médecine des plantes et la médecine magique. Elle se divise en trois niveaux suivant la difficulté des interventions.

* I (0) : Accouchement, réduction des fractures simples.

* II (-3) : Réduction des fractures multiples. Interventions sur les blessures sérieuses (recoudre une plaie ; succès : guérison en 4 jours, échec : guérison en 15 jours).

* III (-6) : interventions complexes (ablation d'organe, greffe, trépanation,...). Interventions sur les blessures graves (succès : guérison en 8 jours, échec : guérison en 30 jours). Intervention sur les blessures critiques (doit être pratiquée dans les 48 heures ; succès : le personnage doit encore être traité par la médecine des plantes, échec : guérison en 50 jours). Intervention sur les blessures mortelles ayant été récupérées grâce à des premiers soins administrés dans la minute (doit être pratiquée dans l'heure ; succès : la blessure devient critique, échec : mort).

Si le Maître de jeu n'utilise pas de système de blessure les termes de blessure sérieuse, grave, critique, mortelle ont une valeur qualitative.

Une intervention pratiquée avant guérison complète d'une blessure peut permettre d'effacer une cicatrice.

En cas d'amputation, le membre perdu peut être greffé grâce à une intervention réussie moins de MS heures après la blessure. On ne peut recommencer une intervention échouée.

Fatigue : 1 point par intervention et par niveau de médecine (par exemple : 2 points pour recoudre une blessure).

Equipement : instruments (80 %).

51 - Nager (Physique) 3 mois

* **Surnager** (+3) : en cas d'échec le personnage perd une base et 1 point de fatigue, en cas de nouvel échec le personnage coule, en perdant 2 points de fatigue par base.

* **Nager** (0) : en cas d'échec, voir si le personnage surnage. Fatigue : 1 point toutes les 10 minutes.

* **Plonger** (-3) : en cas de succès, le personnage arrive à rester sous l'eau un nombre de secondes égal à 20 fois la Marge de réussite et à descendre jusqu'à un nombre de mètres égal à 2 fois la Marge de réussite. Fatigue : 1 point de fatigue par plongée.

* **Combattre** (-3) : en cas d'échec l'action tentée sera automatiquement un échec. Seules les armes d'estoc peuvent servir normalement (taille (-9), contondant (-6)). Fatigue : 1 point toutes les 3 bases.

Le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus suivant l'état de l'eau et l'encombrement du personnage.

52 - Navigation (Psychique) 1 an

"Cûchulainn s'installa sur le navire,
Déploya les voiles et partit..."
L'exil des fils de Doel l'oublié (Cycle d'Ulster)

* **Avoir le pied marin** (+3) : en cas d'échec le personnage est malade pendant les 6 heures qui suivent et perd 4 points de fatigue. Après 3 jours en mer la situation devrait s'améliorer.

* **Combattre à bord** (+3) : en cas d'échec l'action tentée sera automatiquement un échec.

Option : à partir d'un MS de 18 le marin bénéficie d'un bonus de 1 pour chaque action de combat ; au dessus d'un MS de 20 : bonus de 2.

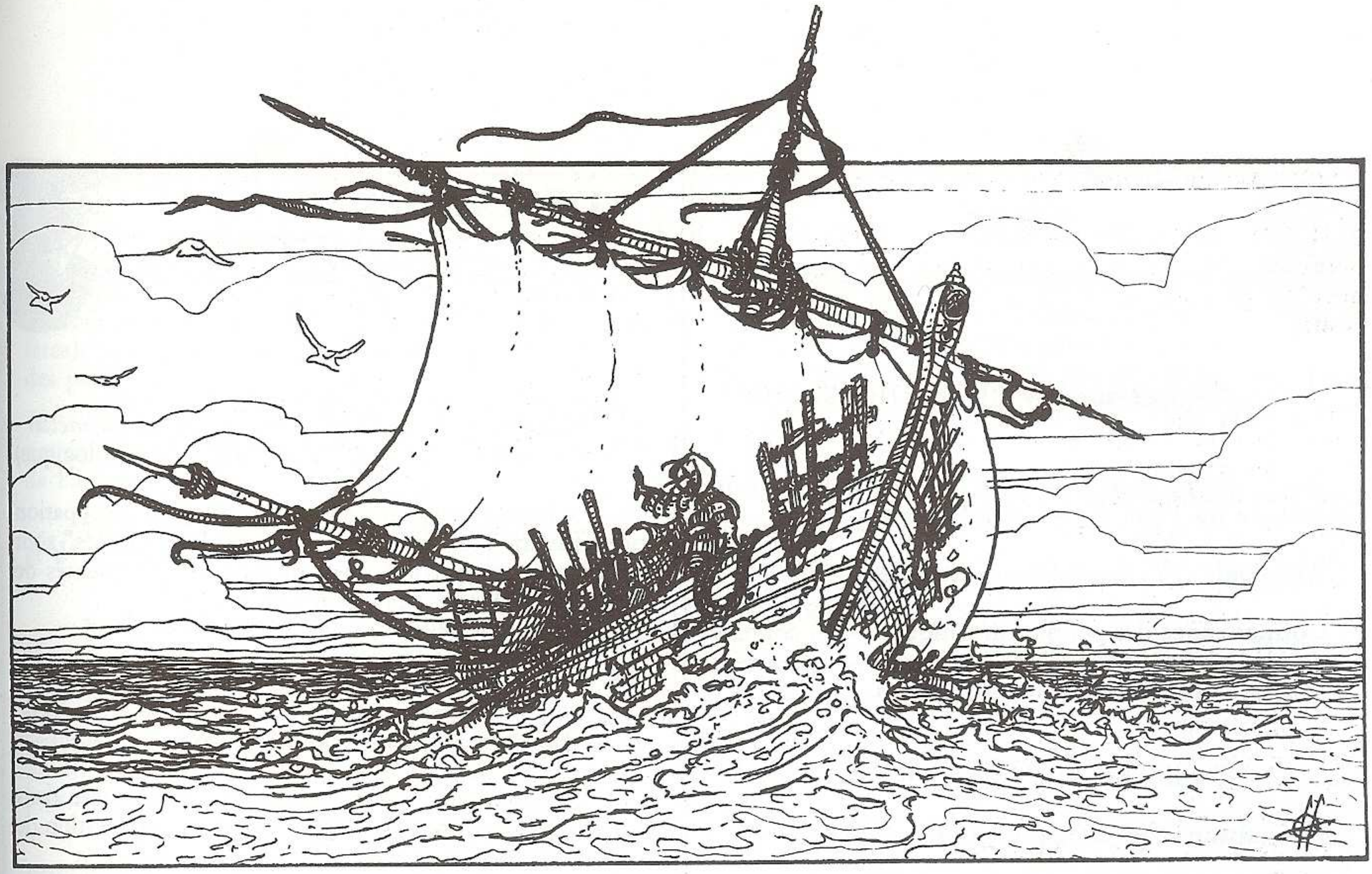
* **Esquifs et navigation fluviale** (0) : en cas d'échec la manoeuvre est manquée.

* **Navigation maritime** (-3) : en cas d'échec la manoeuvre est manquée.

Lorsqu'un bateau tente d'échapper à un autre, le Maître de jeu peut comparer les marges des deux navigateurs.

Il peut aussi accorder des bonus/malus suivant la nature du bateau et l'état de la mer.

Equipement : 1 esquif (50 %), 1 navire (10 %).



53 - Premiers soins (Décision) 3 mois

* **Empêcher l'infection** (+6) : d'une blessure sérieuse en blessure grave (doit être fait dans l'heure) ; d'une blessure grave en blessure critique (doit être fait dans les 20 minutes).

* **Diagnostiquer un état** (0) : évanoui, coma, mort, gravité d'une blessure,...

* **Soigner** (0) : en cas de succès le patient récupère un nombre de points de fatigue égal à la marge de réussite divisée par 5 (arrondie au dessus). Il ne peut récupérer plus qu'il n'a perdu avec sa blessure. Permet aussi d'immobiliser une entorse.

* **Stopper une hémorragie** (0) : en cas de blessure critique, les premiers soins doivent être apportés dans les 5 minutes où le personnage succombe.

* **Sauver** (-6) : permet de "ramener à la vie" un personnage qui devait succomber des suites d'une noyade, d'un choc électrique, d'une asphyxie, d'une blessure mortelle, d'un coma,... Le miraculé se retrouve dans le coma. L'intervention doit être pratiquée dans la minute. Les premiers soins ne peuvent être administrés qu'une fois à un même blessé.

Equipement :
nécessaire à d4 interventions (plantes, tissu,...).

54 - Sciences de la terre * (Intelligence) 3 ans

* **Reconnaître** (+3) : les roches, les minéraux, les structures géologiques.

* **Trouver** (0) : en cas de succès le personnage réussit à trouver une quantité de composantes minérales égale à sa marge de réussite. Fatigue : 3 points.

* **Propriétés** (-3) : connaissance des propriétés, en particulier magiques, des roches et minéraux.

55 - Surprendre (Intelligence) 6 mois

* **Se cacher** (+6) : en cas de réussite le personnage a réussi à se cacher, sauf si une créature située à proximité est sur ses gardes et réussit un jet de sens. En cas d'échec les créatures proches ont d'office droit à un jet.

* **Détecter une embuscade** (+3) : peut éviter d'être surpris.

* **Embuscade** (0) : en cas d'échec il n'y a pas de surprise. En cas de succès les créatures sur leurs gardes ont droit à un jet de détection d'embuscade. Si elles échouent, il y a surprise et les victimes sont complètement passives pendant une base. Elles réagissent à la base suivante si elles réussissent un jet de réflexes (faire sa Rapidité ou moins avec un d10), sinon elles restent figées une base supplémentaire. En cas d'embuscade collective, seul celui qui planifie l'embuscade est testé pour le succès de l'embuscade. Si toutes les victimes sont placées dans les mêmes conditions, le Maître de jeu n'effectue qu'un jet de détection d'embuscade et compare le résultat aux différents MS. Par contre, pour les jets de réflexes chaque personnage doit effectuer son propre jet. Fatigue : 1 point.

FOI

56 - Connaissances Mythiques (Intelligence) 3 ans

* **Reconnaître** (+3) : pour reconnaître une créature mythique ou l'une de ses manifestations.

* **Théologie** (0) : connaissance des dieux.

* **Connaissance des peuples mythiques** (-3) : connaissance de la magie, des qualités et des faiblesses des Fées, Formoîrés et autres peuples mythiques.

57 - Traditions (Intelligence) 3 ans

* **Connaissance des coutumes locales** (+6) : y compris les lois.

* **Cérémonies et sacrifices** (0) : permet de mener les cérémonies officielles et religieuses.

* **Connaissance des traditions** (-6) : permet de connaître les usages, lois, croyances des autres peuples ainsi que d'interpréter leurs manifestations (monuments, cérémonies,...).

Cette liste n'a pas la prétention d'être exhaustive. Complétez-la ou adaptez-la si vous le jugez nécessaire. Toutes les compétences n'ont pas toujours une influence directe sur le déroulement d'une aventure mais elles contribuent à détailler les personnages, à les personnaliser et par là même donnent sa saveur à une partie.

DESCRIPTION DES METIERS

"Quel métier fais-tu ? " demanda le portier,
"Car il ne vient à Tara personne qui n'ait un métier
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique)

Chaque personnage doit avoir une occupation pour justifier sa place dans la tribu. Les "classes" sont décrites au chapitre 4. Les métiers sont présentés de manière analogue aux compétences.

ARTISTIQUE

Bronzier (Coordination) 4 ans

Le bronzier occupe une place importante dans la société celtique. Il participe en effet à la création de nombreux objets : armes, outils, bijoux,...

La marge de réussite et la Charte Angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

Equipement : matières premières pour d4 articles et d4 de chaque article.

Emailleur (Coordination) 3 ans

Il intervient essentiellement dans la fabrication de bijoux et d'objets d'art (armes, boucliers, chars décorés,...).

La marge de réussite et la Charte Angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

Equipement : matières premières pour d4 articles et d4 de chaque article.

Frappeur de monnaie (Coordination) 2 ans

La monnaie a fait une apparition assez tardive dans le monde celtique. Les premières pièces étaient inspirées des stratères d'or macédoniens dont les motifs ont été stylisés par les artisans gaulois. La détention du pouvoir émetteur donne prestige et profit à la cité. En dehors du territoire de la tribu la monnaie est uniquement considérée pour son poids en métal précieux. L'existence ou non de monnaie dépend de l'époque et de la région (en Irlande le troc prédominera très longtemps).

La marge de réussite et la Charte Angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

Equipement : matières premières pour d20 pièces et d20 pièces.

Orfèvre (Coordination) 5 ans

L'orfèvre bénéficie de la relative abondance d'or et d'argent à l'époque de la domination celtique. L'argent est exploité dans les mines. L'or est obtenu essentiellement par lavage du sol des rivières (sables aurifères). Ces métaux sont principalement utilisés pour des parures et des décorations.

La marge de réussite et la Charte Angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

Equipement : matières premières pour d4 articles et d4 de chaque article.

Sculpteur sur bois (Coordination) 2 ans

Cet art est essentiellement tourné vers la religion : réalisation de statuettes votives. Vers la fin du monde celtique les artisans gaulois ont délaissé l'art stylisé pour un art plus figuratif (gréco-romain). Le sculpteur sur bois fabrique aussi les jeux d'échecs.

La marge de réussite et la Charte Angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

Equipement : matières premières pour d4 articles et d4 de chaque article.

MECANIQUE

Charpentier (Coordination) 2 ans

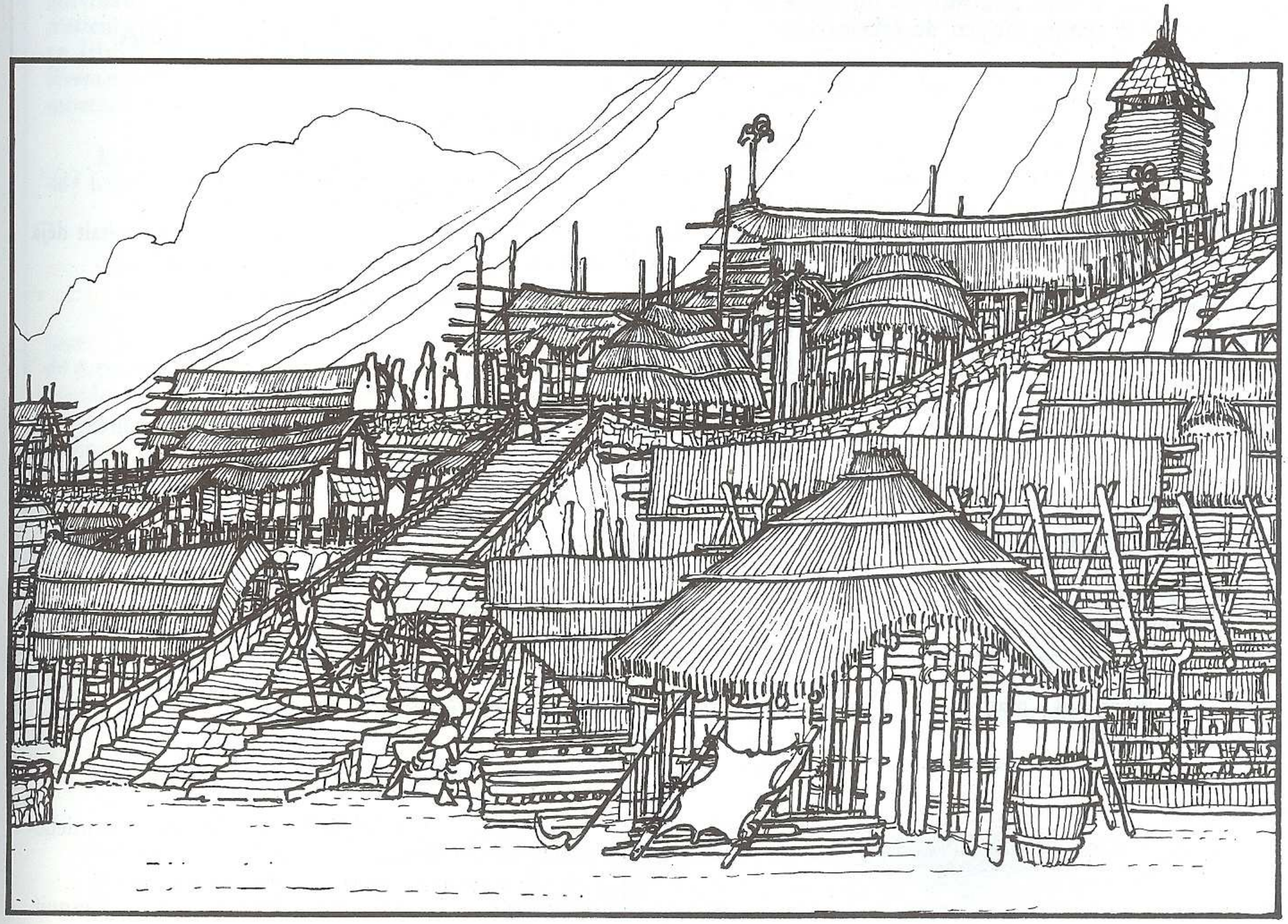
L'unité de base de l'habitat celte est la maison en bois. Des poutres de soutènement constituent l'ossature de l'édifice. Le revêtement est formé de clayonnage crêpi d'argile et le plus souvent la couverture est en chaume. Les maisons sont en général rectangulaires et plus rarement rondes.

Equipement : matières premières pour une maison de moyenne importance.

Charron (Coordination) 2 ans

Les charrons produisent toutes sortes de véhicules de qualité avec le concours de menuisiers, de forgerons, d'osieristes et même d'orfèvres. Les véhicules les plus courants sont : les chars de guerre (Essedum), les chars de pistes à 4 roues (Reda), les véhicules lourds pour les trajets courts (carrus), les véhicules de transport en commun (Benna), les chariots couverts, pour le transport des femmes (!) (Carpentum), la brouette.

Equipement : matières premières pour d4 véhicules, d4 véhicules en réserve.



Constructeur de bateaux (Coordination) 5 ans

Les bateaux celtes avaient une vocation essentiellement commerciale. Embarcations fluviales ou navires de haute mer, ils étaient caractérisés par une charpente lourde, une forme massive et une grande résistance. Leurs voiles étaient conştituées de peaux cousues. Le peuple Vénète est le seul parmi les Celtes à être essentiellement tourné vers la mer. Ils auraient infligé à Jules César une défaite navale lourde de conséquence... si le vent n'était pas tombé (mais que faisaient les druides !).

Equipement : matières premières pour 1 navire (60 %).

Fabricant d'armes et de boucliers (Coordination) 4 ans

Les armes de fer ont longtemps assuré la suprématie aux Celtes en Europe. D'autres matériaux (bois, bronze, or,...) et parfois même d'autres artisans (bronziers, orfèvres, charpentiers, émailleurs,...) interviennent dans l'élaboration d'une arme, d'un bouclier ou d'une armure.

Voici, à titre indicatif, la difficulté (bonus ou malus) et le **temps moyen de fabrication :**

Armes :	
Arc (0)	3 jours
Bouclier rond (+1)	2 jours
Coutelas (+1)	1 jour
Epée longue (-3)	4 jours
Epieu (+1)	1 jour
Fronde (0)	1/2 jour
Gourdin (+3)	1/2 jour
Grand bouclier (-1)	4 jours
Hache (-1)	2 jours
Javelot (-1)	1/2 jours
Lance (-2)	1 jour
Poignard (-2)	3 jours
Armures :	
Cuir renforcé de métal (-1)	5 jours
Cotte de mailles (-5)	30 jours
Casques :	
Bronze (+1)	2 jours
Fer (-2)	3 jours

Equipement : matières premières pour d4 articles et 2d4 articles.

Fabricant d'outils (Coordination) 2 ans

Les outils sont un aspect de la maîtrise du fer. Ils ne feront pratiquement plus de progrès jusqu'à la fin du Moyen-Age. Voici une liste (non exhaustive) des outils que l'on trouvait à l'époque : alènes, ciseaux, compas, enclume, gouges, hache, lime, pinces, poinçon, scie, serpe, vrille, marteau, fléau, pic de mineur, araire, moissonneuse, maillet, aiguille, dé à coudre, pelle, herminette, forces, crochet, chaînes, cerceaux de roues et de tonneaux, fourche,...

Equipement : matières premières pour d4 articles et 2d4 articles.

Tisserand (Coordination) 2 ans

Les vêtements sont plus souvent fonctionnels qu'esthétiques bien que les nobles apprécient les beaux habits. La laine et le lin sont très utilisés et les étoffes riches en couleurs.

Equipement : métier à tisser (75 %).

Tonnelier (Coordination) 2 ans

Les Celtes ont inventé le tonneau et introduit son emploi pour la conservation du vin avec le succès que l'on sait.

Equipement : matériel pour d4 articles.

NATURE

Boulanger (Coordination) 2 ans

Le pain blanc de froment des Gaulois était déjà célèbre.

Equipement : four (75%).

Bûcheron (Force) 1 an

L'exploitation de la forêt est une réalité.

Equipement : 1 hache.

Carrier (Coordination) 1 an

Très peu de maisons étaient en pierre. Les carriers ne sont pas aussi bons que leurs homologues Grecs ou Romains.

Equipement : 1 carrière (20 %).

Constructeur d'esquifs (Coordination) 2 ans

Fabrication de petites embarcations, essentiellement fluviales (barque, radeau,...).

Equipement : matières premières pour 1 esquif.

Cuisinier (Intelligence) 9 ans

La cuisine celte était de qualité, comme en témoigne l'excellente réputation des auberges où l'on servait viande, jambon, volaille, légumes, venaison, viande, la plupart des plats étant cuisinés au beurre.

Equipement : en Gaule, une auberge (30%).

Cultivateur (Physique) 1 an

Les Celtes ont relativement bien su tirer parti des sols qui s'offraient à eux. Leurs méthodes étaient assez avancées (amendage des sols, charrue tractée avec un soc en fer, moissonneuse primitive,...) et la production proche en nature de celle de l'Europe contemporaine (blé, orge, avoine, seigle, lin, arbres fruitiers, légumes,...).

Equipement : une parcelle de terrain (40 %) permettant de nourrir 4d4 personnes.

Eleveur (Intelligence) 2 ans

Le cheval occupe une place privilégiée car l'orgueil de toute tribu est de posséder une nombreuse cavalerie guerrière. Quant aux troupeaux de bovins, ils permettent d'évaluer la richesse des tribus, particulièrement en Irlande. Les légendes abondent en épisodes d'enlèvement de bétail. On peut noter aussi les porcs, les moutons et pour l'anecdote les oies et les abeilles.

Equipement : une parcelle de terrain (40 %) avec 4d4 bêtes (ou ruches !).

Fabricant d'alcool (Intelligence) 1 an

Inutile de dire qu'il s'agit d'un métier très populaire. Chaque tribu et même chaque famille a son secret de préparation de la bière. L'hydromel est réservé aux grandes occasions (très fréquentes, rassurez-vous !). Quant au vin, c'est la boisson la plus recherchée. La vigne est rare en Gaule. La production se fait en Grèce et dans les provinces romaines. Rome a tout fait pour empêcher le développement de la vigne en Gaule. On s'est rattrapé depuis, merci.

Equipement : 4d4 articles.

Menuisier (Coordination) 2 ans

Les Celtes sont de bons travailleurs du bois.

Equipement : d4 troncs du meilleur bois.

Mineur (Physique) 2 ans

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

Extraction (+3) Traitement (0) Prospection (-3).

Equipement : un pic et d4 torches.

Pêcheur (Coordination) 1 an

Le personnage ramène en une journée de quoi faire un nombre de repas égal à sa marge de réussite (pêche en eau douce) ou deux fois plus (pêche en mer). Fatigue : 2 points (eau douce), 5 points (mer). Les poissonniers gaulois sont très susceptibles lorsque l'on met en doute la fraîcheur de leurs poissons.

Equipement : 1 esquif (30 %), 1 bateau (5 %).

Potier (Coordination) 2 ans

Inférieur à ses homologues grecs et romains.

Equipement : 2d4 articles.

Saleur (Intelligence) 1 an

Viandes et poissons sont salés en vue d'être conservés.

Tanneur (Coordination) 2 ans

Il réalise les vêtements de cuir ainsi que les célèbres chaussures gauloises (galoches).

Equipement : matières premières nécessaires à d4 articles, d4 articles.

Terrassier (Physique) 2 ans

Ils participaient en particulier à l'élaboration des ouvrages défensifs, réputés pour leur solidité.

Verrier (Coordination) 2 ans

Inférieur à ses homologues grecs et romains.

Equipement : 2d4 articles.

7. LA SANTÉ

Un personnage n'est pas toujours au sommet de sa forme. Il lui arrive d'être fatigué, malade ou même blessé. Pour traduire ces effets en termes de jeu, on utilise la notion de fatigue.

A) FATIGUE

De nombreuses actions occasionnent de la fatigue (lancer un sortilège, utiliser certaines compétences,...). Si le personnage épuise ses ressources, il sombre dans le coma.

1 . LE CHIFFRE DE FATIGUE

Il est déterminé lors de la création du personnage (chap. 3). Le chiffre de fatigue est égal à 2 fois le Physique plus 1 fois le Psychique. Ce nombre représente le maximum de points de fatigue que possède le personnage. Lorsque le personnage se fatigue, il diminue ce capital. S'il atteint 0, le personnage sombre dans le coma.

2 . LE COMA

Le personnage qui dépasse ses limites (perd tous ses points de fatigue) sombre dans le coma. Il reste dans cet état pendant une durée imprévisible **(d12 heures)**. Lorsque la moitié de cette durée s'est écoulée, le personnage doit réussir **un jet de survie** (faire son chiffre de fatigue d'origine ou moins, sur un d20, 20 étant toujours un échec). S'il échoue, il succombe pendant son coma. S'il réussit, il termine sa période de coma puis se réveille avec un seul point de fatigue. Pour ne pas sombrer à nouveau, il a intérêt à se reposer et récupérer ainsi son capital de points de fatigue.

Un personnage sur le point de succomber pendant son coma (jet de survie manqué), peut être **sauvé** *(compétence 53 - Premiers soins (-6))* par des soins administrés dans la minute. En cas de réussite il reste dans le coma jusqu'à la fin normale de celui-ci.

Un sortilège *(226 - Sortir du coma)* permet de transformer le coma d'un personnage en inconscience pour d20 minutes. Cette période d'inconscience est réduite de moitié si quelqu'un aide le personnage à retrouver ses esprits. Un sortilège *(219 - Ranimer)* permet de sortir très rapidement un personnage de l'inconscience.

3 . MORT PAR PERTE DE POINTS DE FATIGUE

Lorsqu'un personnage a perdu tous ses points de fatigue, il sombre dans le coma. La perte de points de fatigue peut entraîner un total négatif. Si le personnage descend en dessous de 0, d'un nombre de points supérieur ou égal à son chiffre de fatigue, il meurt.

☐ Exemple : Epodomarix (chiffre de fatigue : 16), est extrêmement fatigué lorsque commence un combat (sa fatigue est à 1). Il reçoit un coup très violent qui lui fait perdre 18 points de fatigue. Sa fatigue passe de 1 à -17. Il meurt car son total négatif a dépassé son chiffre de fatigue (17 > 16). ☐

4 . RECUPERER DE LA FATIGUE

Les points de fatigue se récupèrent au rythme de **1 point par heure de repos** et de **2 points par heure de sommeil.**

Un **repas froid** redonne 1 point et 1 **repas chaud** 2 points.

Les *premiers soins (compétence 53)* peuvent aider à récupérer quelques points perdus par blessure.

Des infusions *(49 - Médecine des plantes (-3))* permettent de résorber la fatigue.

Le sortilège *218 - Sommeil réparateur* accélère le retour à la pleine forme.

Le sortilège *221 - Redonner des forces* permet de récupérer rapidement des points de fatigue.

5 . OPTION : FATIGUE PERMANENTE

Lorsque l'on tient compte des blessures, celles-ci créent une fatigue permanente qui réduit le maximum de points de fatigue du personnage, jusqu'à ce que les blessures soient guéries.

Les effets de plusieurs blessures sont cumulatifs. Si le potentiel de fatigue d'un personnage est ainsi réduit à zéro, il reste dans le coma jusqu'à ce qu'il récupère de ses blessures :

Blessure légère : 2 points,
Blessure sérieuse : 4 points,
Blessure grave : 6 points,
Blessure critique : 8 points,
Blessure mortelle : 10 points.

Les maladies peuvent aussi causer une fatigue permanente *(chap. 7.C)*.

B) OPTION : LES BLESSURES

Si l'on désire augmenter le réalisme, en insistant sur la gravité des coups portés, il est possible d'utiliser un système de blessures. Il en existe deux : le premier correspond à des blessures générales et le second, plus précis, à des blessures localisées.

1 . BLESSURES GENERALES

Le tableau général des blessures *(chap. 8 : Combat)* donne les conséquences d'un coup porté en fonction des points de dommages infligés.

1.1 Blessure superficielle (0)

Cette légère égratignure n'a aucune conséquence, si ce n'est la perte de quelques points de fatigue et le fait d'être suffisante pour briser la concentration d'un magicien.

1.2 Blessure légère (I)

Description : blessure bénigne.
Guérison :
- naturelle : 5 jours
- *médecine des plantes I (Compétence 49) :* 24 heures.
- magique *(231 - Guérir les blessures) :* immédiate.

Fatigue permanente : 2 points jusqu'à guérison.

1.3 Blessure sérieuse (II)

Description : blessure caractérisée par une plaie.
Aggravation : si la victime ne reçoit pas les *premiers soins (Compétence 53 à +6)* dans l'heure, la blessure s'infecte et devient une blessure grave (III)).
Guérison :
- naturelle : 15 jours (elle devient "légère" (I) au bout de 10 jours).
- *médecine des plantes II (Compétence 49) :* 48 heures.
- *médecine sanglante II (Compétence 50) :* la plaie est recousue et guérit en 4 jours.
- magique *(231 - Guérir les blessures) :* immédiate.

Fatigue permanente : 4 points jusqu'à amélioration en blessure "légère" (I) (Fatigue permanente : 2 points jusqu'à amélioration).
Effet direct : sonné.

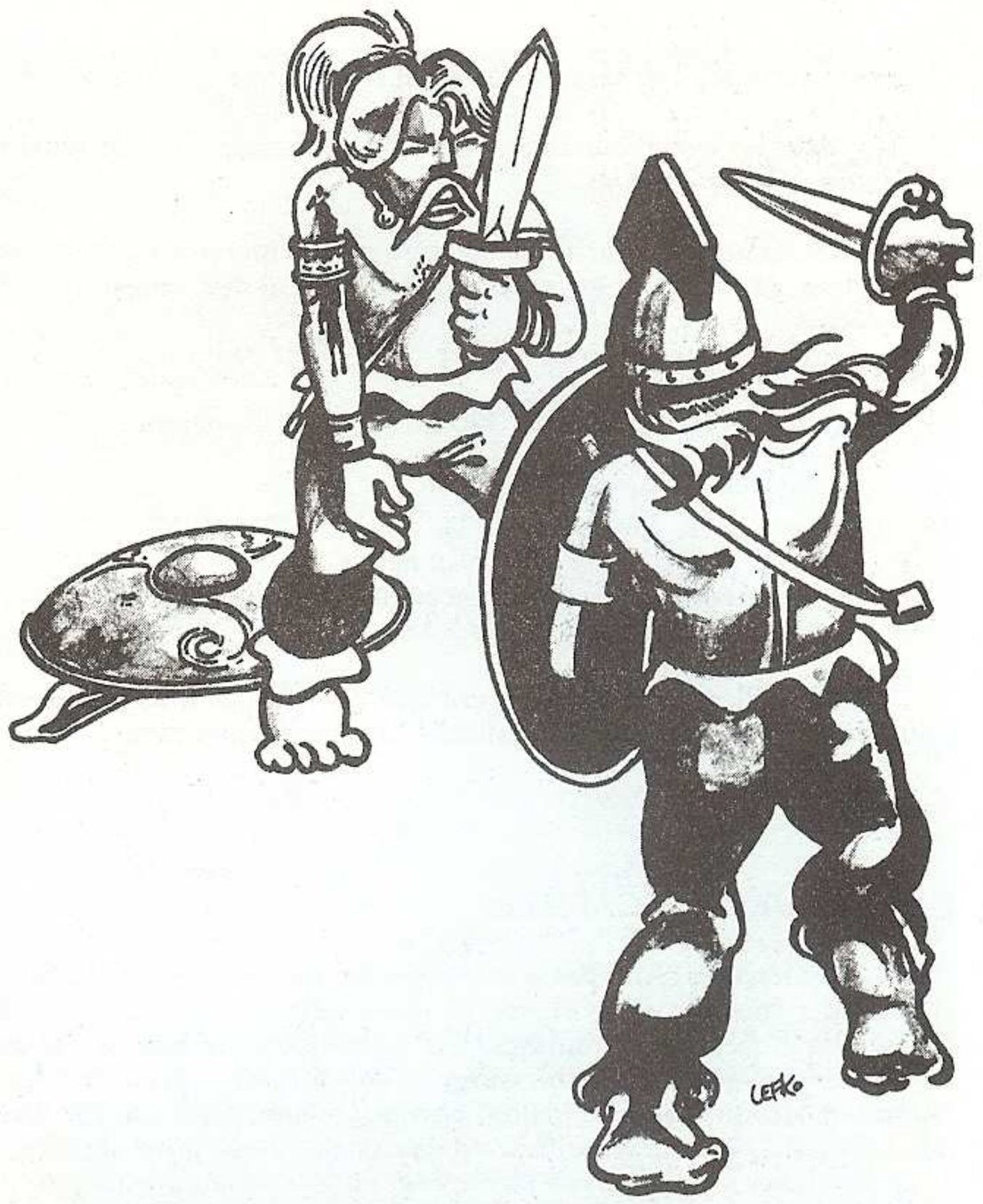
1.4 Blessure grave (III)

Description : elle s'accompagne le plus souvent d'un traumatisme mais les organes internes ne sont pas atteints.
Aggravation : si la victime ne reçoit pas les *premiers soins (Compétence 53 à +6)* dans les 20 minutes, la blessure s'infecte et devient critique.
Guérison :
- naturelle : 30 jours (elle devient "sérieuse" (II) au bout de 15 jours, puis "légère" (I) au bout de 10 jours).
- *médecine des plantes III (Compétence 49) :* 4 jours.
- *médecine sanglante III (Compétence 50) :* guérison en 8 jours après l'intervention.
- magique *(231 - Guérir les blessures) :* immédiate.

Fatigue permanente : 6 points jusqu'à amélioration.
Effet direct : inconscience.

1.5 Blessure critique (IV)

Description : très grave, le personnage sombre dans le coma. Les organes internes sont atteints, les os brisés, les tendons arrachés,...
Aggravation : si l'hémorragie n'est pas stoppée dans les 5 minutes *(53 - Premiers soins)*, la victime succombe.
Guérison :
- naturelle : 50 jours (elle devient "grave" (III) au bout de 20 jours).
- pour soigner une blessure critique il faut, dans les 48 heures, pratiquer une intervention *(50 - Médecine sanglante III)* et traiter par la *Médecine des plantes III (Compétence 49)*. Dans ce cas elle guérit en 15 jours.



- magique *(231 - Guérir les blessures) :* immédiate.

Fatigue permanente : 8 points jusqu'à amélioration.
Effet direct : coma.

1.6 Blessure mortelle (V)

Description : gravité exceptionnelle, membre tranché, poitrine perforée,...
Aggravation : si la victime ne reçoit pas les *premiers soins (Compétence 53 à -6)* dans la minute, elle succombe.
Guérison :
- si les premiers soins ont été administrés à temps, il faut encore pratiquer une intervention *(50 -Médecine sanglante III)* dans l'heure. En cas de succès la blessure n'est plus que critique (!). Elle peut alors être soignée comme indiqué précédemment.
- magique *(231 - Guérir les blessures) :* immédiate.

Effet direct : mort.

1.7 Conséquences

Les blessures s'accompagnent le plus souvent d'effets directs (sonné, évanoui, coma, mort).
Le personnage risque d'être :

- **sonné :** il est "k.o debout". Etant diminué, il effectue tous ses **jets à -5,** pendant une durée équivalente à 1 base de 3 secondes par point de dommage au desssus de 7, reçus lors de cette blessure. Un sortilège *(216 - Lucidité)* permet de récupérer rapidement ses esprits.

- **évanoui :** il reste inconscient pendant une durée équivalente à 5 bases de 3 secondes par point de dommage au dessus de 10, reçus lors de cette blessure. Cette période est réduite de moitié si quelqu'un aide le personnage à retrouver ses esprits. Un sortilège *(219 - Ranimer)* permet de sortir très rapidement un personnage de l'inconscience.

- **dans le coma :** il y reste pendant une durée imprévisible (d12 heures), avec un jet de survie qui doit être réussi à mi-parcours pour éviter de succomber *(chap. 7.A.2).*

- **mort :** bienvenue dans l'Autre-Monde ! le personnage peut tout de même être sauvé *(voir à Blessure mortelle).* Pour la destinée de l'âme, voir le chapitre concernant la religion *(chap. 10).*

D'autre part le personnage risque :

- **de crier :** s'il veut retenir son cri de douleur, il doit réussir un jet de volonté (option).

- **une cicatrice :** une fois la blessure guérie, une cicatrice subsiste sauf si une intervention est pratiquée *(50 - Médecine sanglante (-6)* avec succès.

Option : une cicatrice visible a les effets suivant, d'après le jet d'un d20 :

1 - 8 (Aura - 1, Beauté - 1, Honnêteté - 1, Apparence - 1),
9 - 15 (rien),
16 - 17 (Aura + 2, Beauté - 1),
18 - 19 (Aura + 1, Honnêteté - 1),
20 (Aura + 2, Beauté - 1, Honnêteté - 1).

Bien entendu, les compétences qui dépendent de ces caractéristiques voient leurs scores modifiés.

- **séquelles :** une blessure critique qui n'a pas été soignée au bout de 50 jours devient une blessure légère permanente.

2 . BLESSURES LOCALISEES

Les blessures n'ont pas la même gravité suivant la zone touchée. A chaque partie du corps correspond un bonus (ou malus) qui s'ajoute (ou se retranche) aux dommages. Par conséquent, la blessure se lit sur le tableau général des blessures *(chap. 8.E.7.1)* après que l'on ait ajouté le bonus (ou le malus) correspondant à la zone touchée *(chap. 8.E.7.2)*. Cette modification intervient donc pour la détermination des conséquences de l'attaque et pour le décompte des points de fatigue.

Un tableau supplémentaire donne les effets spécifiques aux zones touchées.

Ainsi un personnage touché au bras ou à la main risque de lâcher ce qu'il tient. Blessé à la jambe, au pied ou au bas-ventre, il peut tomber au sol. Enfin, s'il reçoit un coup violent à un membre, celui-ci risque d'être amputé.

Le Maître de jeu peut décider de limiter l'utilisation des membres blessés (déplacements, combat, manipulation, port d'armure,...).

C) OPTION : LES MALADIES

Les rudes conditions de vie, qui règnaient à l'époque des Celtes, avaient pour effet de sélectionner naturellement les plus résistants, les plus adaptés à l'environnement. Les personnages, héros de nombreuses aventures, sont parmi les plus aptes à survivre. Toutefois, ils ne sont pas invulnérables et leur caractère héroïque, leur volonté seront parfois mis à l'épreuve pour vaincre la maladie, qu'elle soit d'origine naturelle ou maléfique.

Une maladie est caractérisée par sa virulence et sa gravité.

1 . VIRULENCE

La virulence mesure les chances de contracter une maladie. Bien entendu ces chances varient avec l'environnement, l'hygiène,...

Rappelons que les Gaulois sont très soigneux de leur propreté et que par conséquent l'hygiène est aussi bonne que possible pour l'époque. Le Maître de jeu doit garder aux maladies un caractère exceptionnel et faire en général abstraction des rhumes et autres petites misères.

Lorsque les conditions sont propices au développement d'une maladie, les personnages doivent réussir un jet de résistance à la maladie pour ne pas la contracter. Un **jet de résistance à la maladie** est réussi, si le résultat d'un d20 est inférieur ou égal au niveau de fatigue du personnage (à cet instant), avec pour malus, la virulence de la maladie. En cas d'échec, la maladie se déclare après une période d'incubation déterminée par le Maître de jeu.

2 . GRAVITE

La gravité mesure à la fois le handicap infligé par la maladie ainsi que le danger qui s'y rattache.

2.1 Maladie bénigne (I)

Fatigue permanente : 2 points jusqu'à la guérison.
Evolution en une semaine.

2.2 Maladie sérieuse (II)

Fatigue permanente : 4 points jusqu'à amélioration.
Evolution en 3 jours.

2.3 Maladie grave (III)

Fatigue permanente : 6 points jusqu'à amélioration.
Evolution en 24 heures.
Pertes occasionnelles de connaissance.

2.4 Maladie critique (IV)

Fatigue permanente : 8 points jusqu'à amélioration.
Evolution en 8 heures.
Pertes fréquentes de connaissance.

2.5 Maladie mortelle (V)

Fatigue permanente : 10 points jusqu'à amélioration.
Evolution en 1 heure.
Elle s'accompagne le plus souvent d'un coma.

Les chiffres ci-dessus ne sont que des points de repère, on peut très bien imaginer une maladie sérieuse n'évoluant pas ou peu au fil des années...

3 . EVOLUTION

Une fois installée, la maladie évolue. L'état de santé peut s'améliorer, rester stable ou s'aggraver.

Un **jet de santé** permet de savoir comment évolue la maladie. On compare le résultat d'un d20 au chiffre de fatigue diminué de la fatigue permanente.

Si le jet est réussi de 5 ou plus, il y a amélioration.
Si le jet est réussi de moins de 5, l'état est stationnaire.
Si le jet est échoué, il y a aggravation.

Il faut effectuer un jet à la fin de chaque période d'évolution (telles qu'elles sont indiquées avec la gravité des maladies), jusqu'à la guérison totale... ou la mort !

3.1 Amélioration

La maladie diminue d'un degré de gravité. Si la maladie était bénigne, le personnage est guéri.

3.2 Etat stationnaire

Le personnage reste dans un état stable jusqu'au jet de santé suivant.

3.3 Aggravation

La maladie s'intensifie et augmente d'un degré de gravité. S'il s'agissait d'une maladie mortelle, le personnage succombe.

4 . SOINS

Si un personnage est soigné, ses chances de guérison augmentent.

4.1 Soins simples

Ces soins ne dépendent ni d'une compétence, ni d'un sortilège. Ils sont essentiellement basés sur des moyens simples mis en oeuvre par le bon sens commun.

Dans ces conditions, le personnage bénéficie d'un bonus de 1 à ses jets de santé.

4.2 Médecine des plantes *(Compétence 49)*

Il est tout d'abord nécessaire de **diagnostiquer** la maladie *(49 - Médecine des plantes)*. En cas de succès, les **soins** adéquats sont administrés *(49 - Médecine des plantes (-3))*. Si les soins sont bénéfiques, l'état du personnage s'améliore presque instantanément d'un degré de gravité. Si les soins échouent, le personnage bénéficiera tout de même d'un bonus de 1 à son prochain jet de santé.

4.3 Médecine sanglante *(Compétence 50)*

Certaines maladies peuvent être traitées par une **intervention chirurgicale** *(50 - Médecine sanglante (-6))*. La maladie doit avoir été **diagnostiquée** auparavant *(49 - Médecine des plantes)*. Si l'intervention est réussie, l'état du personnage s'améliore nettement et il passe presque immédiatement à un stade de maladie bénigne (I).

4.4 Médecine magique

Le sortilège *224 - Guérir la maladie* permet une guérison rapide de la maladie, même si la nature de cette dernière n'est pas connue (diagnostic pas nécessaire).

Le sortilège *228 - Protéger des maladies à un rôle* préventif essentiellement.

D) OPTION : LE POISON

Le poison n'occupe pas une place aussi importante chez les Celtes que dans d'autres civilisations.

Son origine est essentiellement naturelle (animaux, quelques plantes).

Bien que les situations où le poison intervient soient rares, chaque type de poison présente un cas particulier quant à ses moyens d'actions, ses effets à court et à long terme,... Par conséquent, chaque poison rencontré agira suivant ses règles propres (animaux, créatures monstrueuses, peuples mythiques,...).

E) OPTION : LES EFFETS DE L'AGE

Les héros vieillissent. Certains personnages sont même relativement âgés lorsqu'ils débutent dans l'aventure (druide, magicien,...). Doivent-ils ressentir les effets de l'âge ? Si vous estimez que oui, voici quelques conseils.

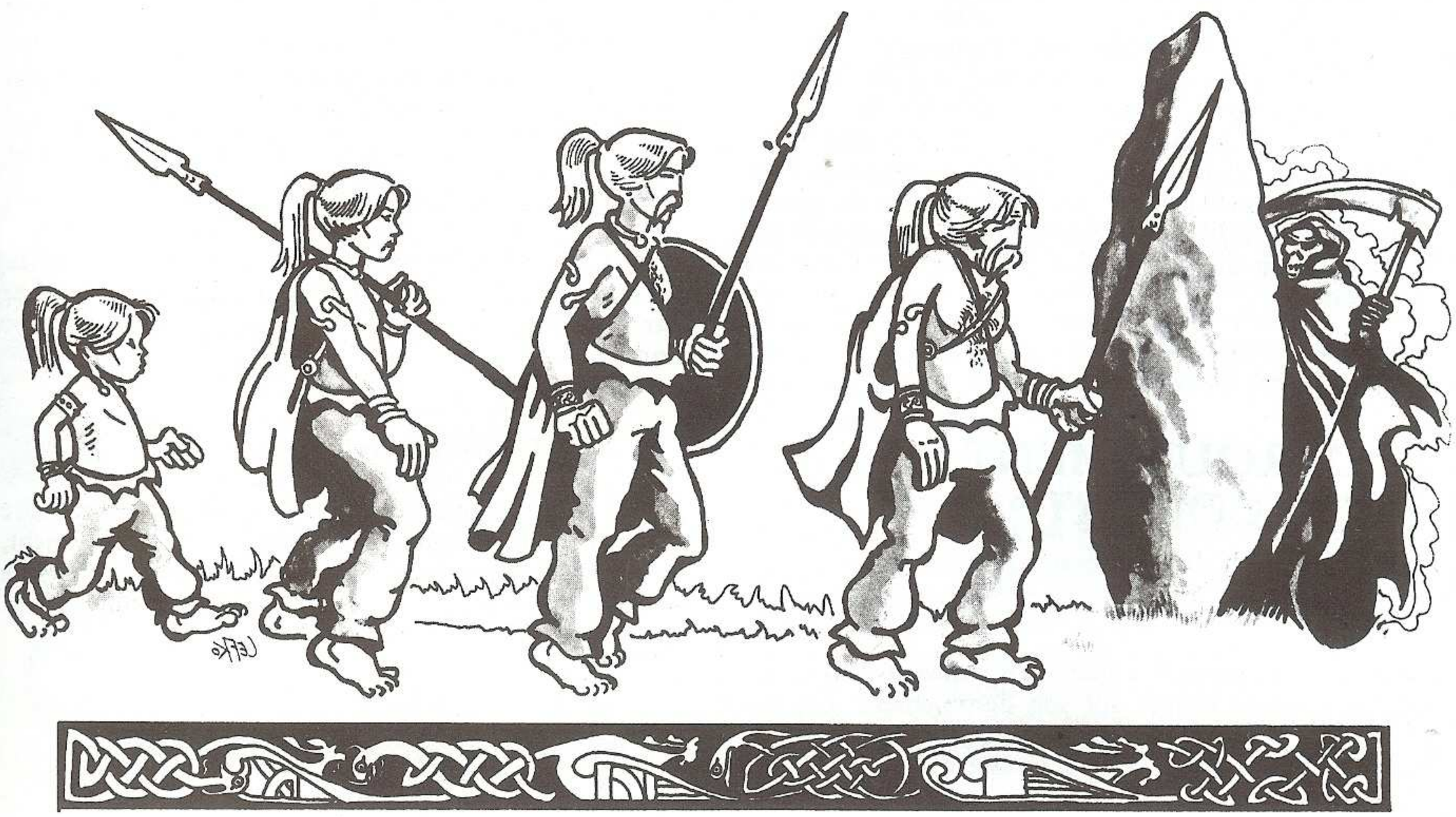
A partir de 40 ans et tous les 5 ans, le personnage doit réussir un **jet de Physique** (faire un chiffre inférieur ou égal à son Physique sur un d10). S'il échoue, cette caractéristique diminue de 1, ainsi que le chiffre de Fatigue (de 2) et tous les scores où le Physique, la Force, la Coordination ou la Rapidité interviennent.

A partir de 50 ans et tous les 5 ans, le personnage doit réussir un **jet de Psychique.** S'il échoue, ce dernier diminue de 1, ainsi que le chiffre de Fatigue, les Pouvoirs magiques et tous les scores où le Psychique, la Volonté, la Décision ou l'Intelligence interviennent.

Si une caractéristique arrive à 0, le personnage **meurt de vieillesse** après une vie, espérons-le, bien remplie.

Rappelons toutefois que les druides considèrent "la mort comme le milieu d'une très longue vie".

Pour la **destinée de l'âme,** voir le chapitre concernant la religion *(chap. 10)*.



8. LE COMBAT

L'Europe celtique est un monde violent où, dans sa dimension mythique, le danger garde un oeil sur vous. La mort vous attend au détour du chemin conduisant vers la gloire et le prestige. Rares sont les légendes sans combat et tout barde qui se respecte connaît quelques histoires dites "de morts violentes". Alors, à moins d'être un magicien hors pair, autant être bien préparé et solidement armé.

"Il ne fut parmi eux, ni chef, ni bon soldat qui n'eût sur le corps une cotte de maille, sur la tête un casque, dans la main droite une pique, à la ceinture une épée aiguë et lourde, sur l'épaule un bouclier solide".
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique)

A) GENERALITES

Un combat bien orchestré peut être à l'origine de situations épiques dont les joueurs (et les bardes) parleront longtemps après son épilogue.

Par contre, il s'agit d'une des phases les plus exigeantes pour le Maître de jeu. Les règles qui suivent ont pour but de rendre le combat varié, sans compromettre la fluidité du jeu. Mais le Maître de jeu doit savoir que l'éventail des joueurs couvre tout le spectre : depuis les "simulationnistes" (qui aiment à accéder au plus grand niveau de détail et de réalisme) jusqu'aux "poètes" (qui répugnent à lancer le moindre dé). Personne, ou plutôt tous détiennent la vérité. Ce n'est pas aux joueurs de se plier à la mécanique d'un jeu rigide mais à ce dernier de montrer suffisamment de souplesse pour satisfaire à tous ces styles. C'est pourquoi, le Maître de jeu dispose d'un réservoir de règles et d'options dans lequel il ira puiser, en fonction du groupe auquel il s'adresse, les éléments nécessaire à son rôle de conteur et de juge-arbitre. Maintenant retournons à l'action...

B) DEROULEMENT DU COMBAT

1 . SURPRISE

Les circonstances dans lesquelles débutent un combat peuvent influer sur son déroulement. Un des adversaires peut être surpris (exemple : embuscade). Il laisse alors l'initiative à son agresseur qui peut tirer avantage de cette situation.

2 . DEROULEMENT

Dans la réalité, lorsqu'un combat est engagé, il se déroule très rapidement. S'il oppose plusieurs adversaires, maintes actions ont lieu simultanément. Un écrivain ou un cinéaste choisirait pour nous celles où intervient le héros. Or le jeu repose sur le principe que tous les personnages sont des héros et qu'aucun ne doit être délaissé. Par conséquent, toutes les actions entreprises par les joueurs doivent être prises en compte par le Maître de jeu.

Gérer simplement un combat, mettant aux prises plusieurs adversaires, nécessite quelques conventions.

2.1 . Unité de temps : la base

Le combat est fractionné en unités égales à 3 secondes (**1 base = 3 secondes**). Les joueurs et le Maître de jeu règlent tout ce qui se passe pendant une base avant de passer à la suivante.

2.2 . Ordre

Toutes les actions qui interviennent pendant une base sont **simultanées.** Même si en pratique le Maître de jeu les fait jouer successivement, tous leurs résultats seront appliqués.

2.3 . Actions

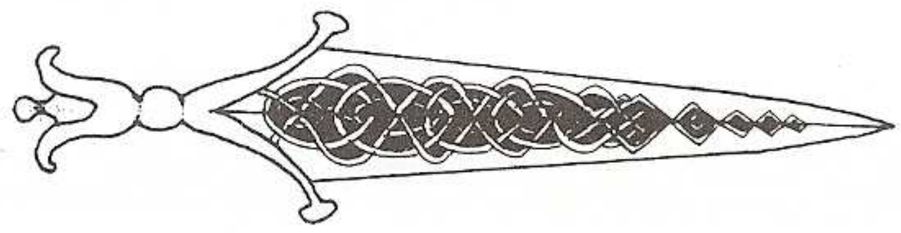
Chacun des adversaires dispose d'un grand choix d'actions, pour le combat au corps à corps (offensives, défensives) ou à distance (missiles, magie).

2.4 . Résolution d'une attaque

Lorsqu'une attaque (action offensive) est tentée, il faut déterminer si le coup est paré, esquivé, absorbé par l'armure et finalement, s'il blesse l'adversaire ou non.

2.5 . Conséquences d'un coup porté

Les dommages causés par une attaque font **perdre des points de fatigue** à la victime. Optionnellement, il est possible de rendre compte précisément de la nature d'une blessure.

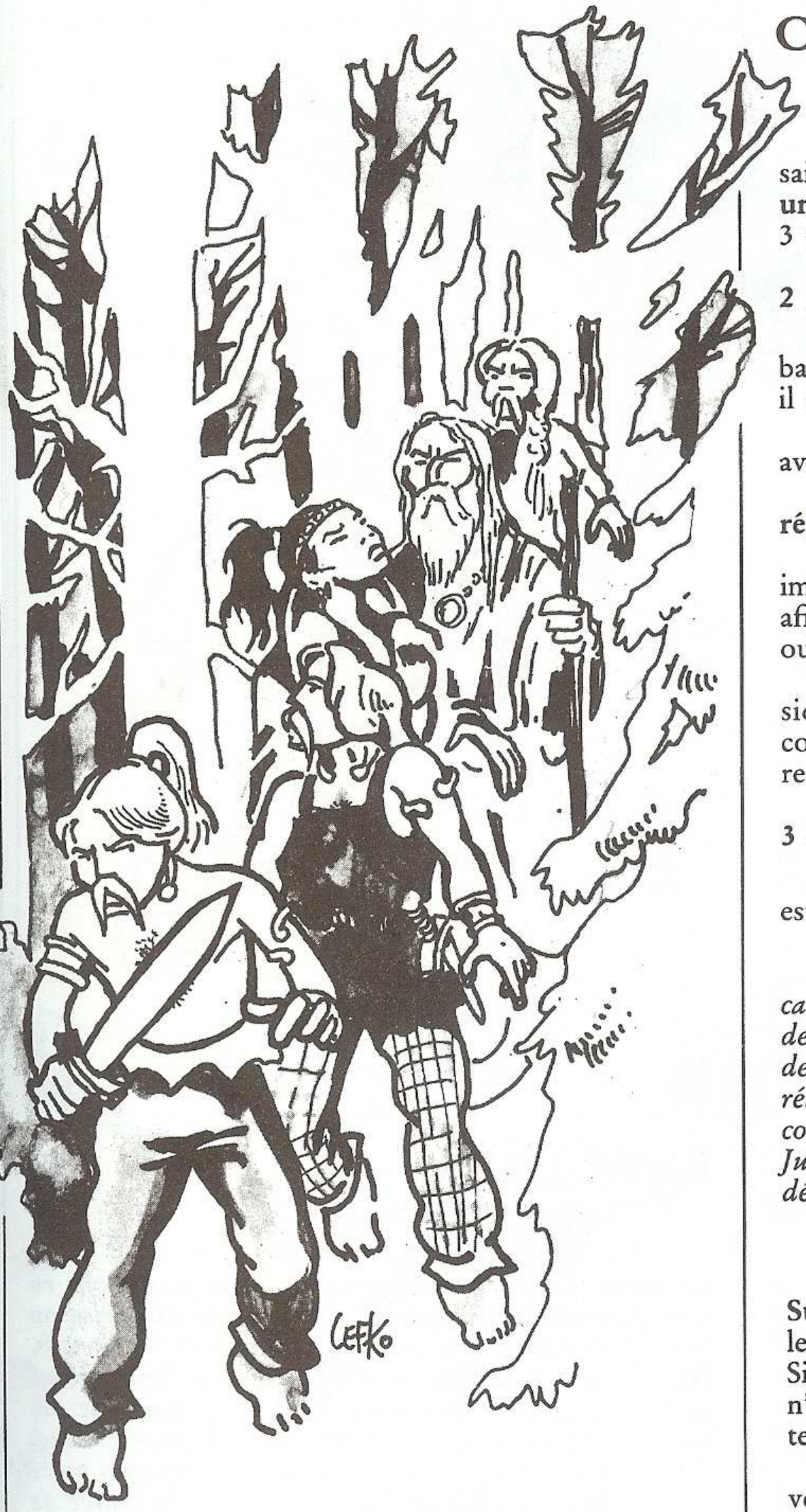


3 . A PROPOS DES OPTIONS

De nombreuses options sont offertes. Elles permettent d'augmenter le réalisme du combat. **Il est conseillé de ne les utiliser qu'une fois que les règles élémentaires ont bien été assimilées.**

La plupart des options sont indépendantes. Il est donc possible de n'en retenir que certaines.

Il n'est pas nécessaire d'avoir systématiquement recours à une option. Il est recommandé de n'y faire appel que dans les cas où son utilisation peut avoir une influence majeure sur le déroulement de l'aventure.



"...Des mots ! Toujours des mots ! tempêtait Ambiorix. Sa colère était dirigée contre Cassinos. Le druide atrenate était engagé dans une discussion philosophique avec le barde Eburos. Ambiorix n'entendait rien à se langage ! Il lui semblait bien que les deux érudits discertaient sur l'art belliqueux. Peut-être voulaient-ils parler du combat ? Mais Ambiorix ne connaît qu'une façon d'en discuter : l'épée dans la main droite et le bouclier dans la main gauche ! Ses compères Brennus et Samara pensaient certainement comme lui. L'excès de discours affaiblit le bras. Sans doute endort-il aussi la vigilence, sans quoi Ambiorix ne se serait pas fait surprendre ! ..."

C) SURPRISE

1 . AVANTAGE

Si un personnage arrive à surprendre son adversaire, il dispose d'une **totale liberté d'action pendant une base.** C'est seulement à la fin de cette période de 3 secondes que la victime peut essayer de réagir.

2 . REFLEXES

L'adversaire surpris est sans réaction pendant une base. Pour ne pas rester figé pendant une seconde base, il doit faire preuve de réflexes.

Un jet de Rapidité doit être réussi : il faut obtenir avec un d10 un résultat inférieur ou égal à sa Rapidité.

Un tel jet de Rapidité est souvent appelé **"jet de réflexes".**

Notons au passage, que tout événement impromptu peut nécessiter un jet de réflexes (Rapidité), afin de savoir si le personnage réagit immédiatement ou après un délai d'une base.

Si la situation ne fait pas appel aux qualités physiques (réflexes purs), mais plutôt à la faculté de comprendre très vite un phénomène, un jet de Décision remplacera le jet de réflexes.

3 . EMBUSCADE

Une bonne manière de surprendre un adversaire est de lui tendre une embuscade.

"..."J'ai bien fait de dire à mes hommes de se camoufler de part et d'autre du chemin ! " était en train de se dire Senistes, le chef de guerre ostrite. Quatre des cinq Atrenates n'avaient même pas eu le temps de réagir à la première attaque. Seul Brennus s'était rendu compte, mais un peu tard, de l'imminence du danger. Juste assez tôt tout de même, pour ne pas être pris au dépourvu..."

L'embuscade correspond à la compétence **55 - Surprendre.** Si le jet est réussi seules les créatures sur leurs gardes ont droit à un jet de détection d'embuscade. Si elles échouent, elles sont surprises comme celles qui n'étaient pas attentives et, par conséquent, complètement passives pendant une base.

Si le jet d'embuscade est échoué, le piège est découvert, il n'y a pas de surprise. Seul peut-être un jet de réflexes sera nécessaire pour ceux qui n'étaient pas attentifs !

D) ORDRE

"... Un javelot fendant l'air en direction d'Ambiorix avait donné le signal du combat. Les cinq Ostrites se ruèrent sur les Atrenates. Les combats singuliers s'engagèrent. Brennus, le seul à réagir instantanément, s'interposa de manière à protéger Cassinos. Il se retrouva ainsi face à deux adversaires..."

Toutes les actions d'une base ont lieu simultanément. **Tous les résultats sont appliqués,** même si cela signifie que deux adversaires s'éliminent mutuellement.

Option : on peut décider de procéder comme suit :

- Chaque intervenant, du plus lent au plus rapide, annonce ce qu'il va faire pendant la base qui vient.

- La résolution des attaques commence par le personnage le plus vif (à égalité de rapidité, c'est l'arme la plus longue qui frappe en premier). Si un personnage a droit à 2 attaques, elles sont résolues en même temps.

- Ensuite vient la résolution des attaques à distance (missiles, lancers). Tous les traits ont lieu simultanément (deux archers peuvent se blesser simultanément).

- Enfin, on procède au déclenchement éventuel des sortilèges qui doivent prendre effet à cette base... si le lanceur de sort n'a pas été interrompu !

E) ACTIONS

"... Brennus désarme un adversaire et en blesse un autre. Cassinos va entamer un sort pour venir en aide à Ambiorix, Eburos et Samara qui n'ont rien pu faire contre la charge de leurs adversaires respectifs. Par chance, le javelot qui était destiné à Ambiorix est passé à vingt bons centimètres de lui et bien que son adversaire ostrite ait maintenant versé le premier sang, il n'a pas obtenu d'avantage décisif. Eburos, plus poète que guerrier, a roulé au sol à la suite de la charge de son opposant et Samara a été plus sévèrement touchée. Mais les Atrenates commencent à réagir..."

En règle générale, un personnage peut effectuer 2 actions élémentaires par base (une par outil de combat : arme, bouclier).

Les possibilités offertes dépendent donc du matériel que le personnage a entre les mains.

Rappelons aussi que les chiffres d'attaque et de parade avec une arme, sont déduits du niveau de maîtrise, après application de deux bonus/malus (un pour l'attaque, l'autre pour la parade, *voir chap. 6.G*).

1 . UNE ARME

1.1 . Une attaque (atq) et une feinte de corps (MS-5)

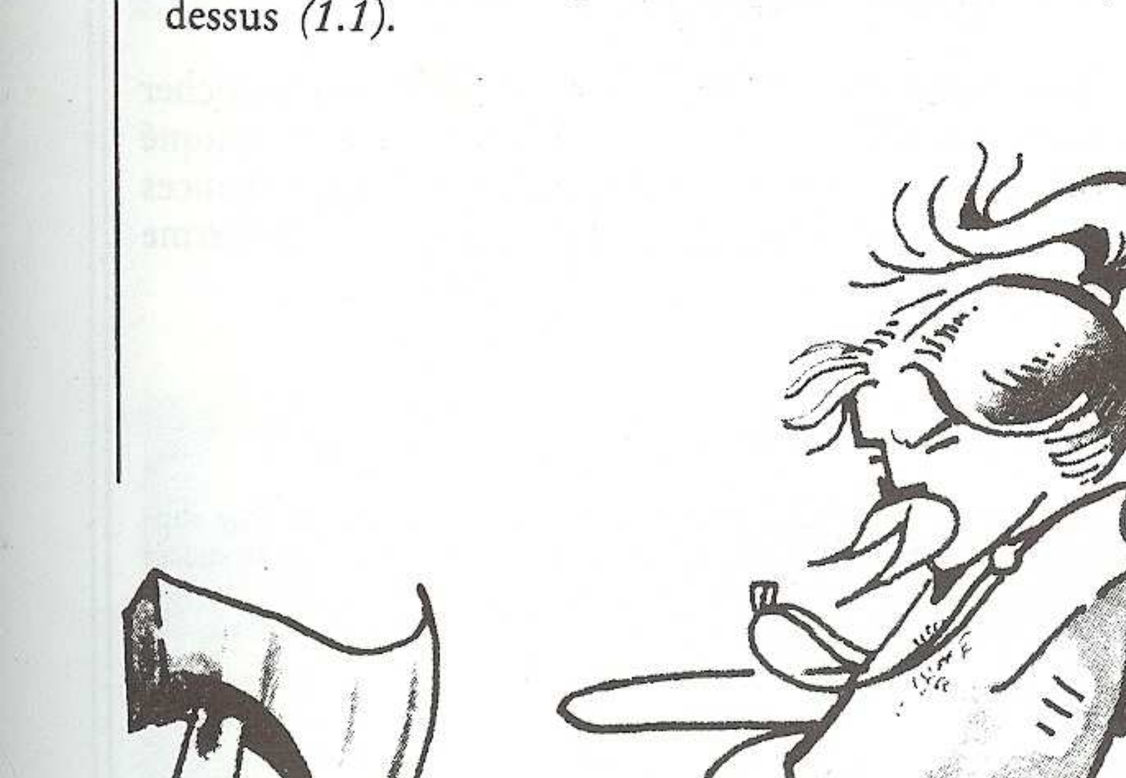
Le personnage peut tenter 1 attaque. Ses chances de base sont égales à son chiffre d'attaque (atq) avec l'arme utilisée.

Dans la même base (avant ou après son attaque), il peut aussi tenter une feinte de corps pour éviter une attaque (et une seule). Ses chances de réussir sont égales au niveau de maîtrise moins 5 (MS-5) dans la compétence 7 - Esquive. Si la feinte de corps est réussie, l'attaque ne fait que fendre l'air.

1.2 . Une parade (prd) et une feinte de corps (MS-5)

Les chances de parer sont égales au chiffre de parade (prd) de l'arme utilisée. En cas de succès, une attaque (et une seule) est parée.

La feinte de corps fonctionne comme indiqué ci-dessus *(1.1)*.



2 . UNE ARME ET UN BOUCLIER

2.1 . Une attaque (atq) et une parade (prd)

Les chances de l'attaque sont égales au chiffre d'attaque (atq) de l'arme utilisée.

Les chances de parer sont égales au chiffre de parade du bouclier. Un bouclier (comme une arme), ne permet de parer qu'une seule attaque par base.

2.2 . Une parade (prd) et une parade (prd)

Le personnage peut parer une attaque avec son arme (chiffre de parade de l'arme : prd) et une autre avec son bouclier (chiffre de parade du bouclier : prd).

2.3 . Une parade (prd) et une feinte de corps (MS-5)

Il est possible d'effectuer une parade avec son bouclier (chiffre de parade du bouclier : prd) et une feinte de corps (MS-5) afin de se soustraire à deux attaques différentes.

3 . SANS ARME (OU SANS LES UTILISER)

3.1 . Deux feintes de corps (MS-5) et (MS-5)

Le personnage peut tenter à deux reprises une feinte de corps (chances : MS-5), chacune ayant pour objectif de le soustraire à une attaque.

3.2 . Une esquive (MS)

Le personnage plonge littéralement hors de portée du danger. En cas de succès (chances : niveau de maîtrise (MS) dans la compétence 7 - Esquive), il a réussi à se soustraire à toute attaque entre son point de départ et celui de son arrivée (à environ 3 mètres de là). Au cours d'une base, un personnage a juste le temps d'esquiver et de se relever.

4 . OPTION : DEUX ARMES

4.1 . Une attaque (prd) et une attaque (prd)

Le personnage procède à une attaque avec les deux armes en même temps. Les chances de base de chacune des deux attaques sont égales au chiffre de parade de chaque arme (et non aux chiffres d'attaques), pour traduire la difficulté à utiliser deux armes simultanément.

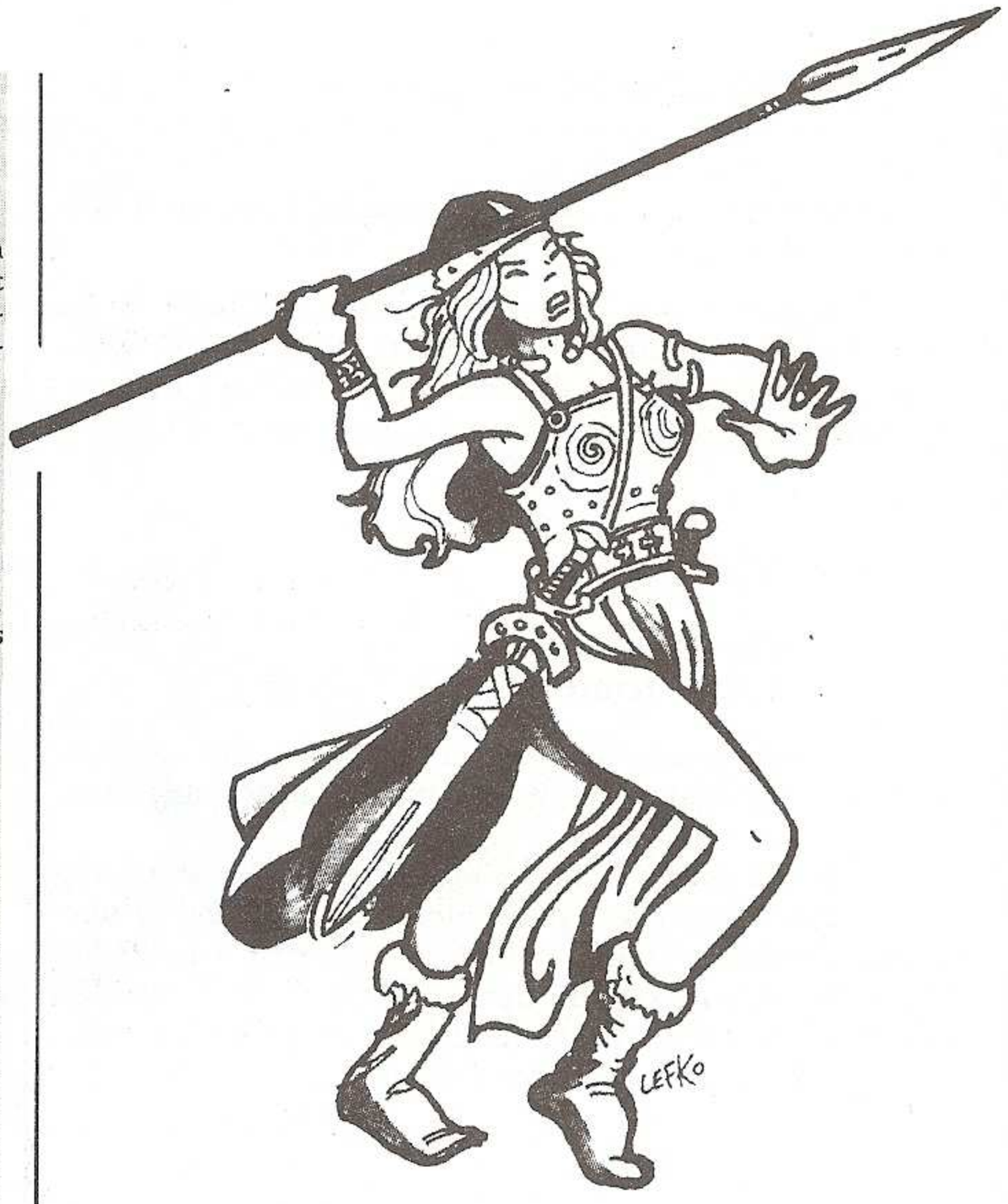
4.2 . Une attaque (prd) et une parade (prd)

Le personnage peut attaquer avec une arme et parer avec l'autre. Pour les mêmes raisons que précédemment *(4.1)*, les chances de succès sont égales aux chiffres de parade (prd).

4.3 . Une parade (prd) et une parade (prd)

Le personnage peut parer avec une arme puis parer avec l'autre. Les chances de succès sont égales aux chiffres de parade (prd).

Rappelons qu'une parade ou qu'une feinte de corps, en cas de réussite, ne s'oppose qu'à une attaque. Une esquive s'applique à toutes les attaques dans la zone de départ de l'action. Les chances de succès peuvent différer des chances de base dans le cas où un bonus/malus serait accordé par le Maître de jeu en raison des circonstances qui président à l'action.



5 . UNE ARME DE JET

5.1 . Tirer (atq)

Bien souvent, lancer une arme de jet ou décocher un missile demande plusieurs bases comme il est indiqué pour chacune de ces armes *(chap. 6.G)*. Les chances de base correspondent au chiffre d'attaque de l'arme considérée.

5.2 . Option : Ajuster (atq + 2)

Le personnage décide d'ajuster son tir pendant une base supplémentaire. Il bénéficiera d'un bonus de 2 à ses chances de succès (chiffre d'attaque de l'arme de jet considérée + 2).

Notons que face aux missiles (boulet de fronde, flèche), le personnage ne peut ni parer ni esquiver. Par contre, il peut être mobile et même zigzaguer *(chap. G.1 : Conditions de combat)*. Face aux lancers (javelot, hache, lance,...), si le personnage a pu percevoir l'attaque, il peut tenter une feinte de corps ou une esquive pour éviter l'arme de jet.

Option : le bouclier s'ajoute à l'armure face aux missiles (Bouclier rond : +1, Grand bouclier : +2). La protection est ainsi augmentée.

Option : il est possible de tenter, avec le bouclier, une parade face à une arme lancée (javelot, hache, lance,...) mais pas face à un missile (arc, fronde).

6 . AUTRES ACTIONS

6.1 . Sortir ou ramasser une arme

Cette action nécessite 1 base mais elle peut être tentée en même temps qu'une esquive ou qu'une feinte de corps (compétence 7).

6.2 . Se déplacer

Un mètre par base si l'on est engagé au corps à corps, 6 mètres par base si l'on se déplace au milieu d'un combat.

6.3 . Rompre le combat

Il faut l'annoncer au début de la base et renoncer ainsi à faire autre chose qu'une esquive ou que des feintes de corps. Le personnage a rompu le combat, s'il a réussi à s'éloigner de son adversaire d'au moins un mètre sans avoir été touché. Il est libre alors d'en profiter pour tenter de fuir.

6.4 . Option : Charger (atq + 2)

Le personnage avance vers sa victime pendant une base aussi vite que possible. Il lui porte une attaque dans la course lors de la base suivante. Ses chances de base sont égales au chiffre d'attaque de l'arme utilisée augmenté d'un bonus de 2 (atq + 2).

6.5 . Option : Désarmer (atq - 10)

Cette attaque particulière peut remplacer une attaque normale. Les chances de désarmer sont égales au chiffre d'attaque de l'arme utilisée diminué d'[illegible] malus de 10 (atq - 10).

En cas de su[illegible] l'arme de l'adversaire est projetée à un nombre de mètres égal à la marge de réussite du jet, divisée par 2 (Mr/2).

Bien entendu, elle peut être parée.

6.6 . Option : Viser une zone (atq - 10)

Lorsque le personnage cherche à atteindre son adversaire à un endroit précis (tête, cou, bras,...), il peut tenter une attaque spéciale en visant. Les chances de réussite sont diminuées de 10.

En cas de succès, la victime est touchée à l'endroit voulu. En cas d'échec, elle est indemne.

Ceci est valable pour les armes de contact, les missiles et les armes lancées. Il ne faut pas confondre avec "ajuster" (5.2) où le personnage ne fait que prendre un peu plus de temps avant de décocher un missile.

Pour viser une zone particulière d'une créature, le principe utilisé est différent *(chap. 12.10)*.

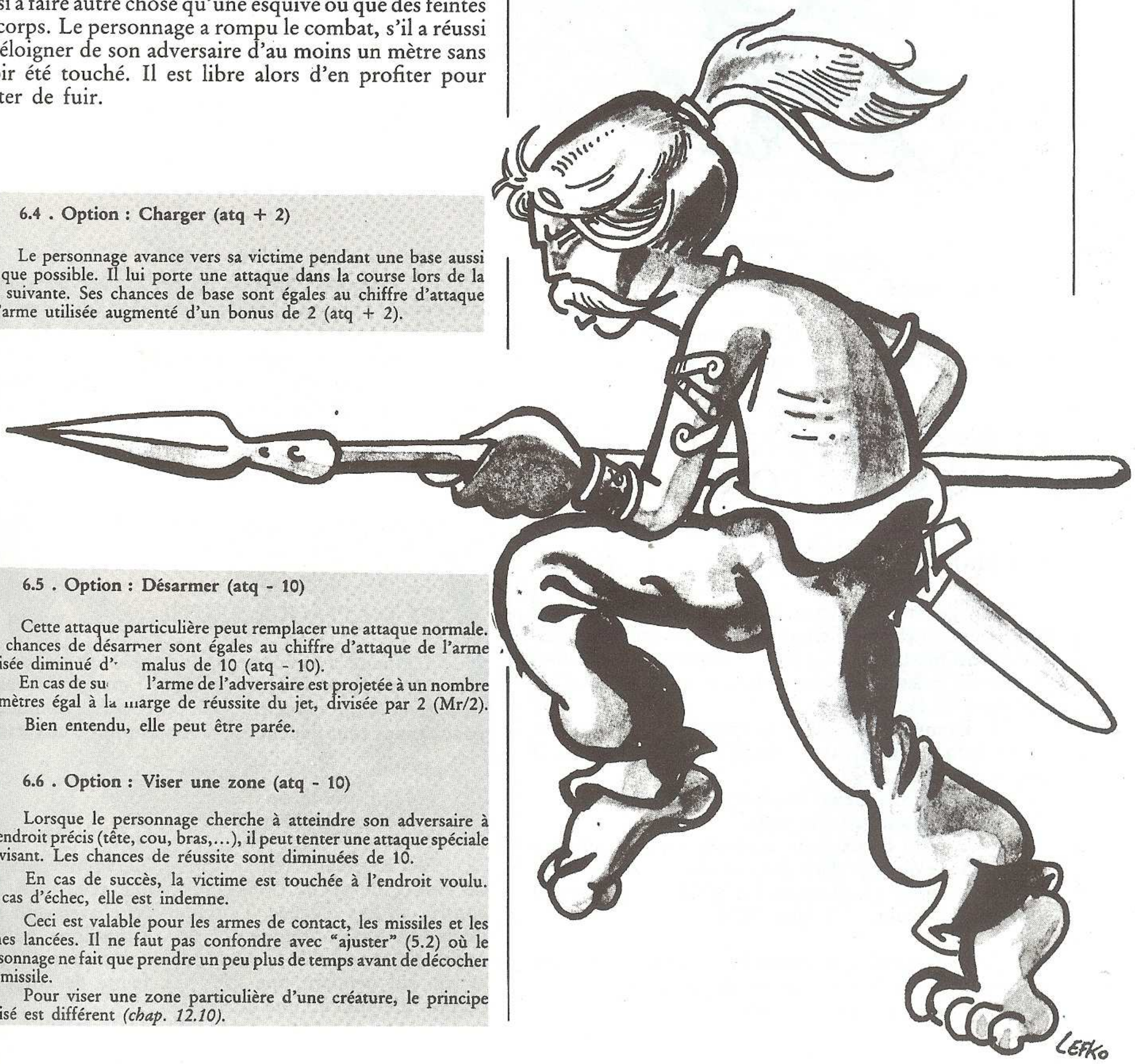
6.7 . Option : Combat à mains nues - Percussion (atq -3)

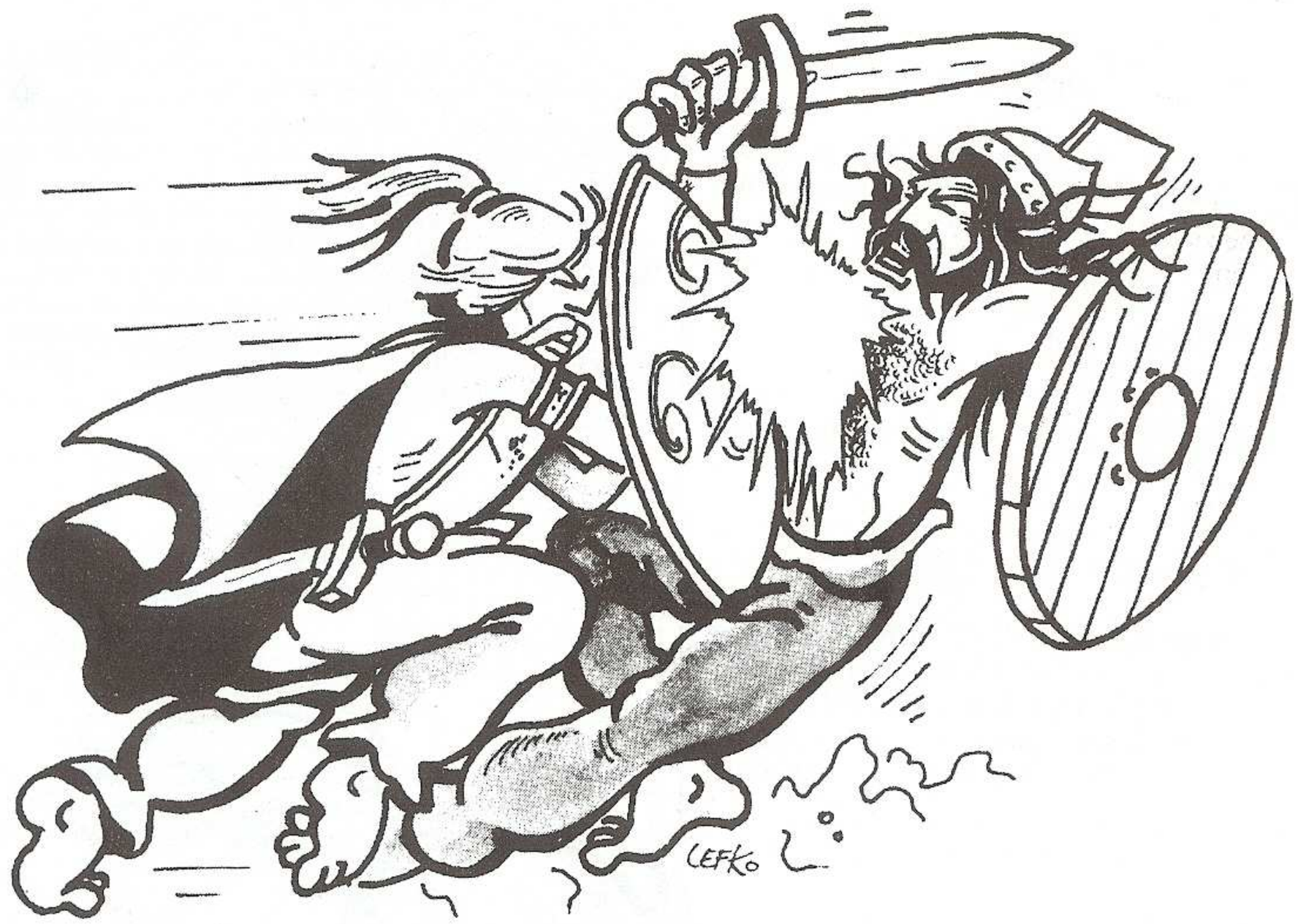
Un personnage qui se bat à Mains nues (Compétence 14), est considéré comme ayant deux armes.

S'il utilise la double attaque (4.1), ses chances de succès sont égales à son chiffre d'attaque diminué d'un malus de 3 (atq - 3, atq - 3).

Il ne peut pas parer ni effectuer d'attaque en chargeant.

Par contre, il est possible de percuter son adversaire. Il faut avancer le plus vite possible vers sa victime pendant une base, avant de la percuter à la base suivante. Les chances de succès sont égales au chiffre d'attaque de la compétence 14 - Mains nues, diminuées d'un malus de 3 (atq - 3). En cas de succès, l'attaquant additionne aux dommages son score de Physique.





6.8 . Autres

Un personnage peut aussi tenter d'utiliser une compétence, préparer un sortilège.

F) RESOLUTION DU COUP PORTE

1 . CHANCES DE TOUCHER

En général, les chances de toucher l'adversaire sont égales au chiffre d'attaque de l'arme utilisée, éventuellement modifié par un bonus/malus suivant l'action choisie (E) et les conditions dans lesquelles se déroulent l'attaque (G.1).

☐ Exemple : attaque avec une arme : chiffre d'attaque (atq), Tir ajusté : chiffre d'attaque plus 2 (atq + 2),... ☐

Exception : deux attaques avec deux armes, chiffres de parade (prd et prd).

Le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus si l'attaque se déroule dans des conditions particulières.

☐ Exemple : l'attaquant est au sol lorsqu'il porte son attaque, malus : -5 (atq -5). ☐

Notons aussi que certaines attaques nécessitent de réussir préalablement un jet de compétence. Si ce jet est manqué, l'attaque est un échec.

☐ Exemple : attaque portée par un personnage combattant à cheval. Il doit réussir un jet de compétence 44 - Cheval, avec un malus de 3 (Combat (-3), aspect de la compétence Cheval) avant de pouvoir porter son attaque. S'il réussit l'attaque peut être tentée normalement. S'il manque son jet, l'attaque a échoué. ☐

2 . JET D'ATTAQUE MANQUE

L'attaque n'a aucune chance de toucher sa cible (normal, non ?).

3 . JET D'ATTAQUE REUSSI

L'attaque a de bonnes chances d'atteindre son but, elle a une marge de réussite (MrA : marge de réussite de l'attaque) qui représente son potentiel de dommages. Maintenant tout dépend de la **réaction de l'adversaire.**

3.1 . Esquive ou Feinte de corps (compétence 14 - Esquive)

Si l'adversaire réussit son jet d'Esquive (MS) ou de Feinte de corps (MS-5), l'attaque est évitée. Par contre, en cas d'échec, l'attaque porte avec tout son potentiel de dommage (MrA). Rappelons qu'une esquive permet d'éviter toutes les attaques dirigées contre soi pendant une base. La feinte de corps ne permet d'éviter qu'une attaque.

3.2 . Parade

Réussir une parade ne signifie pas nécessairement que l'on a bloqué l'attaque, mais souvent que cette manoeuvre s'est avérée dissuasive, ou encore qu'elle a gêné l'attaquant.

Si l'adversaire réussit son jet de parade avec son arme ou son bouclier (chances de parer : chiffre de parade (prd)), tout dépend de la marge de réussite (MrP) :

- La parade est meilleure que l'attaque (marge de réussite de la parade supérieure ou égale à celle de l'attaque ; **MrP ⩾ MrA) : l'attaque est parée.**

- La parade est moins efficace que l'attaque (marge de réussite de la parade inférieure à celle de l'attaque ; **MrP < MrA) :** le défenseur a gêné l'attaquant mais ce dernier le touche quand même. Dans ce cas, **le potentiel de dommages est diminué** de la marge de réussite de la parade (MrA - MrP).

- La parade est manquée : l'attaque porte avec tout son potentiel de dommages (MrA).

3.3 . Option : Réussite parfaite et échec critique

Cette option, déjà évoquée au *chapitre 6.B (Utilisation d'une compétence)*, peut s'appliquer aux différents jets réalisés en combat. Elle contribue en particulier à obtenir des marges de réussite extrêmes.

Rappelons qu'il est possible de considérer en première approximation qu'un "1" est toujours un succès et un "20" toujours un échec.

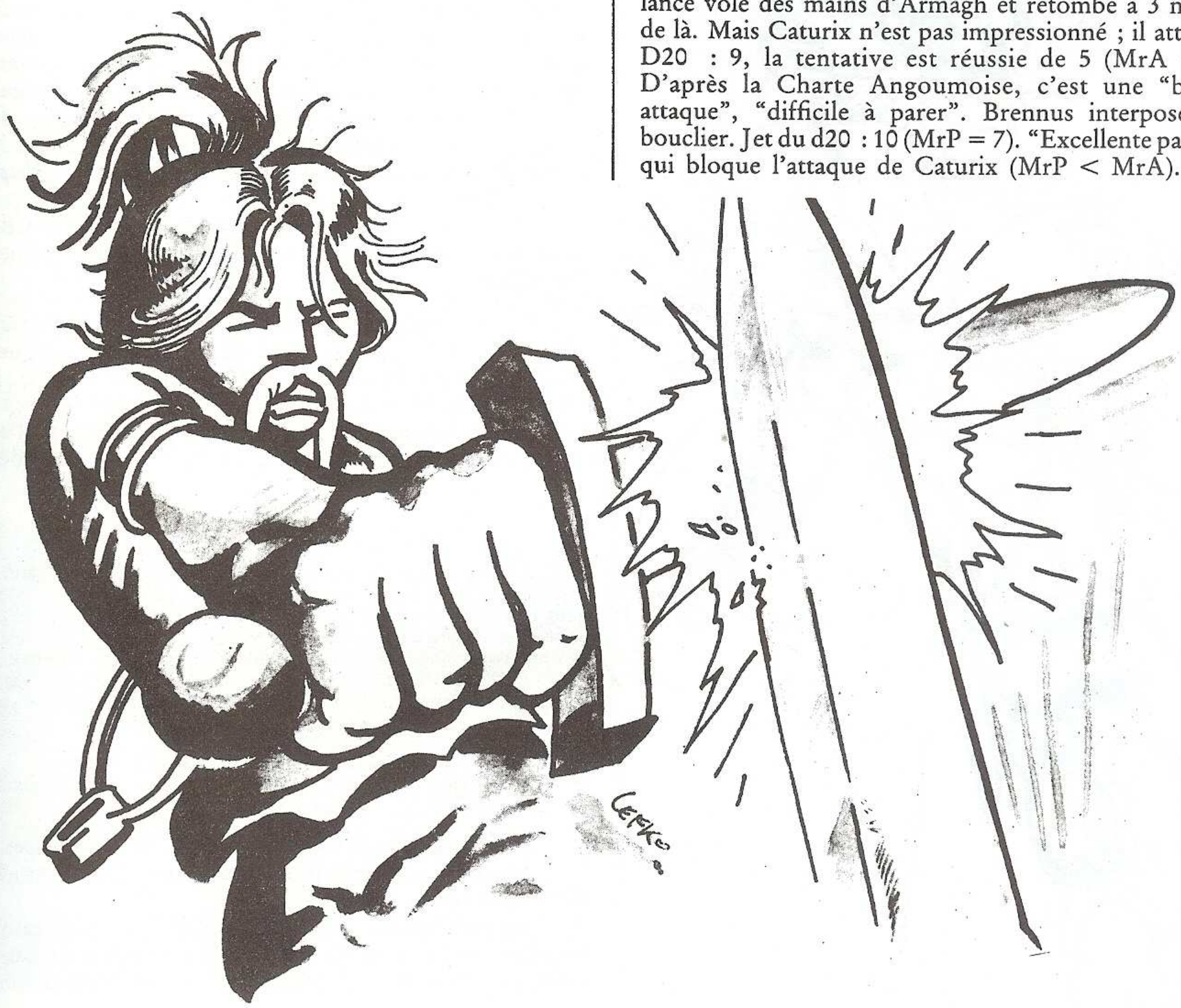
Notons aussi qu'une attaque parfaite ("1"), peut être seulement contrée par une parade parfaite ("1" aussi) et uniquement évitée par une esquive ou une feinte de corps parfaite ("1"). Sinon l'attaque touche avec tout son potentiel de dommages (MrA).

"... Brennus désarme un adversaire et en blesse un autre..."

☐ Exemple : Brennus, armé d'une épée longue (atq/prd : 19/14) et d'un grand bouclier (prd : 17), engage le combat face à 2 guerriers ostrites : Armagh, qui utilise la lance (atq/prd : 12/5) et Caturix, armé d'un poignard celtique (atq/prd : 14/11) et d'un bouclier rond (atq/prd : -/9).

* Première phase du combat (1 base = 3 secondes).

Brennus étant le plus rapide, il tente de désarmer Armagh. D'après l'option : Désarmer. Ses chances sont donc atq-10 soit 9. Jet du d20 : 3, la tentative est réussie de 6 (MrA = 6). Armagh tente de parer l'attaque. Ses chances de parer avec la lance sont égales à son chiffre de parade avec la lance : 5. Jet du d20 : 9, échec ! La lance vole des mains d'Armagh et retombe à 3 mètres de là. Mais Caturix n'est pas impressionné ; il attaque. D20 : 9, la tentative est réussie de 5 (MrA = 5). D'après la Charte Angoumoise, c'est une "bonne attaque", "difficile à parer". Brennus interpose son bouclier. Jet du d20 : 10 (MrP = 7). "Excellente parade" qui bloque l'attaque de Caturix (MrP < MrA).



Au cours de cette base, Brennus a donc porté une attaque et réussi une parade. Si un autre adversaire était présent, il n'aurait rien pu faire pour éviter son attaque.

* Deuxième phase du combat (deuxième base)

Pendant qu'Armagh récupère sa lance, le combat se poursuit entre Brennus et Caturix. Brennus, pressé de se débarasser des 2 Ostrites, place une violente attaque. Jet du d20 : 1 ! Réussite parfaite ! Utilisons l'option correspondante. Nouveau jet d'un d20 : 16. L'attaque est réussie de 21 (MrA = 18 + 3) ! Caturix tente d'esquiver. Il est en droit de le faire, n'ayant pas encore accompli d'action au cours de cette base. Ses chances de réussir seraient égales à 6 (MS = 6), si l'attaque n'était pas parfaite ("1" sur le d20). Pour être efficace, l'esquive de Caturix doit, à son tour, être parfaite. Dans ce cas il parviendra à plonger hors de portée et ne souffrira aucun dommage. Par contre, avec tout autre résultat qu'un "1" sur le d20, l'attaque le prendra au dépourvu et il en subira tous les effets. Jet du d20 : 5. C'est insuffisant ! L'attaque de Brennus, d'une violence inouïe, a totalement surpris Caturix. □

Voyons maintenant le calcul des dommages.

4 . DOMMAGES

Lorsqu'une attaque n'a été ni évitée ni parfaitement parée, elle touche l'adversaire avec un potentiel de dommages correspondant à sa marge de réussite (MrA), éventuellement diminuée par la marge de réussite d'une parade incomplète (**MrA - MrP**). Les dommages causés par l'attaque sont égaux à ce potentiel. Ils correspondent à un choc violent et diminuent ainsi le nombre de points de Fatigue de la victime (Fatigue après le coup = Fatigue avant le coup - dommages). Si le total de points de Fatigue diminue jusqu'à 0, la victime sombre dans le coma pour d12 heures et risque de succomber *(chap. 7.A.2 ; Coma)*.

La durée du coma est aléatoire dans le but de conserver une certaine incertitude et de laisser planer l'angoisse.

□ Exemple : Brennus a réussi son attaque de 21 (MrA = 21). Caturix perd 21 points de Fatigue. N'ayant, avant ce coup, que 19 points de Fatigue, il sombre dans le coma pour d12 = 6 heures.

Mais Armagh ayant déjà récupéré sa lance, il se représente face à Brennus, la haine au fond des yeux,... □

Option : si la Fatigue devient inférieure ou égale à 0 après un coup reçu, le personnage peut faire un **jet de Volonté** (d10) pour rester conscient et continuer à agir. Lors de chaque nouvelle perte de points de fatigue, il devra effectuer un autre jet de Volonté. Les points de fatigue négatifs continuent cependant à s'accumuler.

Dès que l'excitation due au combat disparaît, le personnage sombre immédiatement dans le coma après être allé au delà de ses forces. Il peut même succomber *(chap. 7.A.3)*.

5 . ARMURE

L'armure peut absorber une partie des dommages. La protection qu'elle apporte est déduite du potentiel des dommages.

Par conséquent, les dommages infligés sont égaux au potentiel de dommages moins la protection de l'armure (dommages = (MrA-MrP) - protection).

Liste des armures disponibles

Armure	Protection	Poids
Peau nue	0	
Tissu	0	
Cuir	1	5 kg
Fourrure épaisse	1	4 kg
Cuir renforcé de métal	2	8 kg
Cotte de mailles	3	12 kg
Pour référence citons aussi :		
Bronze	3	15 kg
Fer	5	12 kg
Métal des Fées	4	8 kg
Métal des Formoîrés	6	8 kg

Protections et poids s'entendent pour une armure complète avec casque.

Les Celtes ne fabriquaient pas d'armure complète en bronze ou en fer mais uniquement des casques.

Les armures en métal argenté des Fées (portées par les Thuatha Dé Danann) ou en métal noir des Formoîrés **ne sont pas "en vente chez le fabricant d'armure du coin"**, pour la bonne raison qu'il n'en connaît pas le secret de fabrication. Pour en obtenir une, il faut la gagner face à l'un des représentants de ces peuples mythiques. Encore faut-il qu'elle soit de la bonne taille !

Option : face aux missiles, le bouclier s'ajoute à l'armure (bouclier rond : +1, grand bouclier : +2). La protection est ainsi améliorée.

☐ Exemple : si Caturix avait été protégé par une cotte de mailles (protection : 3), il n'aurait pas perdu tous ses points de fatigue, évitant ainsi de sombrer dans le coma : dommages = 21 - 3 = 18. ☐

6 . OPTION : POINT D'IMPACT D'UNE ATTAQUE REUSSIE

Il est possible de déterminer la zone touchée lors d'une attaque. Il suffit de lancer un d20 et de lire le résultat sur la silhouette.

Si le résultat obtenu semble illogique pour l'arme utilisée et la situation de combat, n'hésitez pas à relancer le d20 de localisation.

Si le personnage a utilisé l'option qui consiste à viser une zone précise (atq-10, *chap. E.6.6)*, il touche la zone en cas de succès et manque totalement la victime en cas d'échec.

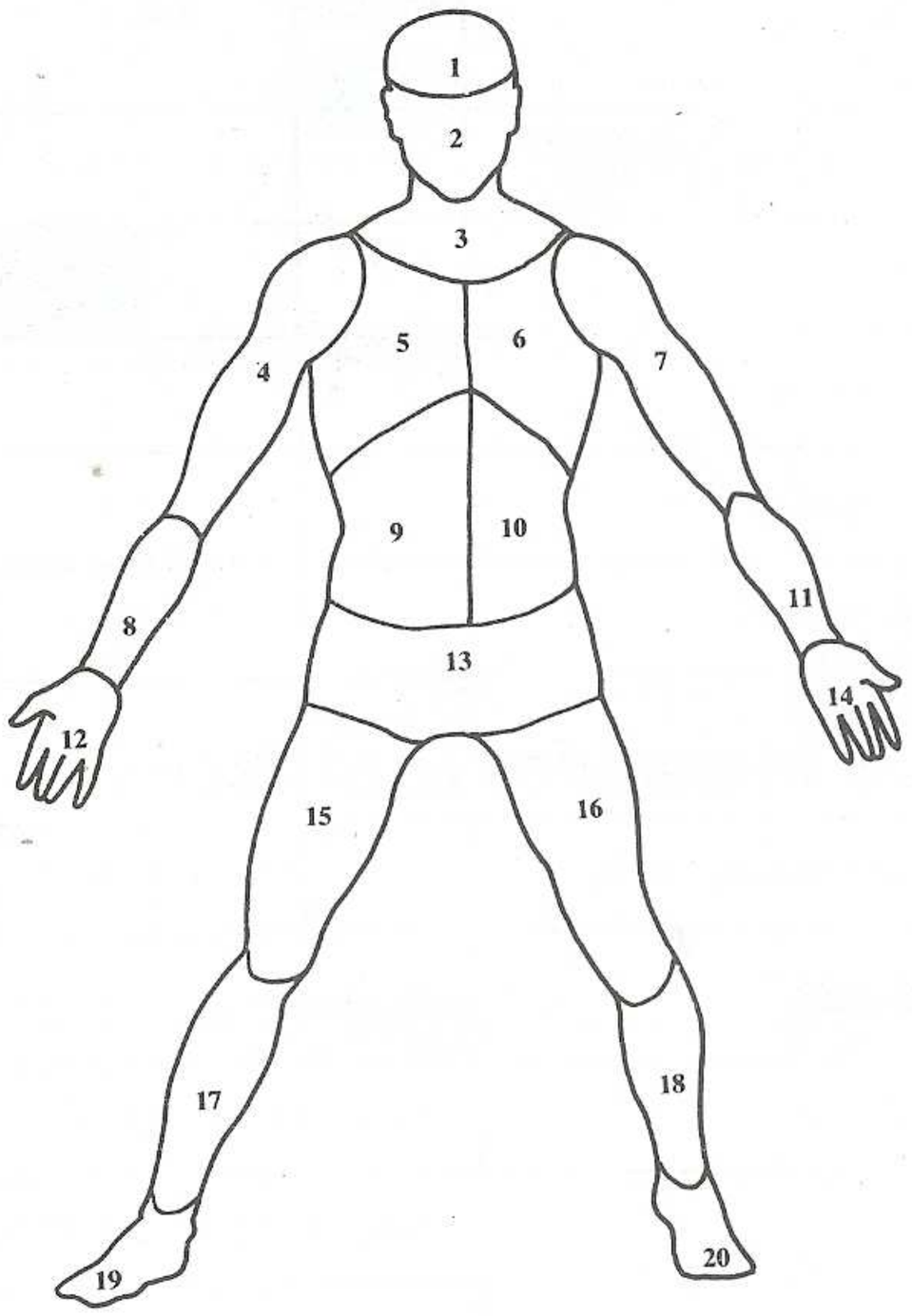
La détermination du point d'impact d'une attaque réussie peut servir à localiser les blessures *(chap. F.7.2)* ou encore à différencier les zones couvertes par une armure de celles qui ne le sont pas. Dans ce but précisons :

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	0
		13,15 à 20	1
Cotte de mailles	3	2,8,11,12,14	0
		15 à 20	1
		1 (*)	bronze : 3
			fer : 5
Métal des Fées	4	2,8,11,12,14	0
		13,15 à 20	1
Métal des Formoîrés	6	2,8,11,12,14	0
		13,15 à 20	1

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

Il est donc possible, si l'on a déterminé le point d'impact d'une attaque (hasard ou option-viser) , de ne tenir compte que de la protection de la zone atteinte dans le calcul des dommages.

☐ Exemple : un personnage a une cotte de maille (protection 3). Cette protection est déduite des dommages causés par une attaque. Mais si l'attaquant a visé une zone précise ou si le hasard (d20), nous désigne une zone particulière, on ne tient compte que de la protection de la zone considérée. A la main (zone 12 ou 14), il n'y a pas de protection (0), par contre à la tête (zone 1), il peut y avoir un casque en bronze (protection 3) ou en fer (protection 5). On retranche donc aux dommages la protection de la zone touchée. ☐



7 . OPTION : BLESSURES

La notion de perte de point de fatigue est simple à utiliser mais ne simule pas parfaitement la gravité de certains coups portés. Si vous souhaitez atteindre un niveau de réalisme supplémentaire, il est possible d'utiliser l'un des deux systèmes de blessures. Le premier correspond à des blessures générales et le second à des blessures localisées dans une zone précise.

7.1 . Blessures générales

Il suffit de lire le résultat dans le tableau suivant qui donne les effets en fonction des dommages.

Blessures : *voir au chapitre 7.B.*
Effets secondaires : *voir au chapitre 7.B.1.7*
Fatigue permanente : tant qu'elle n'est pas guérie, une blessure diminue le capital de points de fatigue d'un personnage d'un chiffre dépendant de sa gravité : légère (-2), sérieuse (-4), grave (-6), critique (-8). Les effets de plusieurs blessures sont cumulatifs. Si le potentiel de fatigue d'un personnage est réduit à zéro, il reste dans le coma jusqu'à ce qu'il récupère de ses blessures.

☐ Exemple : Brennus inflige 21 points de dommage à Caturix. D'après le tableau, il s'agit d'une blessure mortelle. Si Caturix n'est pas sauvé (53 - Premiers soins (-6)) dans la minute qui suit, il ira rejoindre ses ancêtres dans l'Autre-Monde. Et même si les premiers soins lui sont administrés avec succès, et à temps, il doit subir une intervention dans l'heure (50 - Médecine sanglante III (-6)). En cas de nouveau succès, il se retrouve dans un état critique qui risque de ne guérir qu'en 50 jours. En attendant son maximum de points de fatigue est réduit de 8... ☐

7.2 . Blessures localisées

Les blessures n'ont pas la même gravité suivant la zone touchée.
On se reporte au tableau général des blessures pour la détermination des conséquences de l'attaque mais en modifiant le chiffre de dommages comme suit :

Tête et cou (1 à 3)	: +6
Bras et jambes (4, 7, 8, 11, 15 à 18)	: -2
Mains et pieds (12, 14, 19, 20)	: -4
Torse et bas-ventre (5, 6, 13)	: +3
Abdomen (9, 10)	: +2

Notons aussi, pour :
les bras et les mains (4, 7, 8, 11, 12, 14) : le personnage risque de **lacher** ce qu'il tient.
les jambes, les pieds, le bas-ventre (13, 15 à 20) : le personnage risque de **tomber au sol.**

Le Maître de jeu peut limiter l'utilisation de membres blessés (déplacements, combat, manipulation,...).

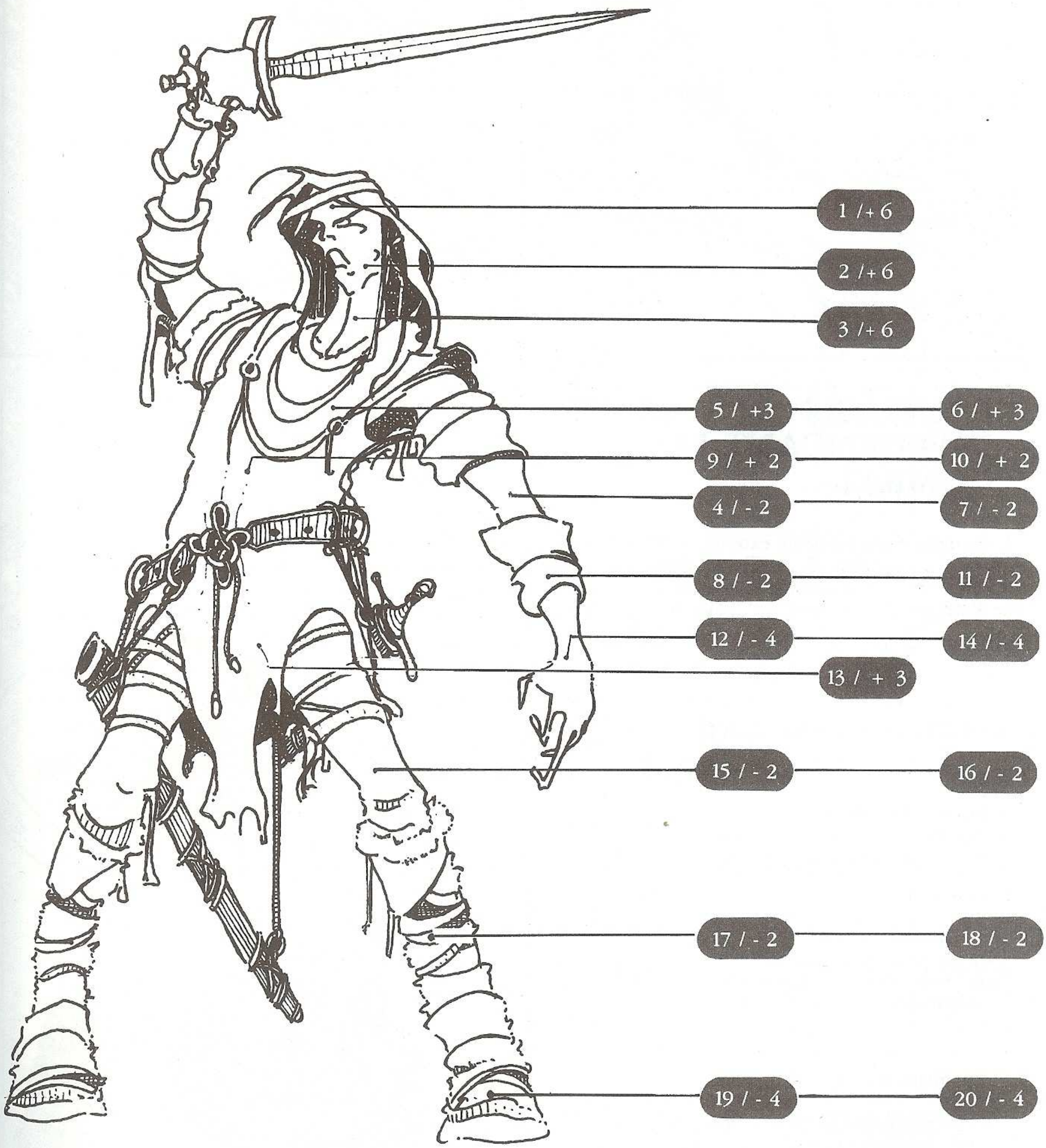
☐ Exemple : Samara a été blessée par un Ostrite. Dommages : 14. Localisons la blessure. Jet d'un d20 : 8 : main droite. Pour déterminer les conséquences de l'attaque, on lit le tableau général des blessures pour un montant de dommages de 10 (14 - 4 (main)). Samara a perdu 10 points de fatigue. De plus, il s'agit d'une blessure sérieuse ; elle est sonnée pour 3 bases (10 - 7), et ne peut s'empêcher de crier de douleur en lachant son arme... ☐

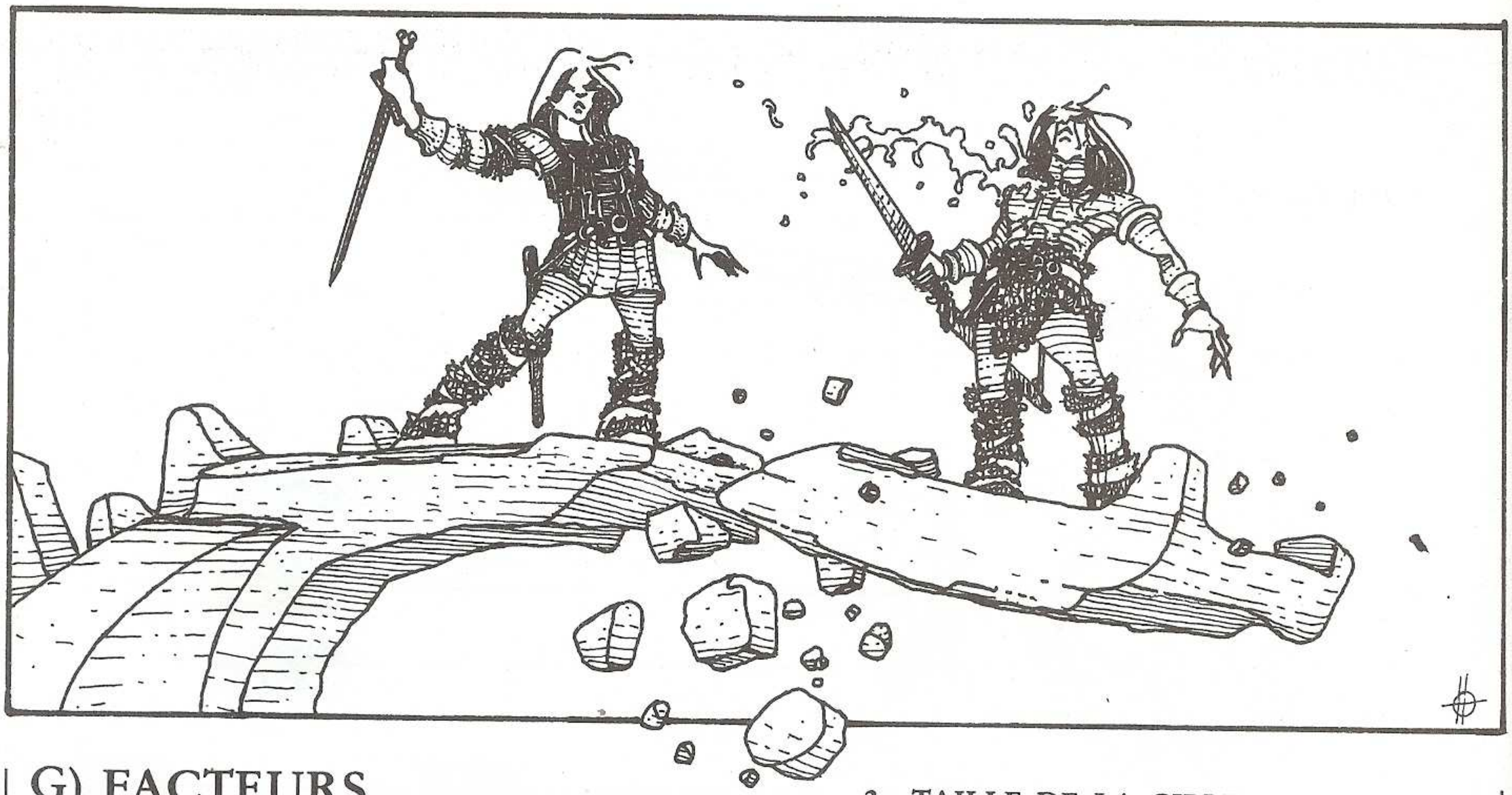
Les blessures

Dommages infligés	0 - 3	4 - 5	6 - 7	8 - 9	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 +
Blessure	superf. (0)	légère (I)		sérieuse (II)		grave (III)		critique (IV)		mort. (V)
Effet direct				sonné		évanoui		coma		mort
Cri										
Cicatrice										
Séquelles										
Fatigue permanente		- 2		- 4		- 6		- 8		- 10

Les blessures localisées

Dommages* infligés	0 - 3	4 - 5	6 - 7	8 - 9	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 +
Lâcher	Zones 4, 7, 8, 11, 12, 14									
Chuter	Zones 13, 15 à 20									
Amputation	Zones 8, 11, 12, 14, 17 à 20									
	Zones 3 (!), 4, 7, 15, 16									


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



G) FACTEURS INFLUENCANT LE COMBAT

De nombreux éléments extérieurs peuvent intervenir dans un combat. Si la Charte Angoumoise est un moyen rapide de qualifier globalement, puis de quantifier l'impact de ces facteurs, voici tout de même quelques guides.

1 . CONDITIONS DE COMBAT

Adversaire immobile : +9
Adversaire au sol : +6
Adversaire à genoux : +4

Adversaire aveugle
ou ne pouvant absolument
pas voir venir l'attaque : +5
(ni parade, ni feinte de corps)

Attaquant au sol : -5

Cible se déplaçant en ligne droite : -4
Cible se déplaçant en zigzag : -6

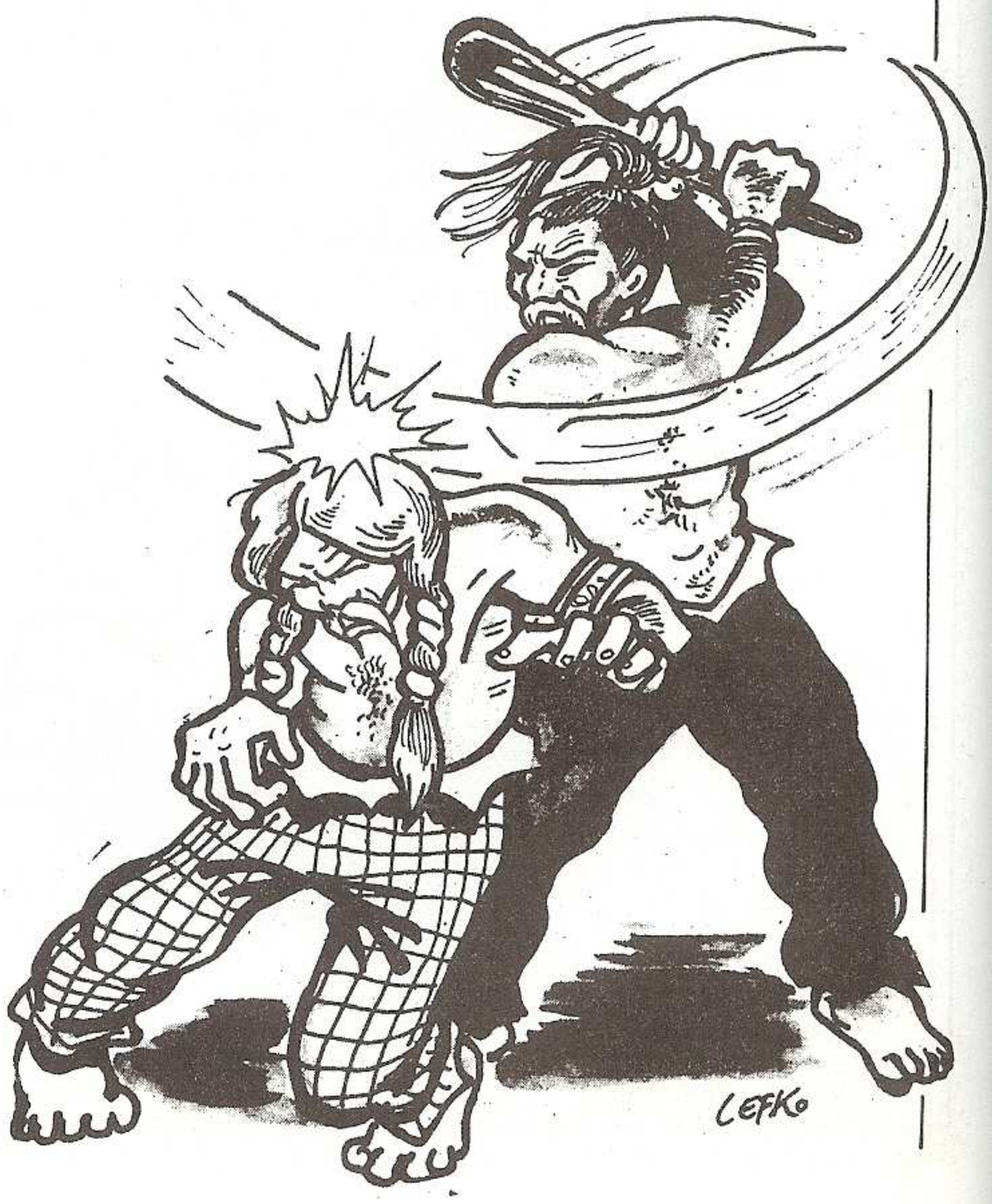
Cible à couvert : -1 par zone couverte
(ou bien, on lance un d20 de localisation en vérifiant si la zone désignée est à couvert).

Cette liste n'est pas exhaustive.

2 . TAILLE DE LA CIBLE

Minuscule : -19 (ex : 3cm x 2cm)
Petite : -10 (ex : 25 cm x 20cm)
Naine : -6 (ex : 0,5m x 1m)
Humaine : 0 (ex : 1m x 2m)
Géante : +6 (ex : 2m x 5m)
Enorme : +10 (ex : 5m x 10m)

Pour les créatures, consulter le chapitre 12.



Les 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
Epée longue	Physique	+ 3 / – 2	6	3	2	–	–	–
Epieu	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

9. LA MAGIE

Dans les Légendes celtiques, la magie existe bel et bien, avec des règles qui lui sont propres. Le domaine est vaste et les possibilités offertes innombrables. Les sortilèges présentés dans cet ouvrage sont pratiquement tous issus de textes légendaires. Les personnages trouveront certainement de nouvelles idées sur l'utilisation des sortilèges. Si celles-ci, bien que sortant du cadre des explications données, restent fidèles à l'esprit et à la puissance du sortilège, les effets seront déduits logiquement, en s'aidant principalement de la Charte Angoumoise.

La magie, dans les Légendes celtiques, repose principalement sur la nature. C'est ainsi que s'établit le lien entre magie et réalité. Il n'est possible de faire pleuvoir que s'il y a des nuages, de créer un tourbillon de pierre qu'avec les pierres se trouvant dans le lieu choisi, ou encore d'"excommunier" avec les plus grands effets qu'une personne effectivement condamnable. **Connaître un sortilège, c'est donc savoir comment réveiller, comment libérer des forces naturelles latentes.**

Pour lancer un sortilège, il faut procèder à un rituel complexe, mais, la forme étant aussi importante que le contenu, savoir quoi faire est insuffisant. La façon d'accomplir un cérémonial est fondamentale, et apprendre une formule par coeur ne sert à rien si l'on ne sait pas la dire en usant du pouvoir de la voix, en jouant avec ses fréquences et ses subtilités.

Les magiciens celtes (druides, bardes,...) font appel à la musique, à la psalmodie ou au chant car une incantation est avant tout un phénomène vibratoire.

De plus, même bien prononcée, une incantation n'est réellement efficace que lorsqu'elle est soutenue par le gestuel approprié. Il est donc nécessaire d'assumer aussi les postures et d'effectuer les gestes particuliers au sortilège.

La magie étant d'origine essentiellement naturelle, un élément de cette nature doit être utilisé. Il devient une composante matérielle, lien entre le réel et le magique.

En résumé, on peut considérer que pour lancer un sortilège, le magicien doit procéder au rituel suivant :

- se concentrer
- préparer le sortilège (incantations, composante et gestuel).

Le rituel a pour but de libérer les forces latentes de la nature :

- les **incantations** appellent ces forces,
- la **composante matérielle** focalise leur énergie,
- le **gestuel** ordonne et canalise les forces mises en jeu.

La complexité des phénomènes magiques explique pourquoi il est long et difficile d'en faire l'apprentissage.

Il existe différentes façons d'accéder à la connaissance. Chaque méthode correspond à un des domaines de la magie et permet d'agir sur un ou plusieurs ensembles de forces naturelles.

A) LES DIFFERENTES MAGIES

"Magie" est un terme générique qui qualifie plus le phénomène que la méthode.

Dans les légendes celtiques, il existe plusieurs **domaines de magie,** chacun en rapport avec une initiation particulière. On distinguera :

- la magie druidique (druides),
- la magie divinatoire (vates ou devins),
- la magie bardique (bardes),
- la magie médicale (médecins),
- la magie (magiciens),
- la magie guerrière (guerriers-magiciens),
- la magie de la forge (forgerons).

Pour chaque domaine de magie, il existe une ou plusieurs familles de sortilèges. Une famille est un ensemble de sortilèges faisant appel à des forces ou des mécanismes similaires.

Quelques exemples de familles : animaux, art poétique, protection, transformations,...

Aucune règle ne s'oppose à ce qu'un personnage accède à la connaissance d'un sortilège d'un domaine de magie auquel il n'a pas été initié. Le seul handicap est la durée d'apprentissage du sortilège en général plus longue que pour un initié *(chap. 6.E)*.

Les phénomènes magiques sont complexes ; il est légitime qu'un personnage initié à un domaine de magie puisse apprendre plus facilement un sortilège appartenant à ce domaine de magie *(Avantages de classes, chap. 3.6)*.

B) L'ACQUISITION DES SORTILEGES

L'apprentissage de la magie étant long et difficile, tous n'y auront pas accès. Pour acquérir la connaissance, une seule condition : **être jugé digne de la recevoir.** Le savoir ne s'achète pas et il n'est dispensé qu'à bon escient. En particulier, un magicien conservera toujours à l'esprit la maxime suivante : *"Ne forge pas l'arme qui pourrait te nuire"*.

Les sortilèges ne sont, en fin de compte, que des compétences magiques. Par conséquent, comme pour les compétences, il convient de distinguer le cas où l'apprentissage des sortilèges a lieu avant le début du jeu *(création du personnage)*, de celui où il a lieu après le début du jeu *(entre deux aventures)*.

1 . AVANT LE DEBUT DU JEU

Comme indiqué au *chapitre 3.7 (Création du personnage, les sortilèges)*, il est possible d'utiliser des points d'apprentissage pour acquérir un ou plusieurs sortilèges.

Une compétence "coûte" toujours un point d'apprentissage. Il n'en est pas de même avec les sortilèges. En effet les sortilèges sont classés par niveau de difficulté, du plus simple (difficulté = 1) au plus complexe (difficulté = 10). Ainsi, l'acquisition d'un sortilège nécessite un nombre de points d'apprentissage égal à la difficulté du sort.

Les 7 classes de magiciens, de part leur initiation, sont avantagées, comme l'indiquent *les tableaux du chapitre 3.7 (Avantages de classe et Coût des sortilèges)*. Pour elles, les sortilèges peuvent être acquis avec moins de points d'apprentissage.

Par contre, dans tous les cas, l'apprentissage d'un sortilège avant le début du jeu nécessite une année de travail par difficulté de sort.

Le calcul du niveau de maîtrise de chaque sortilège fait appel à deux notions supplémentaires :

- les pouvoirs magiques,
- la connaissance de la magie.

La connaissance de la magie progressant avec chaque acquisition de sortilège, leurs scores avant le début du jeu ne sont calculés qu'une fois leur choix arrêté.

2 . LES POUVOIRS MAGIQUES

Il exite autant de pouvoirs qu'il y a de domaines de magie. En pratique, on ne détermine que les pouvoirs correspondant aux domaines de magie des sortilèges choisis.

Un pouvoir est égal à la somme du Psychique, du don de Magie et d'un deuxième don *(Les pouvoirs, chap. 3.7)*.

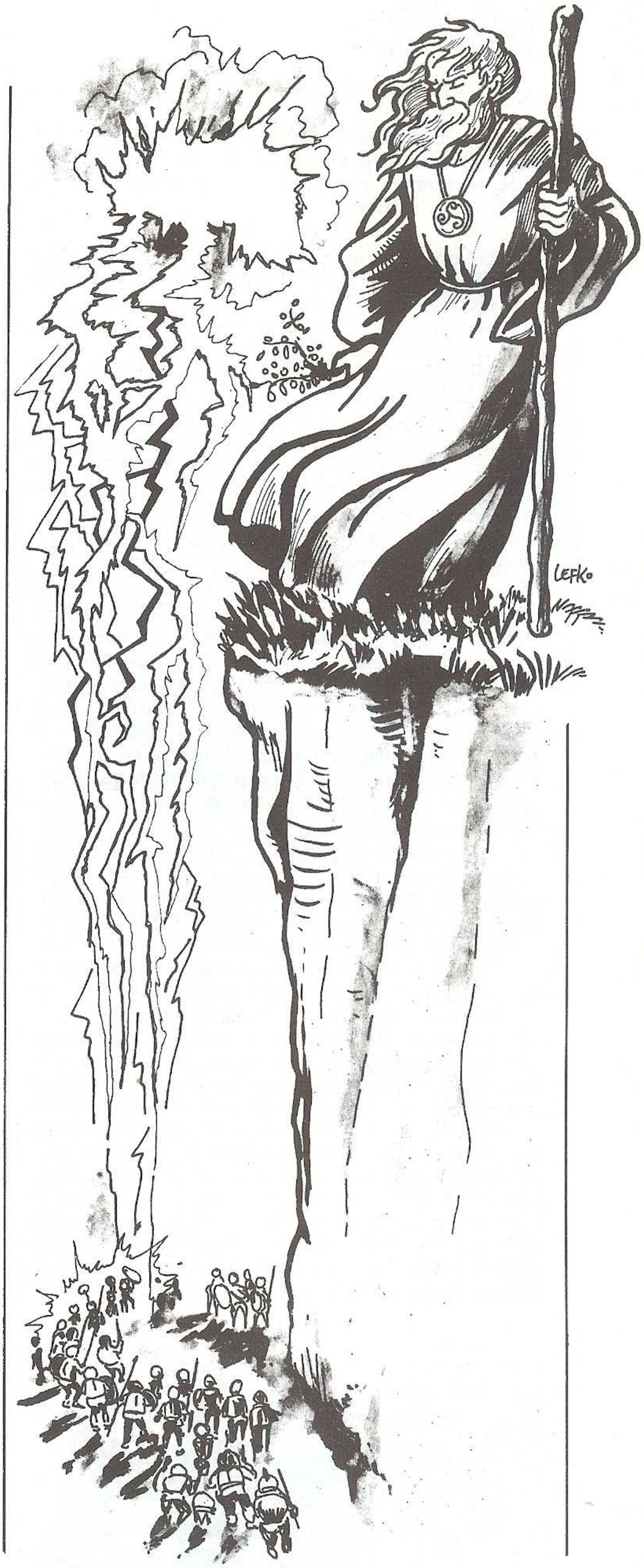
A chaque fois que l'on souhaite calculer le score d'un sortilège, on fait intervenir le pouvoir magique correspondant.

3 . CONNAISSANCE DE LA MAGIE

La connaissance de la magie est égale à la somme des difficultés des sortilèges acquis, en comptant deux fois le sort de plus grande difficulté, le tout divisé par 5 et arrondi au plus proche.

Puisque la connaissance de la magie évolue avec l'acquisition de chaque sortilège, on ne la calcule qu'une fois le choix des sortilèges terminé.

Si de nouveaux sortilèges sont appris en cours de jeu, la connaissance de la magie progresse en conséquence (nouveau calcul à faire).



4 . NIVEAU DE MAITRISE

Pour déterminer le score (niveau de maîtrise) d'un sortilège, il suffit d'additionner la connaissance de la magie au pouvoir approprié et de retrancher 3 fois la difficulté du sortilège.

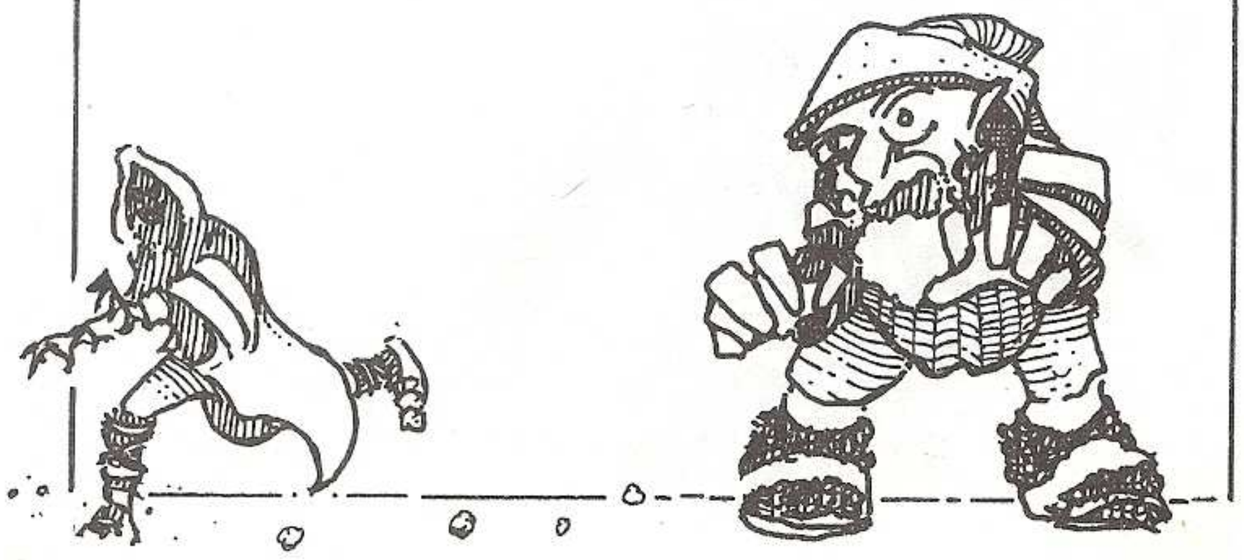
Un niveau de maîtrise très faible (peut-être même négatif) signifie que vous avez fait l'apprentissage d'un sortilège trop difficile pour vos capacités. Toutefois, il faut savoir que sous certaines conditions, un sortilège peut être lancé avec différents bonus venant ponctuellement augmenter ce niveau de maîtrise. D'autre part, si le personnage est en mesure, au cours du jeu, d'acquérir de nouveaux sortilèges, ceux-ci vont améliorer sa connaissance de la magie et ainsi tous les scores des sortilèges qu'il connaît. Enfin, il est possible de progresser grâce à l'expérience de la même façon que pour les compétences *(chap. 6)*.

5 . APRES LE DEBUT DU JEU

Rien ne s'oppose à ce qu'un personnage fasse l'apprentissage d'un sortilège entre deux aventures. Bien entendu, il doit être jugé digne de recevoir une telle connaissance. Mais, dans tous les cas, un autre obstacle est le temps nécessaire à un tel apprentissage. Nous avons vu que le moindre sortilège (difficulté = 1) demande 1 an d'apprentissage. Acquérir un nouveau sortilège reviendrait alors à se priver d'aventure pendant de longues années ! Pour éviter cet état de fait, deux solutions existent.

La première correspond à l'option sur les conditions d'apprentissage *(chap. 6)*. En effet, un personnage qui souhaite acquérir un sortilège doit se placer, au cours du jeu (pendant ou entre deux aventures), dans les conditions propices à son apprentissage, en effectuant les démarches nécessaires. Si l'on désire tenir compte de l'option citée, un personnage pourra réduire le temps d'apprentissage jusqu'à 1/3 de sa valeur normale.

La deuxième solution tient au fait que l'on considère que le personnage n'a pas besoin d'étudier plus de quelques heures par jour pour faire son apprentissage (4 en moyenne). Ainsi il peut partir quelques jours en aventure et s'il ne dispose pas, au cours de celle-ci, de 4 heures par jour pour étudier, il n'aura qu'à reprendre son apprentissage une fois de retour. L'apprentissage d'un sortilège est donc très différent de l'apprentissage d'une compétence (il doit avoir lieu sans interruption). Signalons que chaque heure d'étude apporte 2 points de fatigue, ce qui rend tout de même difficile l'apprentissage au cours d'aventures.



C) UTILISATION D'UN SORTILEGE

Les effets d'un sortilège sont expliqués dans sa description.

Lorsqu'un personnage décide de lancer un sort dans des conditions normales, ses chances de succès sont égales à son niveau de maîtrise du sort.

De nombreux facteurs peuvent influencer ces chances de succès. Certains sont indiqués ci-dessous. Les autres doivent être interprétés grâce à la Charte Angoumoise.

1 . PREPARATION DU SORTILEGE

Chaque sortilège a trois types de préparation :

- courte (où le rituel est abrégé),
- normale,
- longue (où le rituel est prolongé et répété).

Suivant les circonstances, le personnage choisira la préparation la plus adaptée.

Le **type de préparation** influe sur les chances de succès du sortilège : **courte (-3) normale (0) longue (+3).** En général les durées sont exprimées en bases de 3 secondes (courte), en minutes (normale) ou en heures (longue).

Signalons enfin qu'un personnage doit rester concentré pendant toute la préparation du sortilège. Il peut se déplacer au plus d'un mètre par seconde, ne peut tenter ni esquive, ni feinte de corps. S'il est blessé sa concentration est brisée.

2 . OPTION : TON DE L'INCANTATION

Normalement, l'incantation est dite, psalmodiée ou chantée. Mais elle peut être prononcée sur d'autres tons :

- pensée (le personnage prononce mentalement l'incantation),
- murmurée (seules les créatures proches peuvent l'entendre),
- clamée (elle peut être entendue à 100 mètres).

Suivant les circonstances et en particulier le niveau de discrétion nécessaire, le personnage choisira le ton le plus adapté.

Le **ton de l'incantation** influe sur les chances de succès : **pensée (-5), murmurée (-2), parlée (0), clamée (+1).**

3 . OPTION : GESTUEL

Comme nous l'avons vu, un rituel vraiment efficace doit inclure le gestuel approprié. Si le personnage n'est pas libre de ses mouvements ou s'il désire ne pas se faire remarquer, il peut se dispenser de gestuel.

Dans ce cas, les chances de succès sont diminuées :
gestuel (0), pas de gestuel (-5).

4. OPTION : COMPOSANTE MATERIELLE

La composante matérielle focalise les forces mises en jeu. Sauf exception, elle est détruite dans l'opération, que le sortilège fonctionne ou pas. Le personnage peut décider ou être obligé de se dispenser de la composante matérielle. Dans ce cas, les chances de succès sont diminuées : **composante (0), pas de composante (-5).**

D) EFFETS D'UN SORTILEGE

Les chances de succès d'un sortilège sont donc égales au niveau de maîtrise plus les bonus ou les malus associés aux conditions de préparation :

CDS = MS + bonus/malus.

A l'instant où le personnage termine son rituel, le joueur lance un d20 pour déterminer si le sortilège est réussi. Le résultat doit être inférieur ou égal aux chances de succès.

Le sortilège produit divers effets, la plupart étant expliqués dans sa description.

1 . FATIGUE

Au cours de la préparation d'un sortilège, le personnage fait appel à de puissantes forces. Pour les manipuler, il doit puiser dans son énergie. Par conséquent, il se fatigue.

Si le sortilège est lancé avec succès, la fatigue est égale à **21 points moins les chances de succès.** Ainsi, des chances de succès de 21 ou plus permettent de ne pas se fatiguer.

Si le sortilège se solde par un échec, la fatigue est égale à la marge d'échec, soit le résultat du d20 moins les chances de succès.

Option : lors de la préparation d'un sortilège, la fatigue, résultant de l'absence de maîtrise des forces mises en jeu (échec au jet de dé), peut s'accompagner de conséquences néfastes pour l'infortuné magicien. Il suffit de lire le tableau des blessures *(chap. 8.E.7.1)*, pour un montant de dommages équivalent à la perte de points de fatigue subie par le maître du sortilège. Ainsi, en échouant de 8, le magicien est "sonné"... Un échec de 20 et il succombe ! Ces blessures correspondent à une **perte d'énergie psychique.** Suivant les sorts, elles peuvent s'accompagner d'effets physiques visibles (cicatrice,...).

Si la préparation du sortilège est interrompue, le personnage perd un point de fatigue.

Option : si l'interruption n'est pas le fait du personnage (blessure,...), ce dernier risque de ne pas pouvoir arrêter correctement et sans danger la préparation du sortilège. Il faut lancer un d20 et le comparer au niveau de maîtrise du personnage (et non aux chances de succès). Si le jet est un succès, le personnage a réussi à maîtriser l'interruption au prix d'un point de fatigue. Si le jet est manqué, la fatigue est égale à la marge d'échec. Enfin, si le personnage est rendu inconscient lors de l'interruption, il n'y a pas de jet de dé à faire : la fatigue encourue est égale à 21 points moins le niveau de maîtrise du sortilège. L'option concernant les blessures psychiques peut s'appliquer (voir plus haut).

2 . DUREE, PORTEE ET ETENDUE

Ces trois paramètres dépendent du niveau de maîtrise du sortilège, comme indiqué dans sa description.

La **durée** correspond à l'intervalle de temps entre le début des effets et leur fin.

La **portée** est la distance entre le personnage et l'endroit où se produisent les effets.

L'**étendue** désigne le domaine dans lequel se produisent les effets. Il peut s'agir d'une zone mesurée par un rayon, d'un poids, etc.

Le maître du sortilège peut décider, quand il prépare son sort, de réduire sa durée, sa portée ou son étendue.

3 . EFFETS

Ceux-ci sont décrits avec le sortilège. Ils sont en général proportionnels au niveau de maîtrise.

Option : réussite parfaite et échec critique.
Si le résultat du d20 est "1" (réussite parfaite), ou "20" (échec critique), le sortilège produit des effets spécifiques indiqués dans sa description.
De toute façon :
- "1" signifie que le sortilège est lancé sans fatigue,
- "20" signifie que le sortilège est inutilisable pendant 24 heures.

E) CONTROLE D'UN SORTILEGE

En général, le personnage qui lance un sortilège avec succès en conserve le contrôle.

Toutefois il peut :

- abandonner le contrôle volontairement *(transférer un sortilège)*,
- voir le contrôle récupéré par un autre magicien *(détourner un sortilège)*.

1 . TRANSFERER UN SORTILEGE

Le bénéfice d'un sortilège peut être strictement personnel ou transférable à une autre créature.

Dans le premier cas (personnel), le personnage qui lance le sortilège est le seul à pouvoir l'utiliser.

Par contre, si le sortilège est transférable, le maître du sortilège peut investir une autre créature de son pouvoir. Le maître du sortilège lance le sort avec un **malus (-3).**

S'il réussit, la créature choisie, située à moins de **5 mètres par niveau de maîtrise,** va pouvoir utiliser le sortilège comme si elle-même l'avait lancé.

☐ Exemple : le druide Ditrius connaît le sortilège 2 - Prendre l'apparence d'un animal. Il estime judicieux de transférer le pouvoir à Brennus. Ditrius lance donc le sortilège avec un malus (-3). Il réussit et décide de transférer sur Brennus l'apparence d'un sanglier. Ce dernier n'est d'ailleurs pas nécessairement conscient de cette modification puisque lui-même se voit sous sa propre apparence. ☐

☐ Exemple : plus tard dans l'aventure, Ditrius souhaite que le barde Eburos communique avec un aigle. Plutôt que de lancer sur soi le sortilège 1 - Parler aux animaux et de servir d'interprète, il transfère ce pouvoir à Eburos qui pourra converser directement et librement avec l'aigle. Ditrius ne comprendra pas la discussion, sauf s'il décide en plus de lancer le sort sur sa propre personne. ☐

En général, la créature investie du pouvoir n'en est **pas consciente.**

☐ Exemple : Brennus ne saura qu'il a l'apparence d'un sanglier que si Ditrius ou un autre le lui dit. ☐

☐ Exemple : Eburos ne saura qu'il peut converser avec les aigles que si Ditrius le prévient ou s'il s'aperçoit qu'il comprend leur langage. ☐

Option : la créature choisie **s'aperçoit du transfert,** si elle réussit un jet de 6e sens (39 - Sens (-9)) avec pour bonus la difficulté du sortilège.

Option : si la créature sait ou s'aperçoit qu'elle est visée par un transfert, elle peut décider de s'y opposer *(Résister à un sortilège)*.

Bien que ce soit la créature qui bénéficie du pouvoir, seul le maître du sortilège peut décider de l'annuler avant sa fin normale. Cette interruption lui coûte un point de fatigue *(annuler un sortilège)*.

2 . OPTION : DETOURNER UN SORTILEGE

Sous certaines conditions un maître d'un sortilège différent de celui qui vient de le lancer, peut en récupérer le contrôle.

Pour disposer ainsi de la magie d'autrui il faut :

- reconnaître le sortilège qui se prépare,
- savoir lancer ce sortilège,
- prononcer un **mot de commandement** à l'instant où le sortilège aurait dû prendre effet avec succès (on ne peut détourner un sortilège échoué),
- prendre le contrôle du sortilège en réussissant un jet de maîtrise du sortilège (avec son propre niveau de maîtrise).

La prise de contrôle du sortilège demande 1 base de 3 secondes.

Qu'elle soit réussie ou pas :

- Le créateur du sortilège se fatigue normalement,
- son adversaire dépense 1 point de fatigue par niveau de difficulté du sortilège,
- les valeurs de durée, portée et étendue du sortilège dépendent du niveau de maîtrise du créateur original du sortilège.
- le magicien qui conserve (échec de la prise de contrôle) ou celui qui récupère (réussite) le contrôle du sortilège, décide comment et éventuellement sur qui agira le sort.

Une créature qui connaît un sortilège est capable d'en **reconnaître** la préparation, si elle assiste au moins à la moitié du rituel.

Option : en cas de litige, il est possible de trancher grâce à un jet de 6e sens (39 - Sens (-9)) avec pour bonus la difficulté du sortilège.

Un magicien qui voit le contrôle de son sortilège lui échapper, peut tenter de le **récupérer.** Il prononce à son tour le mot de commandement, se fatigue d'un point par niveau de difficulté du sortilège et au bout d'une base de 3 secondes doit réussir un jet de maîtrise.

Le contrôle du sortilège peut ainsi changer plusieurs fois de maître jusqu'à ce que l'un d'entre eux échoue, renonce ou perde tous ses points de fatigue.

F) S'OPPOSER AUX SORTILEGES

Il existe plusieurs façons de gêner le déroulement d'un sortilège.

Il est possible :
- d'empêcher qu'il soit lancé ***(priver du pouvoir)***,
- de **s'en protéger** ou d'y **résister,**
- de le détourner ***(détourner un sortilège)***,
- de l'**annuler.**

1 . OPTION : PRIVER DU POUVOIR

Un personnage qui connaît un sortilège est capable d'empêcher une créature de lancer ce même sort. Pour réussir à la priver du pouvoir, il faut se placer près d'elle (moins de 5 mètres par niveau de maîtrise) avant de lancer le sort privatif. Les chances de succès sont celles du sortilège, diminuées d'un **malus (-8).** En cas de succès, le maître du sort prive la créature du pouvoir pour une durée égale à 2 heures par niveau de maîtrise.

2 . PROTEGER DE LA MAGIE

Certains sortilèges protègent contre d'autres sorts. Il convient de se reporter à leur description.

□ Exemple : 187 - Invulnérabilité aux sortilèges,... □

3 . RESISTER A LA MAGIE

Il est possible de s'opposer à un sortilège lancé contre soi.

Cette résistance à la magie est optionnelle pour les humains et légèrement différente de celle des autres créatures.

3.1 . Les créatures

Certaines créatures (monstres, peuples mythiques) sont difficiles à soumettre à la magie. Cette difficulté se traduit par une **résistance** qui intervient en tant que malus aux chances de succès du sortilège.

Le maître du sortilège lance son sort avec ses chances normales. Si le jet est un succès, pour que la magie prenne effet sur une créature, la marge de réussite du jet doit vaincre (dépasser) la résistance de la créature.

Notons qu'ainsi le sort peut agir sur une créature et ne pas prendre effet sur une autre plus résistante à la magie.

Que le sortilège prenne effet ou pas, le magicien se fatigue normalement.

3.2 . Option : Les humains

En règle générale, les humains ont une résistance aux sortilèges nulle. Si le Maître de jeu le désire, il peut considérer qu'un sortilège lancé sur un humain rencontre une résistance, si le jet a été réussi de justesse (marge de réussite = 0).

Lorsqu'un sortilège n'est pas capable de vaincre la résistance d'une créature, il ne prend pas effet sur elle.

3.3 . Option : Résistance active

Plutôt que de considérer qu'un sortilège ne prend pas effet sur une créature, quand la marge de réussite du sort égale la résistance de la créature, le Maître de jeu peut considérer qu'il s'agit d'un cas de résistance active.

En particulier, le cas où un sortilège lancé sur un humain ne réussit que de justesse correspond au cas de résistance active (marge de réussite nulle).

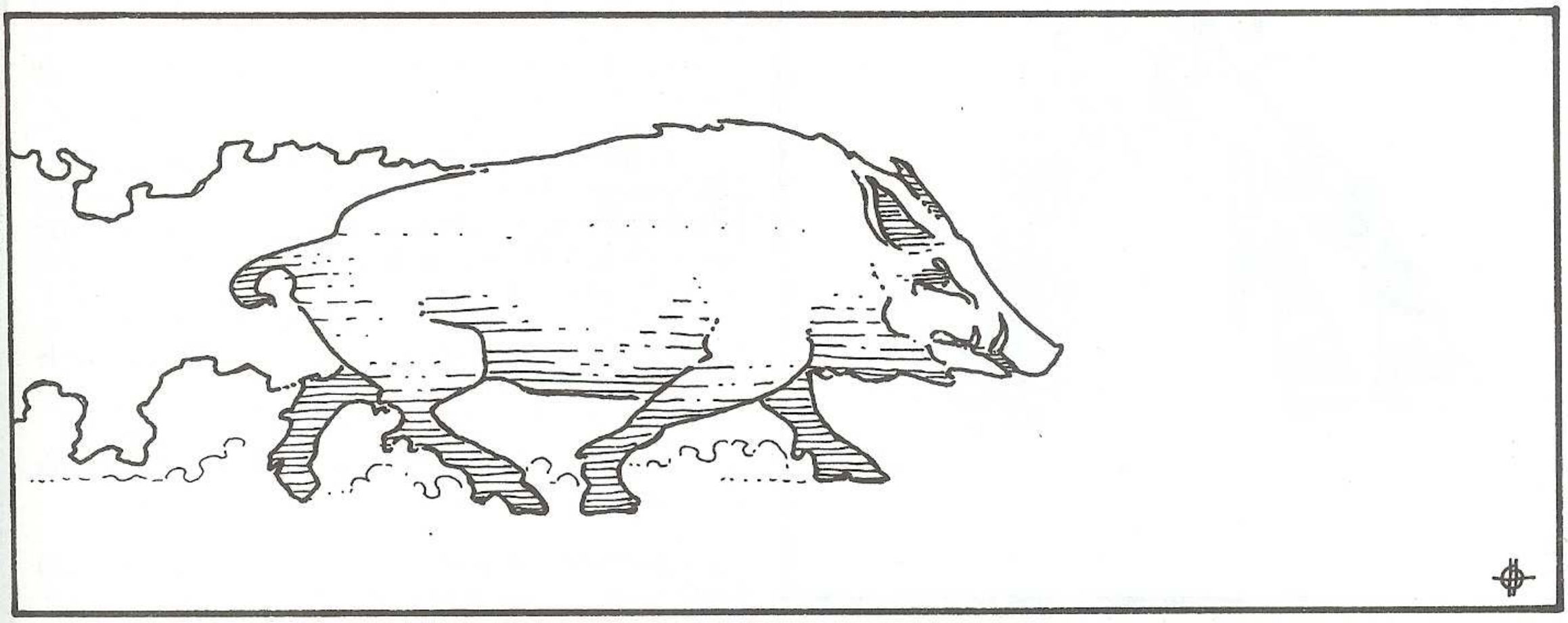
La créature visée peut décider de résister activement au sort. Cette résistance demande 1 base de 3 secondes et coûte 1 point de fatigue par niveau de difficulté du sortilège. La créature doit se concentrer dans ce but et n'entreprendre aucune autre action.

Le magicien est en mesure de se rendre compte qu'une ou plusieurs créatures résistent activement à son sort. S'il n'agit pas, elles sont libres au bout d'une base. Par contre, s'il veut vaincre leur résistance, il peut le faire au prix d'une concentration pendant 1 base de 3 secondes et d'une dépense d'1 point de fatigue par niveau de difficulté du sort.

Il réussit, s'il teste avec succès son niveau de maîtrise. S'il réussit de justesse (marge nulle), nous sommes toujours dans un cas de résistance active.

S'il échoue, la résistance a été payante, le sortilège ne se déclenche pas sur les créatures concernées.

Cette option, comme toutes les autres d'ailleurs, ne doit être utilisée que dans les cas critiques qui le méritent.



4 . ANNULER UN SORTILEGE

Cette annulation peut être le fait du créateur du sortilège lui-même, ou encore, elle peut être tentée par une autre créature, connaissant précisément ce sort ou celui qui permet de tous les annuler (66 - Reflux de la magie). Un sortilège peut être annulé à une distance de 5 mètres par niveau de maîtrise.

4.1 . Annuler son propre sortilège

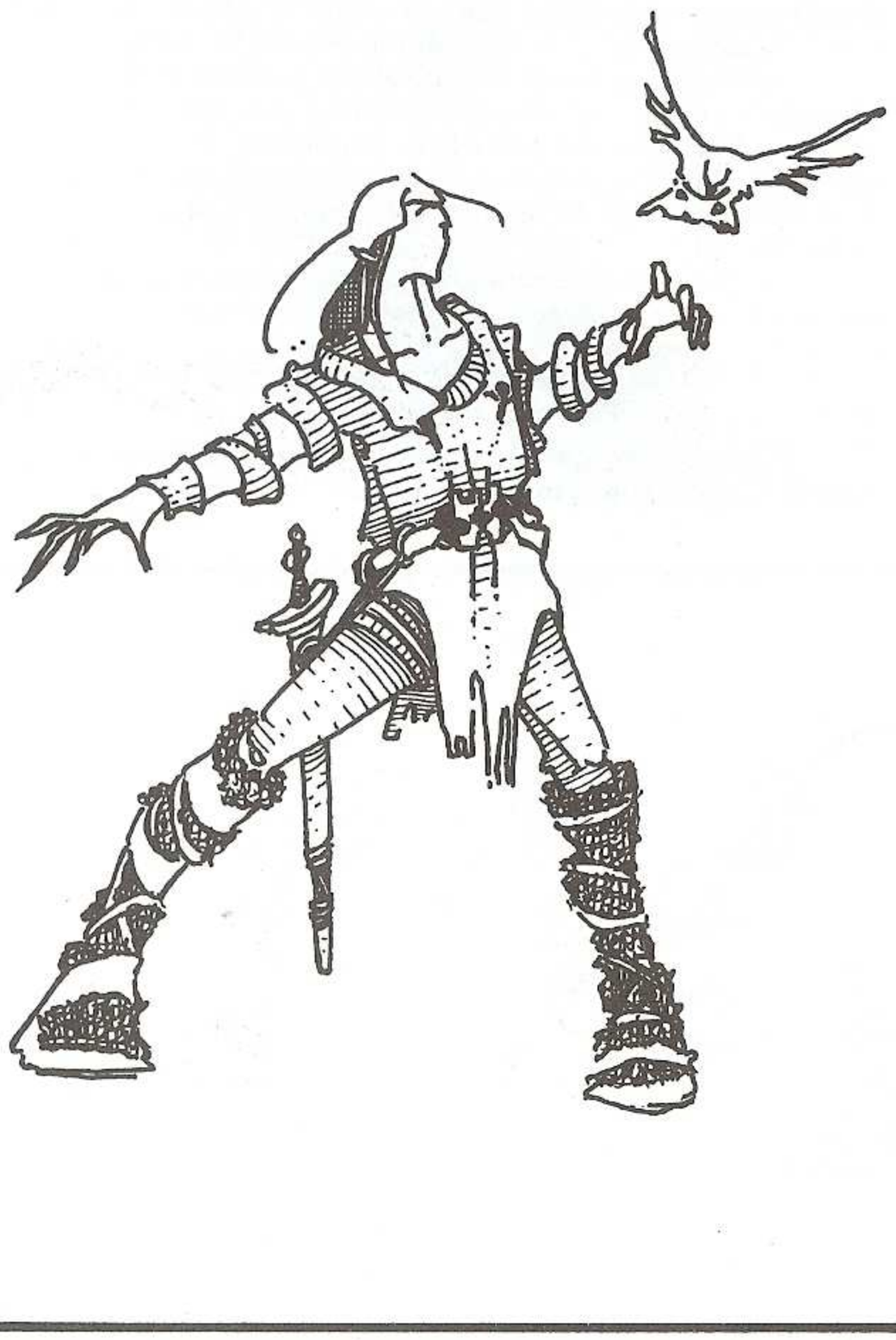
Cette opération nécessite une concentration pendant 1 base et coûte 1 point de fatigue. Elle réussit automatiquement.

4.2 . Annuler un sortilège connu

Il est possible d'annuler un sortilège lancé par un autre mais connu de soi. Les chances d'y réussir sont les mêmes que celles de lancer le sortilège mais avec un malus (-10). Concentration : 1 base.

4.3 . Reflux de la magie

Ce sort permet de dissiper n'importe quel sortilège. Pour plus de détails, consulter sa description (sortilège 66).



G) DESCRIPTION DES SORTILEGES

Ce chapitre vient en complément de la liste des sortilèges *(chap. 3.6)*. Il explique comment lire la description des sortilège fournie en *annexe*.

Les sortilèges sont classés par type de magie, par famille de sortilège et par niveau de difficulté.
Les sortilèges sont présentés comme suit :

No - Nom Difficulté
Extrait de légende
Description résumée
Préparation courte (-3), normale, longue (-3)
Composante matérielle
Utilisation personnelle ou transférée (-3)
Réussite parfaite
Echec critique
Durée
Portée
Etendue
Description du fonctionnement
Particularités

Les catégories en italiques n'apparaissent pas toujours.

Difficulté : elle mesure la difficulté d'apprentissage du sortilège. Elle détermine le coût en point d'apprentissage ainsi que sa durée (en années).

Préparation : se reporter à la description des trois types *(chap. 9.B.1)*.

Composante matérielle *(chap. 9.H)*.

Utilisation par le maître du sortilège, avec ses chances normales ou transfert du contrôle à une autre créature *(chap. 9.D.1)* avec un malus (-3).

Réussite parfaite : lorsque le personnage réussit un "1" avec le d20. Si cette catégorie n'apparaît pas dans la description du sortilège, l'avantage est uniquement d'avoir lancé le sort sans perdre de point de fatigue *(chap. 9.C.3)*.

Echec critique : lorsque le personnage réussit un "20" avec le d20. Si cette catégorie n'apparaît pas dans la description du sortilège, le seul inconvénient est d'être privé pendant 24 heures du pouvoir de lancer ce sort *(chap. 9.C.3)*.

Durée : la période de temps pendant laquelle le sortilège doit agir.

Portée : la distance entre le personnage et l'endroit (le centre de la zone) où se produisent les effets.

Etendue : le domaine (aire, volume, masse,...) dans lequel se produisent les effets.

H) LES COMPOSANTES MATERIELLES

Un sortilège met un jeu les forces libérées par le pouvoir de l'incantation. La composante matérielle focalise cette énergie, permettant ainsi au maître du sortilège de l'utiliser.

Une composante matérielle est un élément qui établit un lien entre le naturel et le magique. Son origine peut être animale, végétale, minérale,...

Recueillir une composante n'est pas aisé, car pour ne pas qu'elle perde son potentiel magique, il faut suivre un rituel particulier, en général connu uniquement des maîtres du sortilège.

Sauf exception (l'instrument de musique des bardes,...), une composante matérielle n'est utilisable qu'une fois. Que le sortilège soit lancé avec succès ou non, la composante perd son potentiel magique.

Une option *(9.B.4)* permet de se passer de composante au prix d'un handicap (malus aux chances de succès (-5)).

Etant donné leur influence, il est primordial de tenir compte avec soin de la quantité de composantes à la disposition d'un magicien. La possession ou non de composantes est source de situations qui enrichissent le jeu. La quête des composantes est donc importante pour tous les détenteurs de sortilèges. Voyons comment il est possible de les obtenir avant, pendant et après l'aventure.

1 . AVANT LE DEBUT DU JEU

Lors de sa création, un personnage dispose de d4 composantes matérielles par sortilège connu. Comme pour tout autre équipement, le Maître de jeu peut augmenter ou réduire cette quantité suivant les besoins de son scénario.

2 . PENDANT UNE AVENTURE

Il faut procéder en deux temps :
- trouver la composante,
- la recueillir.

2.1 . Trouver les composantes

Trouver une composante peut être fortuit. Le hasard peut l'avoir mise sur la route des personnages. Nous nous intéresserons plutôt au cas où le maître d'un sortilège est dans l'obligation de chercher une composante.

Dans la grande majorité des cas, la recherche d'une composante dépend d'une compétence.

□ Exemple : composante animale : 45 - Connaissance des animaux, végétale : 47 - Connaissance des plantes, minérale : 54 - Sciences de la terre,... □

Ce lien entre les composantes et les compétences explique la présence de certaines compétences dans l'initiation aux classes de magiciens.

Les chances de trouver une composante sont égales au niveau de maîtrise de la compétence correspondante avec pour malus, la difficulté du sortilège. Bien entendu, ces chances peuvent être modifiées par l'environnement, les conditions de la recherche,...

La marge de réussite du jet de recherche donne le nombre potentiel de composantes trouvées. Encore faut-il les recueillir !

La recherche d'une composante ne dépendant que du niveau dans la compétence appropriée, elle peut être effectuée par n'importe qui. Il n'en est pas de même pour la recueillir.

2.2 . Recueillir une composante

Pour recueillir une composante en lui conservant son potentiel magique, il faut procéder à un rituel.

"... Pour cueillir la plante appelée selago, on ne fait pas usage du fer ; on passe la main droite du côté gauche du vêtement, comme pour commettre un vol ; il faut, de plus être habillé de blanc, avoir les pieds lavés et nus, et avoir fait auparavant une offrande de pain et de vin... "

Ce rituel, décrit par Pline, montre que seul un maître du sortilège devrait recueillir une composante.

Le maître d'un sortilège est capable de recueillir une composante en 10 minutes par niveau de difficulté du sort. Il se fatigue d'un point. Ses chances de succès sont égales à son niveau de maîtrise dans le sortilège, sans bonus ni malus. Sa marge de réussite donne le nombre de composantes recueillies. Bien entendu, celui-ci ne doit pas excéder le nombre potentiel de composantes trouvées *(9.H.2.1, plus haut)*.

Option : un personnage, qui ne connaît pas un sortilège, mais qui maîtrise la compétence qui permet d'en trouver la composante, peut la recueillir. Il y parvient s'il réussit un jet de connaissance des propriétés magiques (voir à la compétence correspondante) avec un malus de 1 par niveau de difficulté du sortilège.

La marge de réussite du jet donne le nombre de composantes recueillies. Bien entendu, celui-ci ne doit pas excéder le nombre potentiel de composantes trouvées (9.H.2.1, plus haut). Recueillir une composante nécessite 20 minutes par niveau de difficulté du sortilège correspondant et coûte un point de fatigue.

3 . APRES L'AVENTURE

Si la période de temps entre deux aventures n'est pas jouée, il est toujours possible de procéder comme suit. Pour chaque sortilège, le joueur lance un d4 et retranche 2. Ainsi, pour un jet de dé égal à :

1 : -1, il a utilisé une composante,
2 : 0, le nombre de composantes est inchangé,
3 : +1, il a recueilli une composante,
4 : +2, il a recueilli deux composantes.

Bien entendu, l'environnement et les conditions peuvent influer sur ce résultat.

I) OBJETS MYTHIQUES

Le terme mythique est employé volontairement à la place de magique. Le mot magique ne qualifie, en fin de compte, que l'origine de l'objet : la magie a présidé à sa création.

Par contre un objet mythique est caractérisé par son unicité. Il a une histoire, est souvent le sujet de plusieurs légendes. Qu'il soit investi de propriétés particulières, peut contribuer à sa notoriété mais ce n'est en rien obligatoire.

Pour illustrer cette notion, disons que le poignard de Nuada, s'il n'a rien de magique, est bien plus prestigieux aux yeux des Celtes, qu'une épée qui apporterait un bonus de 1 aux chances de toucher l'adversaire mais qui serait dépourvue d'histoire.

Les objets mythiques sont rares. Inutile de préciser que l'on n'en découvre pas un au détour de chaque chemin et que chaque créature que les personnages croisent n'en porte pas un sur elle !

Plusieurs sortilèges permettent de créer des objets que l'on pourrait qualifier de "magiques". Après tout ils ne sont rien de bien extraordinaire, puisque les sortilèges (magie s'il en est) font partie de la vie de tous les jours des Celtes.

Pour qu'un objet mérite l'appelation de mythique il doit, soit être d'origine exceptionnelle, soit être l'instrument d'actions prestigieuses.

Un objet exceptionnel doit en général son origine à un Dieu ou, à un degré moindre, à des Fées, des Formoîrés et, pourquoi pas des ogres, des géants, des hommes-serpents,...

Par contre, un objet d'origine plus ou moins ordinaire peut devenir mythique car il est (ou a été) l'instrument d'actions prestigieuses. Ainsi, rien ne s'oppose à ce qu'exceptionnellement, un personnage rende un objet "mythique".

Imaginons que "... *le guerrier Lugaid pénètre dans la caverne d'un dragon. Un trésor des plus hétéroclites y est entassé. Le dragon semble ne pas se trouver dans l'immense grotte. Attiré par un reflet, le personnage dégage du trésor un poignard, fort joli ma foi. Absorbé par sa tâche, il n'aperçoit qu'au dernier moment le dragon qui vient de sortir de son sommeil et s'approche de lui. Pris au dépourvu, Lugaid ferme les yeux et, de toutes ses forces, lance le poignard vers le dragon. Un rugissement terrible, un bruit sourd de chute et puis plus rien... Lugaid, qui se voyait déjà dans l'Autre-Monde, écarquille les yeux. Le poignard (miracle !) est enfoncé jusqu'à la garde dans l'oeil du dragon, foudroyé sur le coup...* "

Bien entendu Lugaid a été exceptionnellement chanceux (en termes de jeu, il faudrait réussir plusieurs "1" de suite sur le d20 !). Mais qu'importe ! Lorsque les bardes chanteront cet exploit, Lugaid deviendra un prestigieux "tueur de Dragons ! " Quant à ce poignard providentiel, il a toutes les chances de devenir le "mythique poignard de Lugaid, tueur de Dragons".

C'est ainsi que les objets peuvent devenir mythiques.

Même si un objet mythique n'est pas toujours magique, nul ne peut négliger l'effet psychologique qu'il peut avoir sur le personnage (la tribu, le peuple,...) qui le détient. Cet impact est valable pour sa possession mais le cas échéant tout autant pour sa perte. Cet effet psychologique doit être déterminé cas par cas par le Maître de jeu. Pour le poignard de Lugaid, il peut être traduit par un bonus aux chances de toucher, en particulier face aux dragons. Ou encore Lugaid peut estimer que de façon générale, son poignard lui porte chance,... Par contre s'il le perd, l'effet sera vraisemblablement inverse (malus, malchance,...). Rappelons que cet effet psychologique est totalement lié à l'aspect légendaire de l'objet. Un personnage qui s'emparerait du poignard de Lugaid sans en connaître l'histoire n'en tirerai aucun bénéfice. On distinguera ainsi une éventuelle propriété magique (qui agira toujours) de l'effet psychologique qui n'agira que dans les conditions précitées.

Voici une liste d'objets mythiques. Ils sont directement inspirés d'anciennes légendes celtes. Cette liste n'est pas exhaustive et le Maître de jeu peut créer, ou modifier, les objets mythiques qu'il souhaite faire intervenir dans ses aventures. De même, il est seul juge lorsqu'au cours d'une histoire, un personnage s'est placé en position de rendre un objet "mythique". Lui seul déteminera si c'est le cas et quels peuvent en être les effets. Il n'y a pas d'autre guide en la matière que le respect de l'esprit celtique et celui de l'équilibre du jeu.

Notons qu'une compétence (27 - Légendes (-6)) permet éventuellement de connaître l'histoire d'un objet mythique.

"La peau de porc appartient à Duis, roi de Grèce. Celui qui s'assoit dessus guérit de ses blessures ou de sa maladie."
La quête des fils de Tuireann (Cycle Mythologique).

"De Failias vint la Lia Fail (la Pierre du Destin). Elle rugissait sous tout roi qui devait prendre possession de l'Irlande."
La bataille de Mag-Tured (Cycle Mythologique).

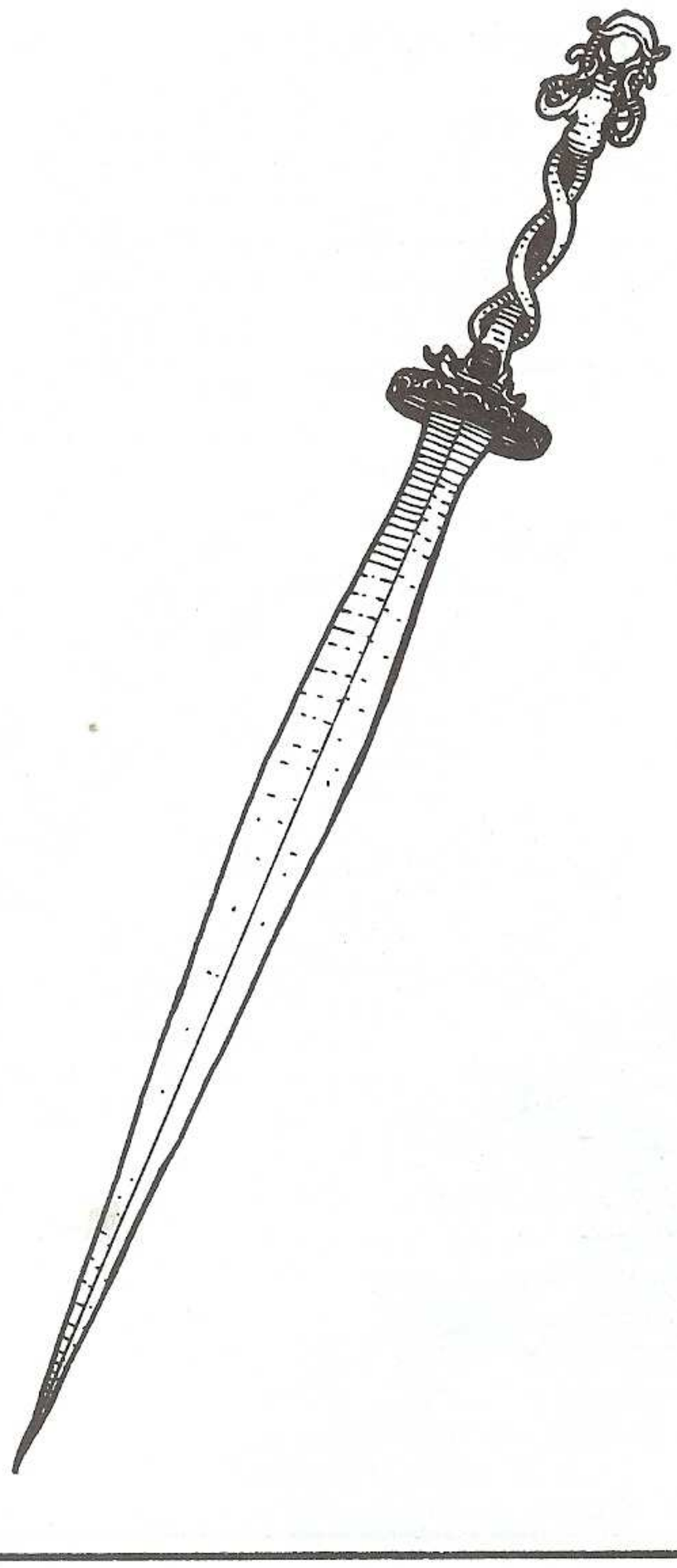
"De Gorias fut apportée la lance de Lug. Jamais bataille ne fut gagnée contre elle ni contre celui qui la tenait en main."
La bataille de Mag-Tured (Cycle Mythologique).

"De Findias arriva l'épée de Nuada. Personne ne pouvait lui échapper. Une fois tirée de son fourreau, rien ne pouvait lui résister."
La bataille de Mag-Tured (Cycle Mythologique).

"De Murias on amena le chaudron du Dagda. Nul ne s'en approchait sans repartir rassasié."
La bataille de Mag-Tured (Cycle Mythologique).

Quand à la lance dorée d'Assal, elle est non seulement une arme mythique mais aussi une arme aux propriétés magiques.

"La lance dorée d'Assal est l'arme la plus terrible qui existe. Celui dont elle tire le sang ne survit pas. En criant "Iubar" on ne manque jamais son but. Au cri d'"Athibar", elle revient dans la main de celui qui l'a lancée."
La quête des fils de Tuireann (Cycle Mythologique).



J) MAGIE ET 6e SENS

La compétence 39 - Sens concerne l'accuité des 5 sens (ouïe, odorat, vue, goût, toucher) mais aussi celle d'un mystérieux 6e sens.

Le 6e sens est aux phénomènes magiques ce que les 5 autres sens sont aux phénomènes naturels.
Ainsi, le 6e sens permet de déceler qu'il y a "de la magie dans l'air" !

Les chances de sentir qu'un effet est magique et non naturel sont égales au niveau de maîtrise dans la compétence 39 - Sens avec un malus (-9) et un bonus de 1 par niveau de difficulté du sortilège responsable.

□ Exemple : Allurix (Sens : 12) s'aperçoit que les mouvements des nuages dans le ciel ont une origine magique (sortilège 42 - Parler aux nuages, difficulté 4), s'il réussit un jet de sens avec un malus de 5 (9-4). Ses chances sont donc de 7 sur 20. Une réussite parfaite ("1" sur le d20) donne le sortilège exact utilisé. Un échec grave fera éventuellement voir la magie là où elle n'est pas (et vice-versa !). □

Lorsque l'origine de la magie n'est pas un sortilège, le Maître de jeu lui attribue une puissance (correspondant à la difficulté d'un sort), pour déterminer le bonus affecté au 6e sens.

Le 6e sens a tout de même un pouvoir limité. Il est beaucoup moins influent que les 5 autres sens. Si ces derniers sont bernés (illusion,...), le 6e sens n'est pas assez fort pour modifier la conviction du personnage. C'est pourquoi les druides prêchent la maxime : *"Méfie-toi de ce qui semble être mais qui n'est pas..."*

10. LA RELIGION

Il est très délicat de parler de religion en termes de jeu. Pourtant l'aspect spirituel est très présent dans les textes légendaires.

Le chapitre qui suit doit donc être pris pour ce qu'il est, c'est-à-dire une tentative de restituer au cours des aventures l'essence du spirituel celtique.

Cet aspect du jeu ne saurait être négligé si les joueurs souhaitent, au travers de leurs personnages, mieux comprendre comment vivaient les Celtes.

1 . LA FOI

Il peut paraître curieux d'avoir classé la foi parmi les dons. Pourtant, il est nécessaire que cette importante notion puisse intervenir. La foi occupe une place à part car c'est le seul "don" à pouvoir varier au cours du temps, même si ces variations sont rares. La foi mesure la fermeté des croyances et la richesse de la vie spirituelle. Des événements exceptionnels peuvent modifier cette foi : l'intervention directe d'un Dieu,...

C'est au Maître de jeu de juger si l'impact d'un événement est suffisant pour provoquer une modification, à la hausse ou à la baisse, du don de foi. Cette variation doit être envisagée personnage par personnage, en tenant compte du caractère de chacun.

Une modification de la foi entraîne celle des compétences qui en dépendent.

2 . LES DIEUX

Même si l'apparent polythéisme celte n'est vraisemblablement qu'un monothéisme déguisé, les dieux seront considérés comme étant distincts et autonomes.

Les noms de plus de 400 dieux ont pu être recensés. Bien entendu ce phénomène provient du fait qu'un même dieu pouvait être connu sous des noms différents d'un peuple à l'autre.

Les dieux sont très présents dans la vie des Celtes, ce qui ne signifie pas que les personnages doivent les rencontrer. Ils peuvent communiquer avec eux, grâce à leur classe sacerdotale (druides, devins,...), au moyen d'offrandes, de cérémonies, de sacrifices,...

Il ne faut pas oublier que le monde celte est bien moins fataliste que celui des Grecs et qu'en général les personnages jouissent d'un libre-arbitre.

En comparaison des hommes, les dieux sont tout puissants. Ils peuvent être légèrement spécialisés. Dans ce cas, ils useront de préférence de leurs moyens de prédilection (le feu céleste pour Taranis,...).

Le cas des Tuatha Dé Danann doit être traité à part. Les dieux irlandais (et leurs équivalents obscurs, les Formoîrés), affaiblis par de nombreux combats, ont été vaincus par les humains. Chassés de la surface de l'Irlande, ils ont été obligés de se réfugier dans les entrailles de la terre (sous les dolmens, les tumulus, les collines (sidhs ou tertres aux fées)), dans des palais de verre au fond des lacs et des océans, dans des îles du Grand-Nord. Leurs territoires ne font souvent qu'un avec l'Autre-Monde. Dans les légendes, les Tuatha Dé Danann et les Formoîrés interviennent régulièrement. Il est donc nécessaire de distinguer les plus puissants (Lug, Nuada, Morrigan, Ogma, Balor,...), qui ont le rang de dieux, de ceux qui n'ont que le statut d'êtres surnaturels (peuples mythiques).

Cette distinction explique qu'un combat puisse opposer des personnages à un Formoîré ou un Tuatha Dé Danann avec des chances réelles de l'emporter. Par contre, affronter Lug ou Balor est tout aussi impensable que de lutter face à Taranis, Esus, Cernunnos, Belenos,...

Il est important de gérer le panthéon des dieux celtes avec mesure, sans oublier que les personnages sont presque toujours maîtres de leur destinée.

3 . COMMUNIQUER AVEC LES DIEUX

La classe sacerdotale (druides, devins, mais aussi médecins ainsi que bardes,...) sert d'intermédiaire entre les hommes et les dieux.

De nombreux événements ponctuent l'année celtique et maintiennent les hommes en communion avec les dieux : fêtes, cérémonies, offrandes, sacrifices,...

3.1 . Les fêtes

Samain (1er novembre) correspond à la première nuit de la nouvelle année. Tous les membres de la tribu doivent y participer. Elle est marquée par un festin et de nombreux sujets y sont abordés (religion, politique,...). Samain, c'est aussi la nuit où il n'y a plus de barrière entre le monde des vivants et celui des morts (l'Autre-Monde, peuplé de héros et de dieux). Lors de cette fête sont données des représentations théâtrales des grands événements mythiques et légendaires. En termes de jeu, un personnage qui, de son plein gré, ne participe pas aux festivités perd d10 points de Psychique. Si cette caractéristique est réduite à 0, il meurt dans la nuit. C'est aussi la nuit de Samain que se produit bien souvent la mort violente de celui qui a transgressé un geis.

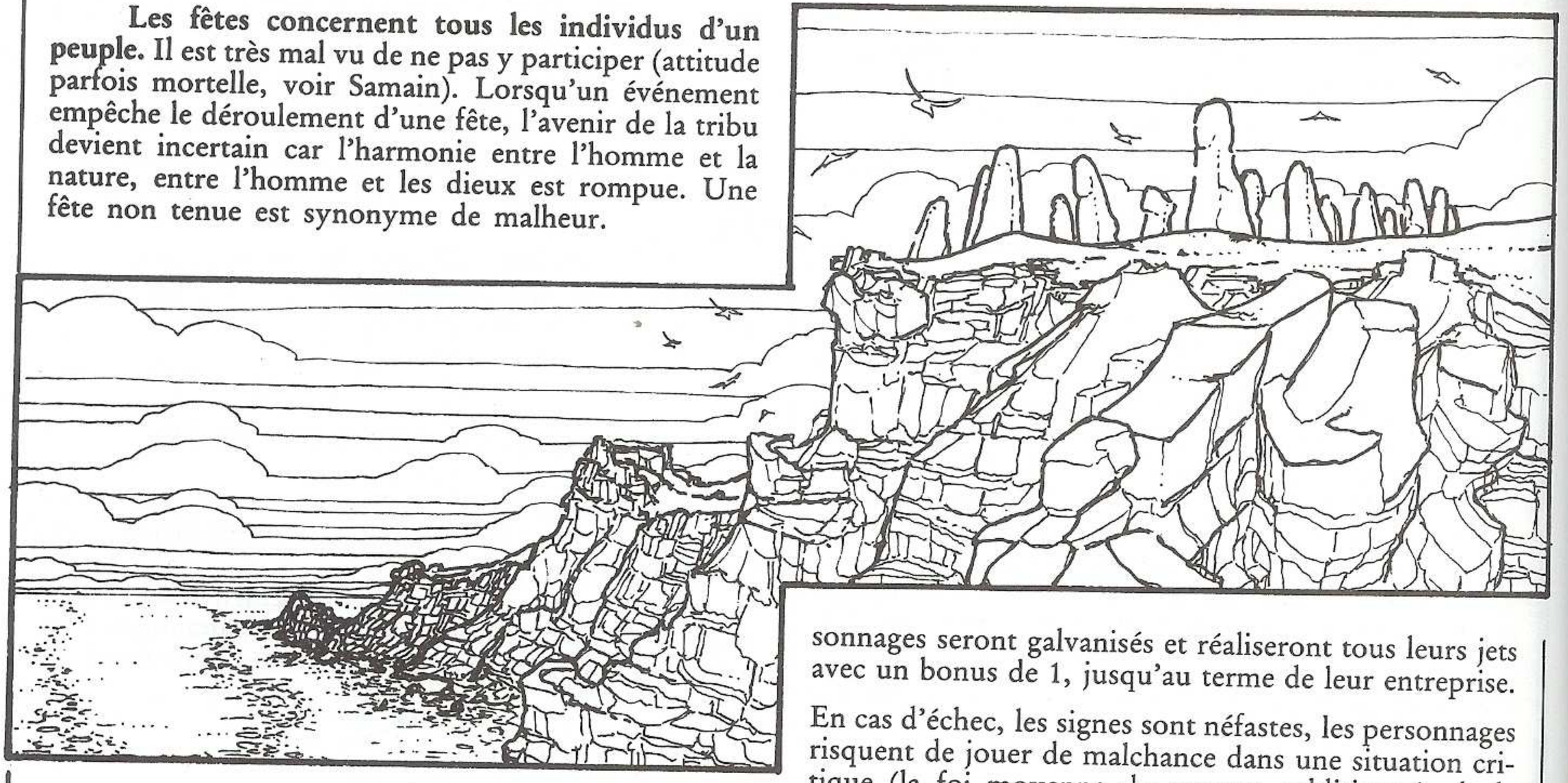
Imbolc (1er février) correspond à l'époque où le premier lait vient aux brebis. C'est la fête de la déesse Brigit (ou Brigantia). Poètes, médecins, forgerons y sont à l'honneur. Imbolc a moins d'ampleur que Samain.

Beltaine (1er mai) marque le début de l'été. Elle est un peu l'antithèse de Samain. Des cérémonies sont données en l'honneur de Belenos et le feu y tient une part prépondérante. Les animaux domestiques sont bénis et purifiés en passant entre des feux allumés pour la circonstance. Beltaine marque le renouveau de la végétation ainsi que le départ des troupeaux vers les pâturages. C'est la fête de la vie et de la lumière. Jeux

et festins complètent les cérémonies. Le roi ou le chef de la tribu doit impérativement allumer le premier feu sous peine de malheur pour son peuple.

Lugnasad (1er août) est, comme son nom l'indique, la fête de Lug, le dieu polytechnicien. Des cérémonies sont données en sa faveur. Les artisans sont à l'honneur. La fête est présidée par le roi. Il est d'usage d'organiser des joutes poétiques, des concours de force et d'adresse, des courses de chevaux et bien d'autres jeux. Lugnasad annonce le début des récoltes. La prospérité qui en découle rejaillit sur le roi.

Les fêtes concernent tous les individus d'un peuple. Il est très mal vu de ne pas y participer (attitude parfois mortelle, voir Samain). Lorsqu'un événement empêche le déroulement d'une fête, l'avenir de la tribu devient incertain car l'harmonie entre l'homme et la nature, entre l'homme et les dieux est rompue. Une fête non tenue est synonyme de malheur.



3.2 . Les cérémonies

Offrandes, cérémonies et sacrifices sont très importants et ne doivent pas être négligés. Les cérémonies témoignent de la communion entre l'homme et les dieux. Il est nécessaire de **s'attirer la bienveillance** d'un dieu avant d'entreprendre une tâche périlleuse. De même, après un événement favorable, il est important de **remercier les dieux.**

Voici comment procéder au cours du jeu.

Au début d'une guerre, avant un long voyage, il faut procéder à une cérémonie. Celle-ci prend le plus souvent la forme d'une offrande végétale, d'un sacrifice humain ou animal, suivant la divinité concernée :

- Taranis : êtres humains et animaux brûlés vifs dans un grand mannequin d'osier.
- Toutatis : êtres humains noyés dans un grand chaudron.
- Esus : victimes pendues à un arbre et saignées à mort.
- Epona : sacrifice d'une jument dont on fait bouillir la viande avant de se baigner dans le bouillon et d'en manger la chair.
- Cernunnos : sacrifice d'un cerf.
- Andrasta : sacrifice des femmes de l'ennemi...

Pour les autres divinités, s'inspirer des exemples ci-dessus. Signalons que sacrifices humains et animaux étaient souvent remplacés par des simulacres ou des morts rituelles.

Pour mener à bien une cérémonie, il faut réussir un jet de la compétence 57 - Traditions. En cas de succès, la divinité sera bienveillante (la foi moyenne du groupe, additionnée de la marge de réussite du jet de cérémonie, donne les chances d'une intervention divine dans une situation critique). En cas de réussite parfaite, en plus de la bienvaillance divine, les personnages seront galvanisés et réaliseront tous leurs jets avec un bonus de 1, jusqu'au terme de leur entreprise.

En cas d'échec, les signes sont néfastes, les personnages risquent de jouer de malchance dans une situation critique (la foi moyenne du groupe, additionnée de la marge d'échec du jet de cérémonie, donne les chances qu'une catastrophe se produise). En cas d'échec critique, les personnages seront vite démoralisés et réaliseront tous leurs jets avec un malus de 1.

Les personnages sont libres d'annuler ou de reporter une entreprise à priori défavorable. Si c'est le cas, le Maître de jeu doit en tirer les conséquences. Il est aussi le seul juge en ce qui concerne le délai avant de pouvoir réaliser une nouvelle cérémonie pour la situation considérée.

Il ne faut pas s'étonner que la foi intervienne positivement pour une cérémonie échouée. En effet, un personnage, qui sait tout ce qu'un dieu bienveillant peut lui apporter, ne peut ignorer l'influence d'un dieu défavorable.

Une fois une entreprise menée à bien, il est nécessaire de remercier les dieux. En général, une partie de ce qui a été obtenu est sacrifiée (richesses,armes, prisonniers,...). Tout manquement attire l'indifférence et parfois même la colère des dieux. Il est d'usage d'immerger une part d'un butin dans un lac consacré. Il est possible de conserver des objets exceptionnels en les dédiant, ainsi que leur usage, à une divinité. Il faut pour cela, réussir un jet de cérémonie (57 - Traditions). En cas d'échec, il serait très néfaste de vouloir conserver l'objet plutôt que de l'offrir aux dieux.

4 . LA DESTINEE DE L'AME

L'âme est immortelle. Lorsqu'un personnage succombe, il faut déterminer la destinée de son âme.

Si le Maître de jeu juge incontestable que le personnage a accompli sa destinée, ce dernier passe dans l'Autre-Monde. Dans le cas contraire, il apprécie la façon avec laquelle le personnage a fait ses preuves, en déterminant à l'aide de la Charte Angoumoise un bonus/malus (colonne 4). Il lance alors un d20, applique le bonus/malus puis lit le résultat sur la table de la destinée de l'âme.

Table de la destinée de l'âme

d20	L'âme
1	erre 1000 ans
2 et 3	erre 100 ans
4 et 5	erre 10 ans
6	erre 1 année
7	habite un menhir 100 ans
8	habite un arbre 10 ans
9 et 10	habite un buisson d'ajonc 1 an
11 et 14	se réincarne en animal
15	renaît
16 à 19	se réincarne en humain
20+	passe dans l'Autre-Monde

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

* **Habiter :**

Un menhir : +1 en Nature,
+5 en Sciences de la terre ;

Un arbre : +2 en Nature,
+1 en Connaissance des plantes ;

Un buisson : +3 en Nature,
+2 en Connaissance des plantes.

Retirer sur la table, avec un bonus de +5, au bout de la période considérée.

* **Se réincarner en animal** (d20) :

1 - 5 : poisson pendant d12 mois
6 - 12 : oiseau pendant d4 ans
13 - 19 : mammifère pendant d10 ans
20 : créature monstrueuse pendant d100 ans

+4 en Nature
+2 en Connaissance des animaux ou
en Connaissance des créatures monstrueuses.

Le personnage conservera la possibilité de se transformer en l'animal (ou la créature) en question, comme s'il possédait le sortilège correspondant avec un niveau de maîtrise égal au nombre de semestres passés sous cette forme.

Retirer sur la table, avec un bonus de +10, au bout de la période considérée.

* **Renaître**

Le personnage renaît : il conserve ses dons, ses caractéristiques, ses compétences et ses sortilèges. Il prend conscience progressivement de ses anciens talents. Il a droit à 4 nouveaux points d'apprentissage. Il ne peut entrer à nouveau en jeu qu'après que se soit écoulé un temps égal à 4d4 années, plus la période nécessaire à cet apprentissage.

* **Se réincarner en homme**

Le personnage conserve ses dons, son Psychique, ses compétences et ses sortilèges. Par contre, son nouveau Physique et sa nouvelle apparence dépendent du corps que l'âme va habiter. Ce corps doit avoir été abandonné par l'âme qui l'habitait depuis moins d'un jour. Il doit être situé à moins d'un jour de marche (30 km). Le personnage redébute le jeu après d4 jours. Si le Maître de jeu ne dispose d'aucun corps, il doit en générer un (ainsi que son histoire).

Il peut utiliser le système suivant :

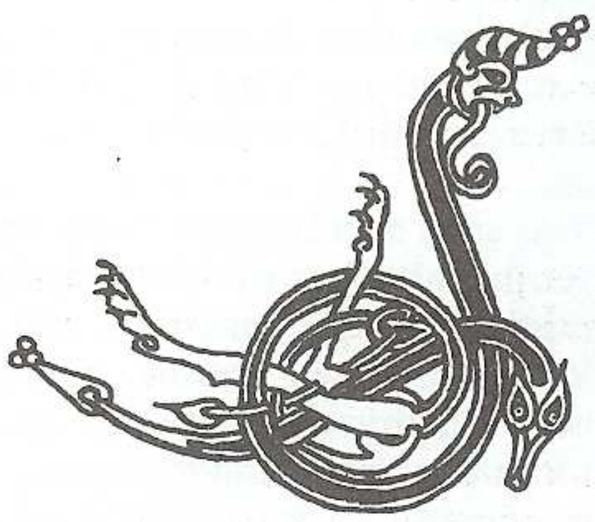
Physique : 2d4 + 1
Apparence : 3d4 - 2
Age : 4d20 années

* **Passer dans l'Autre-Monde**

Le personnage a rempli sa destinée. Il y vivra en paix pour l'éternité.

5 . RELIGION ET MAGIE

De nombreux sortilèges sont étroitement liés à la religion (magie druidique, divinatoire, guerrière, médicale,...). Il convient de s'en souvenir lorsque les personnages les utilisent. Les Celtes n'utilisent pas de magie "scientifique" mais tirent leur puissance de la nature, qui bien souvent se confond avec les dieux.



11. LE PRESTIGE

La société celte est largement fondée sur le prestige. Pour être reconnu socialement, il est primordial d'avoir ses exploits chantés par des bardes.

Le prestige est une notion non seulement subjective, mais aussi localisée. Pour admirer (ou craindre) un personnage, il faut le connaître ou au minimum en avoir entendu parler.

1 . PRESTIGE DE BASE

Lorsqu'un personnage est créé, son prestige est égal à la somme :

- de son milieu social d'origine,
- de son Aura,
- du prestige lié à son occupation (équivalent au niveau social d'un débutant dans cet occupation).
- le tout diminué de 5.

Signalons que ce prestige se révèle progressivement : lorsqu'un personnage paraît (Aura - 5), qu'il donne sa filiation (milieu social d'origine), et en fin qu'il précise son occupation (occupation).

Le prestige ne se limite pas à ce chiffre initial. Il évolue à la hausse ou à la baisse en fonction des actions du personnage.

2 . EVOLUTION DU PRESTIGE

Des points de prestige peuvent être accordés ou retranchés lorsque les actions entreprises le justifient.

Certaines indications peuvent être données dans les aventures. Pour le reste, le Maître de jeu est seul juge en ce qui concerne les points de prestige à attribuer ou à déduire.

Signalons, qu'en règle générale, un personnage mérite un ou plusieurs points de prestige si ses actions peuvent faire l'objet d'un poème bardique élogieux.

"Il n'y eut pas sur terre homme qui fût plus sage ni qui rendît de meilleurs jugements que lui. Personne ne l'emportait sur lui, car jamais il ne rendit de faux jugements, et ses dons n'avaient pas de mesure. On ne pourrait dire combien était haute l'estime qu'on avait pour lui. Il n'y avait pas sur terre de héros plus fort".

Naissance et règne de Conchobar (Cycle d'Ulster)

Les occasions sont nombreuses : vaincre un adversaire supérieur en nombre ou en force, utiliser son art avec succès malgré des circonstances défavorables, emporter une épreuve (joute verbale, course de chevaux,...), résoudre un mystère, émettre un bon jugement, réaliser un fait magique déterminant, détenir un objet mythique, rencontrer un dieu ou une fée,...

Par contre, un personnage mérite de perdre un ou plusieurs points de prestige si ses actions sont un sujet de moquerie ou de satire : fuir devant un ennemi à sa portée, ne pas réussir à utiliser son art malgré des circonstances favorables,...

Pour qu'une variation de prestige soit enregistrée, il faut que les actions responsables soient relatées. S'il n'y a pas de témoin ou si ceux-ci sont incapables de bien décrire les faits, il n'y a pas de prestige gagné ou perdu. Ceci explique pourquoi, il est nécessaire qu'un barde soit présent dans toute aventure.

"Es-tu donc ce guerrier fameux par tant d'exploits,
Et cet astre de mort qui consume les rois ?
Moins rapide est un aigle aux ailes étendues,
Moins terrible un torrent du mont voisin des nues.
Ah ! que n'ai-je péri sous ton bras redouté !
Par les bardes lointains mon nom serait chanté.
Mais je meurs inconnu, la gloire m'est ravie".

Meurtre du fils unique d'Aiffé (Cycle d'Ulster)

Un autre intérêt à la présence d'un barde provient du fait que le prestige n'a toute sa valeur qu'auprès des siens. Un personnage jouit uniquement de son prestige initial jusqu'à ce que ses **exploits** soient contés. Donc, lorsque les personnages arrivent dans un village où ils ne sont pas connus, il est d'usage que leur barde chante leurs exploits, de manière à ce que leur prestige prenne toute sa valeur. En général, le barde local en fait de même pour les habitants de son village. Par conséquent, en plus des trois paliers constituant le prestige initial (Aura - 5, milieu social d'origine, occupation), un quatrième correspond aux exploits du personnage.

3 . INTERVENTION DU PRESTIGE

Le prestige est une qualité sociale et intervient comme telle. Un personnage peut l'utiliser pour imposer ses vues, pour influencer ses auditeurs. S'il met ainsi son prestige en jeu, il faut réaliser un jet de prestige. Le jet est réussi si le résultat d'un d20 est inférieur ou égal au prestige du personnage tel qu'il est perçu par son auditoire (il a toute sa valeur si ses exploits ont été contés avec succès). S'il réussit, il influence son auditoire, sans utiliser de compétence particulière, uniquement grâce à son prestige. Mais attention, si le personnage entraîne son auditoire sur un mauvais chemin, son prestige s'en ressentira durement.

Un cas encore plus fréquent est la lutte d'influence entre deux adversaires prestigieux. Dans ce cas, on compare la marge de réussite des deux jets de prestige et la meilleure l'emporte. Si la différence est faible, les avis seront partagés.

Certaines compétences peuvent aussi intervenir et apporter un bonus au jet de prestige : Vanter (Convaincre),...

L'objectif est de devenir un **héros** et d'être reconnu comme tel.

"A ce moment, ils virent une troupe dans la plaine, et, en tête, un héros : sur sa poitrine un manteau de pourpre, orné de quatre franges d'or et qui l'entourait quatre fois ; sur son dos un bouclier avec huit cercles de laiton ; autour de lui une tunique avec une broderie d'argent, depuis les genoux jusqu'aux talons ; de sa tête une chevelure, couleur de laiton, descendait jusque sur les flancs de son cheval ; dans ses cheveux une chaîne d'or, pesant six onces, d'où son nom d'Eocho Rond ; sous lui un cheval à taches jaunes, avec un frein d'or ; dans sa main deux javelots ornés de clous de laiton ; à sa ceinture une épée à poignée d'or ; enfin, à son côté, une lance enchantée".

L'exil des fils de Doel l'oublié (Cycle d'Ulster)

Une fois son prestige établi et lors des banquets, le personnage pourra revendiquer le morceau du héros :

"Qu'on trouve, dit-il, parmi tous les guerriers d'Irlande, un homme pour me résister et me disputer l'honneur de faire les parts ! "

Histoire du cochon de Mac Datho (Cycle d'Ulster)

Signalons enfin que les bardes sont des observateurs engagés. Ils n'hésitent pas à embellir les exploits de leurs amis. Toutefois, ils sont aussi les garants d'une certaine morale. Ainsi, ils seront tout aussi virulents envers les incapables et les lâches. Suivant l'éthique bardique, sont dignes de louanges ceux qui accomplissent brillamment leur destinée.

12. LES CREATURES

Bien que la plupart des protagonistes des aventures soient humains, les personnages seront souvent amenés à rencontrer diverses créatures : animaux, monstres ou représentants de peuples mythiques.

Le Maître de jeu doit se souvenir que ces créatures ont une existence propre. Elles ne sont que rarement stupides et n'ont pas pour seul but d'attaquer les aventuriers. Les créatures ne doivent pas servir uniquement de faire valoir pour les personnages. Un bon scénario doit ménager l'éventualité de relations aussi diverses que possible : animosité, traîtrise, agressivité mais aussi amitié, entraide et, pourquoi pas, neutralité ou dédain. Compte tenu des renseignements sur les créatures dont il dispose, le Maître de jeu doit, avant de les faire intervenir, pouvoir répondre aux questions sur leurs motivations, leurs aspirations, leurs craintes,...
Une créature doit être animée à sa juste mesure, ni sous-estimée, ni surestimée, et sa vie ne se limite pas à la rencontre avec les personnages. La plupart du temps, si elle n'est pas réellement menacée, elle ne gaspillera pas toute son énergie car elle aussi peut être amenée à faire de mauvaises rencontres.

A) DESCRIPTION DES CREATURES

1 . TYPE DE CREATURE

Outre les humains, il est possible de distinguer 3 types de créatures :

- les **animaux** (créatures vivant ou ayant vécu sur terre : aigle, lion d'Europe,...),
- les **créatures monstrueuses** (créatures fantastiques issues des légendes : dragon, serpent à tête de bêlier,...),
- les **peuples mythiques** (fées, formoîrés, ogres, géants,...).

La connaissance des créatures découle de trois compétences :

45 - Connaissance des animaux,
46 - Connaissance des créatures monstrueuses,
56 - Connaissances mythiques.

La distinction entre les trois types de créatures apparaît plus nettement à un lecteur moderne qu'à un personnage de l'époque. Seuls les érudits (druide, barde, magicien,...) étaient réellement capable de reconnaître une origine différente aux animaux (naturelle) et aux créatures monstrueuses (magique, "surnaturelle").

Les peuples mythiques sont, dans leur ensemble, plus anciens que l'homme. La grande expansion connue par ces derniers, a contraint ces peuples à vivre cachés. Les raisons qui les ont poussés à se retirer du monde "visible" sont multiples et varient suivant les peuples.

2 . DONS ET CARACTERISTIQUES

Pour pouvoir mieux interprêter les créatures, divers renseignements sont donnés.

La liste est limitée à l'essentiel. Elle varie donc d'une créature à l'autre. Dons et caractéristiques ont juste pour but de donner une notion des qualités des créatures relativement aux personnages.

Un score nul de Foi suivi de la mention (spécial), signifie que la créature concernée a un système de valeurs différent de celui des humains.

L'Aura joue un rôle particulier dans le cas des créatures. Entre humains, ce chiffre mesure la présence du personnage, l'impact qu'il peut avoir sur son entourage. L'Aura des humains influence peu ou pas du tout les créatures (quel effet peut avoir l'Aura sur une vipère ?). Par contre l'Aura de certaines créatures peut agir fortement sur les personnages.

Deux cas se présentent :

- Aura positive : les aventuriers risquent d'être impressionnés ; ils ont tendance à montrer du respect envers cette créature...
- Aura négative : la créature est effrayante, son aspect, son attitude, sa réputation éveillent une peur difficilement contrôlable. Dans ce cas, l'Aura donne les chances (sur 10 puisque l'Aura est une caractéristique) que les personnages soient saisis de terreur. Cette peur peut être surmontée par un jet de Volonté réussi.

3 . FATIGUE

La fatigue fonctionne de la même façon que pour les humains mais la récupération ne se fait pas au même rythme.

Plutôt que de donner une vitesse de récupération pour chaque créature, on utilisera le principe suivant :

- une créature peut récupérer tous ses points de fatigue en 10 heures de sommeil ou 20 heures de repos.

4 . TAILLE ET POIDS

Ces chiffres sont donnés à titre purement indicatif car d'importantes variations peuvent être notées (comme dans l'espèce humaine !).

5 . COMBAT

Les créatures disposent d'un ou plusieurs modes d'attaque dont l'efficacité garantit leur survie.

5.1. Surprendre

L'attaque par surprise est l'un des plus grands avantages des créatures. La capacité à surprendre (voir 55 - Surprendre) est optimale dans l'environnement habituel de la créature. Dans un autre milieu, les chances peuvent être réduites par le Maître de jeu.
Cette compétence permet aussi à la créature de **se cacher** dans son milieu naturel (55 - Surprendre (-6)).

5.2. Attaquer

Les créatures disposent de différents modes d'attaque :

- armes naturelles : griffes, dents, pinces, cornes, bec,...
- armes (essentiellement les peuples mythiques) ;

- charge : la créature lancée pendant au moins une base, percute sa victime au cours de la base suivante ;
- bond : la créature saute sur sa victime et cherche à la renverser, la gorge étant plus particulièrement visée ;
- piqué : un peu similaire au bond mais la créature se laisse tomber sur sa victime depuis une position surélevée ;
- constriction : la créature immobilise sa victime et lui cause automatiquement les mêmes dommages dans les bases qui suivent.

Un personnage est **renversé sur un coup**, une charge, un bond, une attaque en piqué si les dommages s'élèvent à au moins 10 points.

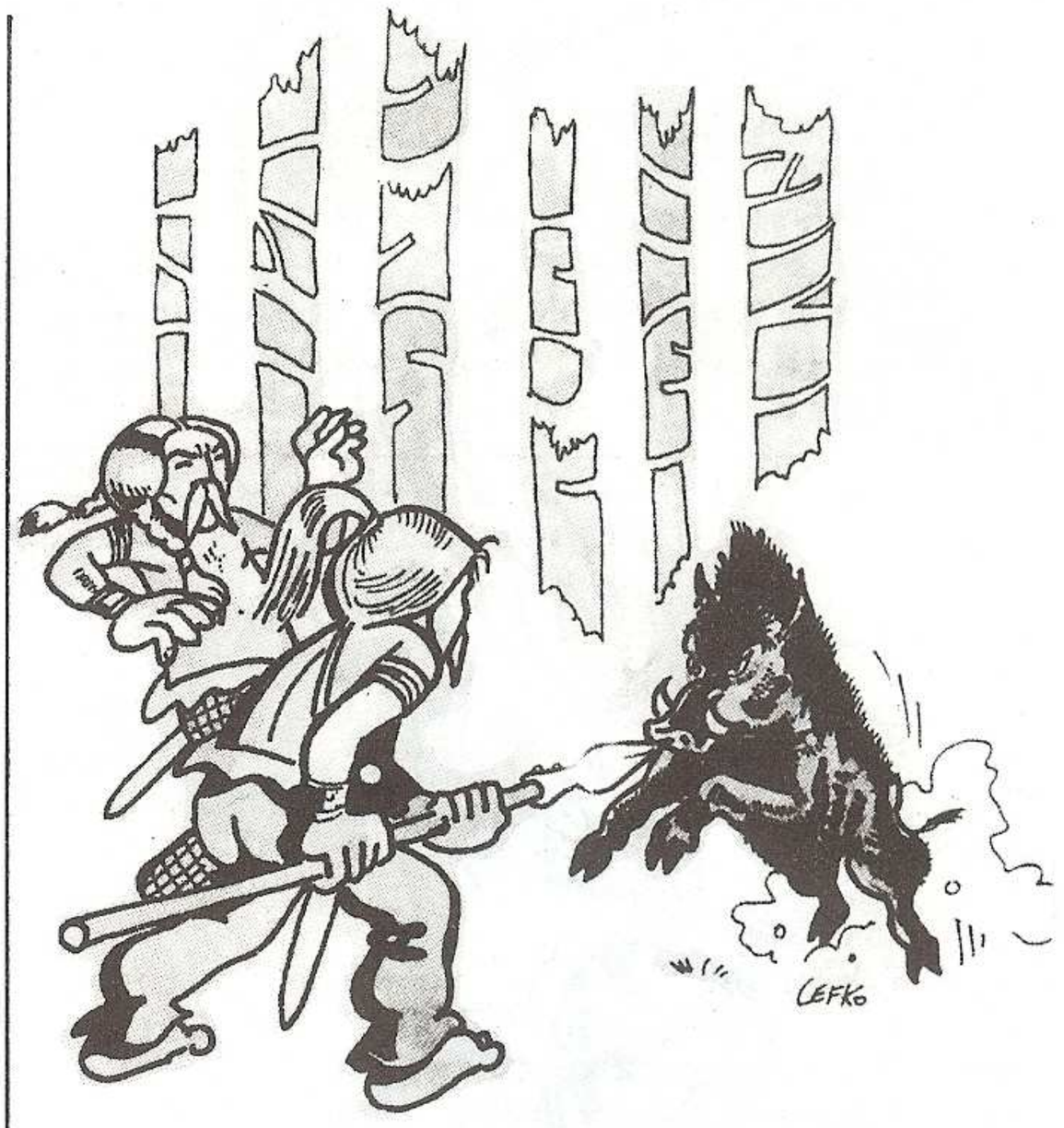
Chaque mode d'attaque a ses chances de réussite indiquées entre parenthèses.

□ Exemple : Loup : dents (12), bond (14). □

5.3. Nombre d'attaques par base

On peut considérer que les humains ont droit, en combat, à deux actions élémentaires par base de 3 secondes : 1 offensive et 1 défensive *(chap. 8.E)*.

Suivant leur vivacité et les armes à leur disposition, les créatures peuvent avoir un nombre d'actions par base différent de celui des humains. Ces actions sont des actions d'attaque. L'aspect défensif est déjà inclus dans le bonus/malus aux chances de blesser une créature *(chap. 12.A.5.5)*.



Le maître de jeu doit vérifier si la créature est en mesure de tenter toutes ses attaques. En général, elle ne peut pas tenter plus d'une attaque lorsqu'elle utilise la charge, le piqué, le bond ou la constriction.

Toutes les attaques sont portées simultanément *(chap. 8.D, Ordre)*.

Option : si le Maître de jeu souhaite que la résolution des attaques soit échelonnée dans le temps, une précision supplémentaire lui est fournie. Si le nombre d'attaques par base est suivi de l'abréviation :

-av : la créature porte ses attaques avant ses adversaires humains,
-ap : la créature porte ses attaques après ses adversaires humains.

S'il n'y a pas d'abréviation après le nombre d'attaques par base, la créature effectue ses attaques en même temps que ses adversaires humains.

5.4. Dommages

Les dommages sont un multiple de la marge de réussite du jet d'attaque de la créature.
Ils varient de la moitié (1/2 Mr) à 4 fois la marge de réussite (4 Mr).
A titre de comparaison, les humains créent des dommages égaux à la marge de réussite de leur attaque (Mr).
La marge de réussite de l'attaque d'une créature, multipliée par le facteur approprié, constitue les dommages potentiels de l'attaque. Ce sont les dégâts (points de fatigue) qui seraient infligés à un adversaire sans réaction particulière.

Heureusement, l'attaque d'une créature peut être évitée ou parée.

Pour éviter un coup porté par une créature, il faut réussir une esquive ou une feinte de corps *(chap. 8.E.3)*. Esquive et feinte de corps obéissent à la loi du "tout ou rien". Si l'action est réussie le personnage ne subit aucun dégât. S'il échoue dans sa tentative, il reçoit l'intégralité des dommages. Cette attitude est souvent intéressante face aux créatures les plus redoutables.

Il est parfois possible de parer l'attaque d'une créature. Réussir une parade ne signifie pas obligatoirement que l'on a bloqué l'attaque de l'adversaire, mais plutôt que cette manoeuvre s'est avérée dissuasive, ou encore qu'elle a gêné l'attaquant *(chap. 8.E.1.2, Parade)*. L'aspect gênant ou dissuasif de la parade devrait pouvoir agir dans la majorité des cas. Certes, un personnage ne peut guère espérer stopper un coup de griffe de dragon avec son poignard. Pourtant, le fait de manier son arme (parade) peut gêner le monstre qui, de peur de se blesser, porte une attaque plus prudente et moins efficace. Le Maître de jeu est convié à vérifier si une parade face à l'attaque d'une créature est légitime ou pas.

Option : si le Maître de jeu estime qu'une créature n'est pas influencée (gênée, dissuadée) par une parade, il peut décider :
- d'appliquer l'intégralité des dommages causés par la créature,
- de considérer que la créature, qui a négligé la parade de son adversaire, s'est blessée au cours de sa propre attaque. Les dommages sont alors calculés à l'aide de la marge de réussite de la parade.

Rappelons qu'une partie des dommages peut être absorbée par l'armure *(chap. 8.F.5)*.

5.5. Blesser une créature

Les chances de porter une attaque avec succès et les dommages associés ne sont valables que face à un adversaire humain.

Lorsque l'on a pour opposant une créature, les dommages obtenus sont modifiés par un bonus/malus qui dépend :

- de la taille de la créature,
- de sa faculté à éviter les coups (feinte de corps),
- de son armure naturelle (cuir, fourrure,...).

Ce bonus/malus est qualifié globalement de **"protection"**.

Les dommages potentiels créés par l'attaquant sont donc diminués de cette protection avant d'être infligés à la créature. Si la protection est négative, le chiffre représente un bonus aux dommages.

Plusieurs protections sont parfois données, suivant la partie du corps concernée. Rappelons que la protection tient compte de tous les facteurs (taille et nature de la zone, feinte de corps et armure naturelle). Donc, dans ce cas, on ne tiendra pas compte des bonus/malus pour viser une cible inerte *(chap. 8.G.2, option taille de la cible)*.

Option : si le Maître de jeu souhaite utiliser un système de blessures, il trouvera les nombres de points de dommages à partir desquels une créature est, sur le coup :

- sonnée (tous les jets à -5 pendant 3 bases de 3 secondes),
- évanouie (pendant 1 minute),
- dans le coma (pendant d12 heures),
- morte.

5.6. Esquive

La feinte de corps est donc incluse dans la protection globale d'une créature où elle participe à limiter les dégâts reçus.

Certaines créatures disposent aussi d'une esquive. C'est la seule action qui peut être tentée pendant une base, par une créature qui dispose de moins de 3 attaques par base. Si une créature dispose de 3 attaques ou plus par base, elle peut remplacer 2 attaques consécutives par une esquive.

L'esquive *(chap. 8.E.3)*, si elle est réussie, permet d'éviter toutes les attaques tentées au point de départ de ce "plongeon hors de portée".

Si une créature dispose de la compétence Esquive, une feinte de corps peut être jouée (MS-5).

6 . COMPETENCES

Une créature dispose d'autres qualités que celles décrites au cours du combat. Celles qui peuvent intervenir dans une aventure sont présentées sous la forme de compétences.

Bien entendu, le Maître de jeu devra tenir compte de la nature et éventuellement des limitations d'une créature lorsqu'elle utilise une compétence.

On précisera, par exemple, que la compétence 39 - Sens comprend, pour les créatures, la capacité à détecter les pièges (un malus pouvant être appliqué suivant la nature du piège).

La liste des compétences n'est pas limitative.

7 . MAGIE

Certaines créatures sont douées de pouvoirs magiques. Lorsque c'est le cas, les sortilèges sont décrits selon le même principe que pour les humains. Le niveau de maîtrise étant en général fixé, les différentes variables du sortilège le sont aussi (durée, portée, étendue, fatigue,...). Les animaux et les créatures monstrueuses n'ont pas besoin de composante. Par soucis de simplification, la fatigue est la même que le sortilège soit réussi ou non.

Même si de nombreux sortilèges sont cités pour un type de créature, cela ne signifie pas que tous ses représentants disposent de l'ensemble de la liste. Ceci est particulièrement vrai pour les animaux où les spécimens investis de pouvoirs magiques sont rares.

Soumettre une créature à un sortilège peut être plus difficile que pour un humain. Cette notion est traduite par la résistance aux sortilèges des créatures *(chap. 9.E.3.1, les créatures)*.

8 . PARTICULARITES

Les particularités d'une créature sont décrites le cas échéant. Il peut s'agir, par exemple, de pouvoirs spéciaux. Certaines créatures ont aussi des variétés géantes ou magiques.

B) LES CREATURES DES LEGENDES CELTIQUES

AFANG (CASTOR GEANT)

L'afang est une sorte de castor géant. D'une intelligence moyenne, son esprit malicieux (certains disent malin) le pousse à toutes sortes de dépradations (bris de barrages, attaque de forts lacustres, etc). Heureusement, il ne se rencontre pas fréquemment dans les cours d'eau.

Animal géant

Physique : 18 Psychique : 4 Aura : -1
Fatigue : 40
Taille : 1,50 m Poids : 200 kg

Surprendre (5)
Dents (12), Queue (8)
Attaques par base : 2-ap
Dommages : 2 Mr

Protection : -3
Blessures : sonné (16), évanoui (24)
coma (32), mort (40)

Nager (16), Sens (10)

Résistance aux sortilèges : 1

AIGLE

Ce rapace habite essentiellement les hautes montagnes. Son envergure peut dépasser 2,5 mètres.

Aristocrate de la gente ailée, l'aigle y a statut de guerrier (voir Corbeaux, Grands ducs). Leur roi a pouvoir sur tous les oiseaux. Il est très rare qu'un aigle ait des pouvoirs magiques (aigle blanc), qui sont alors liés à la famille de l'air.

Animal

Physique : 3 Psychique : 3
Fatigue : 9
Taille : 0,80 m Poids : 4 kg

Surprendre (15)
Serres (7), Bec (7), Piqué (17)
Attaques par base : 2-av
Dommages : 1/2 Mr

Protection : 7
Blessures : sonné (4), évanoui (5)
coma (7), mort (9)

Orientation (12), Sens (17)

Sortilèges :
27 - Connaître les secrets du vent (20), fatigue : 1
30 - Message du vent (17), fatigue : 2
32 - Imposer le silence (10), fatigue : 6

Résistance aux sortilèges : 1

Particularité : un aigle peut saisir une proie et l'enlever dans les airs, s'il réussit une attaque en piqué de 5 ou plus (5 kg max).

AIGLE GEANT

Animal géant

Physique : 15 Psychique : 6
Fatigue : 36
Taille : 1,60 m Poids : 45 kg

Surprendre (10)
Serres (7), Bec (7), Piqué (14)
Attaques par base : 1-ap
Dommages : 2 Mr

Protection : -2
Blessures : sonné (14), évanoui (22)
coma (29), mort (36)

Orientation (12), Sens (17)

Sortilèges :
27 - Connaître les secrets du vent (20), fatigue : 3
30 - Message du vent (17), fatigue : 7
32 - Imposer le silence (10), fatigue : 20

Résistance aux sortilèges : 3

Particularité : un aigle géant peut saisir une proie et l'enlever dans les airs, s'il réussit une attaque en piqué de 5 ou plus (70 kg max).

AUROCH

L'auroch a existé en France jusqu'au XVe siècle et en Europe jusqu'au XVIIe siècle. Bien que d'un naturel calme, menacé il se révèle un adversaire des plus redoutables. Il symbolise la force brutale.

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

Animal

Physique : 18 Psychique : 2
Fatigue : 38
Taille : 1,70 m Poids : 1 tonne

Surprendre (6)
Cornes (10), Charge (16)
Attaques par base : 1-ap
Dommages : 2 Mr

Protection : -4
Blessures : sonné (15), évanoui (23)
coma (30), mort (38)

Sens (8)

Sortilèges :
17 - Prendre l'apparence d'un rocher (18), fatigue : 5
19 - Modifier le sol (15), fatigue : 11
138 - Rapide comme le vent (17), fatigue : 7

Résistance aux sortilèges : 1

BISON D'EUROPE

Animal pacifique à l'instar de l'auroch, il se déplace par groupe de 10 à 15 individus dans les forêts de hêtres et de bouleaux. S'ils se sentent menacés les bisons tentent de fuir dans la direction la moins dangereuse. Si la fuite est impossible ils attaquent alors avec courage. Ils vivent en petits troupeaux, placés sous la conduite d'un mâle adulte.

Animal

Physique : 16 Psychique : 2
Fatigue : 34
Taille : 1,90 m Poids : 850 kg

Surprendre (7)
Cornes (8), Charge (13)
Attaques par base : 1-ap
Dommages : 2 Mr

Protection : -3
Blessures : sonné (14), évanoui (20)
coma (27), mort (34)

Sens (7)

Résistance aux sortilèges : 2

CERF

Le cerf tient une place privilégiée dans la faune celtique.

Le plus souvent on le rencontre en petites bandes dans les forêts, bien qu'il arrive qu'un cerf vive en solitaire. Les bois du cerf, constitués d'os particulièrement résistants, forment son plus bel ornement ainsi que son arme la plus redoutable.

Les bois se développent, puis tombent chaque année au moment de la fête d'Imbolc. Les bois d'un mâle adulte peuvent atteindre plus d'un mètre de longueur.

C'est au moment de Lugnasad que les bois ont repoussé jusqu'à leur plénitude. C'est aussi la période du rut et les mâles s'affrontent en combats violents pour gagner ou conserver leurs femelles. Les faons naissent lors de Beltaine.

Pour les Celtes, le cerf est un animal sacré. La pousse et la chute de ses bois symbolisent le renouvellement de la nature.

Il existerait des spécimens blancs aux pouvoirs magiques...

Animal

Physique : 11 Psychique : 2
Fatigue : 24
Taille : 1,50 m Poids : 180 kg

Surprendre (7)
Cornes (10), Charge (18)
Attaques par base : 1-ap
Dommages : Mr

Protection : 1
Blessures : sonné (10), évanoui (14)
coma (19), mort (24)

Sens (11)

Sortilèges :
9 - Prendre l'apparence d'un arbre (20), fatigue : 1
14 - Colère végétale (11), fatigue : 11
97 - Brouillard de dissimulation (14), fatigue : 8

Résistance aux sortilèges : 1

CHEVAL

"Ce cheval, en courant sur le chemin, lance des étincelles de feu qui rougissent pendant que vigoureusement il s'avance".

Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster).

Un peu plus grand que le poney, le cheval celtique a une morphologie équivalente. Les guerriers nobles combattent à cheval. Il est le sujet de nombreuses légendes : chevaux rapide comme le vent, chevaux qui courent sur l'eau, chevaux ailés... Il est rare qu'un cheval magique possède plus de deux ou trois sortilèges. Il peut avoir le pouvoir d'un animal psychopompe, capable de conduire les âmes dans l'Autre-Monde.

Animal

Physique : 14 Psychique : 2
Fatigue : 30
Taille : 1,50 m Poids : 750 kg

Surprendre (5)
Dents (8), Sabots (14)
Attaques par base : 1-av
Dommages : Mr

Protection : -3
Blessures : sonné (12), évanoui (18)
coma (24), mort (30)

Agilité (15), Nager (6), Orientation (10), Sens (9)

Sortilèges :
28 - Tourbillon de poussière (20), fatigue : 1
64 - Tour à droite (14), fatigue : 10
97 - Brouillard de dissimulation (14), fatigue : 10
138 - Rapide comme le vent (20), fatigue : 1
139 - Bondir (17), fatigue : 6
140 - Avancer sur l'eau (14), fatigue : 10
143 - Voyager dans les airs (8), fatigue : 19
234 - Voyage dans l'Autre-Monde (8), fatigue : 19

Résistance aux sortilèges : 1

CHIEN DE GUERRE

"Culann ferma les portes de sa demeure et lâcha son énorme chien féroce qui chaque nuit gardait la maison isolée. Sous sa protection, Culann ne craignait rien d'autre que l'attaque d'une armée. Quand Setanta arriva enfin, il vit le chien s'élancer vers lui en poussant des aboiements sauvages."

Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster).

Utilisés pour la chasse comme pour la guerre, les chiens ont donné lieu à de nombreuses légendes comme celle de la Horde d'Enfer. Ils sont considérés comme des animaux bénéfiques. Le dressage des chiens se rapporte à la compétence 45 - Connaissance des animaux.

Animal

Physique : 4 Psychique : 3
Fatigue : 11
Taille : 0,60 m Poids : 35 kg

Surprendre (12)
Dents (12), Bond (14)
Attaques par base : 1-av
Dommages : Mr

Esquive (8)
Protection : 4
Blessures : sonné (4), évanoui (7)
coma (9), mort (11)

Chasser (15), Nager (8), Orientation (11), Sens (12)

Résistance aux sortilèges : 0

CERF

Le cerf tient une place privilégiée dans la faune celtique.

Le plus souvent on le rencontre en petites bandes dans les forêts, bien qu'il arrive qu'un cerf vive en solitaire. Les bois du cerf, constitués d'os particulièrement résistants, forment son plus bel ornement ainsi que son arme la plus redoutable.

Les bois se développent, puis tombent chaque année au moment de la fête d'Imbolc. Les bois d'un mâle adulte peuvent atteindre plus d'un mètre de longueur.

C'est au moment de Lugnasad que les bois ont repoussé jusqu'à leur plénitude. C'est aussi la période du rut et les mâles s'affrontent en combats violents pour gagner ou conserver leurs femelles. Les faons naissent lors de Beltaine.

Pour les Celtes, le cerf est un animal sacré. La pousse et la chute de ses bois symbolisent le renouvellement de la nature.

Il existerait des spécimens blancs aux pouvoirs magiques...

Animal

Physique : 11 Psychique : 2
Fatigue : 24
Taille : 1,50 m Poids : 180 kg

Surprendre (7)
Cornes (10), Charge (18)
Attaques par base : 1-ap
Dommages : Mr

Protection : 1
Blessures : sonné (10), évanoui (14)
coma (19), mort (24)

Sens (11)

Sortilèges :
9 - Prendre l'apparence d'un arbre (20), fatigue : 1
14 - Colère végétale (11), fatigue : 11
97 - Brouillard de dissimulation (14), fatigue : 8

Résistance aux sortilèges : 1

CHEVAL

"Ce cheval, en courant sur le chemin, lance des étincelles de feu qui rougissent pendant que vigoureusement il s'avance".

Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster).

Un peu plus grand que le poney, le cheval celtique a une morphologie équivalente. Les guerriers nobles combattent à cheval. Il est le sujet de nombreuses légendes : chevaux rapide comme le vent, chevaux qui courent sur l'eau, chevaux ailés... Il est rare qu'un cheval magique possède plus de deux ou trois sortilèges. Il peut avoir le pouvoir d'un animal psychopompe, capable de conduire les âmes dans l'Autre-Monde.

Animal

Physique : 14 Psychique : 2
Fatigue : 30
Taille : 1,50 m Poids : 750 kg

Surprendre (5)
Dents (8), Sabots (14)
Attaques par base : 1-av
Dommages : Mr

Protection : -3
Blessures : sonné (12), évanoui (18)
coma (24), mort (30)

Agilité (15), Nager (6), Orientation (10), Sens (9)

Sortilèges :
28 - Tourbillon de poussière (20), fatigue : 1
64 - Tour à droite (14), fatigue : 10
97 - Brouillard de dissimulation (14), fatigue : 10
138 - Rapide comme le vent (20), fatigue : 1
139 - Bondir (17), fatigue : 6
140 - Avancer sur l'eau (14), fatigue : 10
143 - Voyager dans les airs (8), fatigue : 19
234 - Voyage dans l'Autre-Monde (8), fatigue : 19

Résistance aux sortilèges : 1

CHIEN DE GUERRE

"Culann ferma les portes de sa demeure et lâcha son énorme chien féroce qui chaque nuit gardait la maison isolée. Sous sa protection, Culann ne craignait rien d'autre que l'attaque d'une armée. Quand Setanta arriva enfin, il vit le chien s'élancer vers lui en poussant des aboiements sauvages."

Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster).

Utilisés pour la chasse comme pour la guerre, les chiens ont donné lieu à de nombreuses légendes comme celle de la Horde d'Enfer. Ils sont considérés comme des animaux bénéfiques. Le dressage des chiens se rapporte à la compétence 45 - Connaissance des animaux.

Animal

Physique : 4 Psychique : 3
Fatigue : 11
Taille : 0,60 m Poids : 35 kg

Surprendre (12)
Dents (12), Bond (14)
Attaques par base : 1-av
Dommages : Mr

Esquive (8)
Protection : 4
Blessures : sonné (4), évanoui (7)
coma (9), mort (11)

Chasser (15), Nager (8), Orientation (11), Sens (12)

Résistance aux sortilèges : 0

CHOUCAS

Cet animal ressemble à une corneille. Il a le même plumage noir, sauf en ce qui concerne la nuque qui est grise. Le choucas est capable de parler. On raconte que n'appréciant pas le voisinage des corbeaux, les choucas ont demandé aux humains l'autorisation de vivre dans leur village. Suivant les conseils de son druide, le roi refusa. Mais lorsque grâce à l'aide des choucas, une attaque des formoîrés échoua, le roi accepta de les accueillir, à condition qu'ils n'utilisent pas le langage humain lorsqu'ils se trouvent dans le village.

Animal

Physique : 1 Psychique : 3
Fatigue : 5
Taille : 0,35 m Poids : 0,3 kg

Surprendre (15)
Serres (3), Bec (3), Piqué (10)
Attaques par base : 1-av
Dommages : 1/2 Mr

Protection : 9
Blessures : sonné (2), évanoui (3)
coma (4), mort (5)

Orientation (11), Sens (16)

Résistance aux sortilèges : 1

CORBEAU

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

Les Celtes considèrent les corbeaux comme des animaux divins, attributs des dieux (Lug, Morrigan).

Il existe des corbeaux géants et certains possèdent de grands pouvoirs. Les corbeaux sont les nécromanciens de la gente ailée. Leur érudition se retrouve dans l'expression "*avoir la sagesse du corbeau*", qui signifie posséder la connaissance suprême. Ces "grands" corbeaux n'ont jamais servi les forces du mal mais ont une certaine difficulté à comprendre les motivations humaines et se sont souvent dressés contre eux pour protéger leurs forêts et leurs habitations. Ils sont gouvernés par un roi très puissant situé dans une montagne inconnue. Les grands corbeaux sont très liés aux aigles et aux grand ducs.

Animal

Physique : 2 Psychique : 3
Fatigue : 7
Taille : 0,60 m Poids : 0,5 kg

Surprendre (14)
Serres (5), Bec (5), Piqué (13)
Attaques par base : 2-av
Dommages : 1/2 Mr

Protection : 8
Blessures : sonné (3), évanoui (4)
coma (5), mort (7)

Orientation (11), Sens (15)

Résistance aux sortilèges : 1

CORBEAU GEANT

Animal géant

Physique : 10 Psychique : 6 Aura : +3
Fatigue : 26
Taille : 1,20 m Poids : 18 kg

Surprendre (12)
Serres (5), Bec (5), Piqué (13)
Attaques par base : 2-ap
Dommages : Mr

Protection : 0
Blessures : sonné (10), évanoui (16)
coma (21), mort (26)

Orientation (11), Sens (15), Connaissance des animaux (16), Connaissance des créatures monstrueuses (14), Connaissance des plantes (12), Connaissances mythiques (15)

Sortilèges :
27 - Connaître les secrets du vent (23), fatigue : 0
30 - Message du vent (20), fatigue : 1
38 - Vent d'agression et de druidisme (2), fatigue : 24
70 - Excitation des combattants (20), fatigue : 1
81 - Clairvoyance (17), fatigue : 5
84 - Divination (11), fatigue : 12
101 - Nuée de l'invisible (5), fatigue : 20
154 - Malédiction (11), fatigue : 12
157 - Mort (-4), fatigue : 31
233 - Interroger les morts (17), fatigue : 5
234 - Voyage dans l'Autre-Monde (11), fatigue : 12
240 - Vieillir (11), fatigue : 12

Roi des corbeaux : +8 pour tous les sorts,
-10 pour la fatigue

Résistance aux sortilèges : 2

CYGNE

Jeune, le cygne est plutôt laid, et ce n'est que vers l'âge de deux ans qu'il devient l'oiseau connu de tous pour sa grâce et sa beauté. Les fées prennent fréquemment l'apparence de cet oiseau migrateur.

Animal

Physique : 5 Psychique : 2
Fatigue : 12
Taille : 1,20 m Poids : 15 kg

Surprendre (2)
Bec (5)
Attaques par base : 1-av
Dommages : 1/2 Mr

Protection : 2
Blessures : sonné (5), évanoui (7)
coma (10), mort (12)

Orientation (16), Sens (12)

Résistance aux sortilèges : 1

FOURMI GEANTE

"Comme ils tiraient au sort pour savoir qui d'entre eux débarquerait, voici qu'arrive un grand essaim de fourmis, chacune de la taille d'un poulain, se dirigeant vers eux sur le rivage et dans la mer. Ce qu'elles voulaient, c'était les manger avec leur navire".
Navigation de Mael-Duin (Cycle Mythologique).

Les fourmis décrites ici sont les guerrières. La société est très organisée, chaque individu jouant un rôle utile à l'ensemble. Les populations peuvent atteindre jusqu'à 2000 individus, dont un tiers de fourmis guerrières. Seule une femelle sur 1000 est fécondée.

Animal Géant

Physique : 4 Psychique : 1
Fatigue : 9
Taille : 0,40 m Poids : 10 kg

Surprendre (8)
Mandibules (14)
Attaques par base : 1
Dommages : Mr

Protection : 4
Blessures : sonné (4), évanoui (5)
coma (7), mort (9)

Chasser (10), Orientation (10), Sens (8)

Résistance aux sortilèges : 0

FRELON

Insecte dangereux se déplaçant en essaim de 50 à 100 individus. Les dommages sont donnés pour l'essaim. Leur poison cause 1 point de fatigue pour la première piqûre et les dommages sont doublés à chaque piqûre suivante : 2-4-8-16... Le frelon n'attaque qu'en cas de menace, mais il ne possède pas l'intelligence nécessaire pour différencier une course à côté d'un nid, d'une attaque dirigée contre l'essaim. Après chaque coup porté à l'essaim avec succès (malgré le malus de 15) et chaque esquive réussie (feinte de corps inefficace), les dommages de l'essaim repartent de 1. Dix points de dommage dispersent définitivement l'essaim.

Animal

Surprendre (18)
Piqûre (11)
Attaques par base : 3 (pour l'essaim)

Protection : 15
Dispersion de l'essaim (10)

Résistance aux sortilèges : 0 (pour l'essaim)

GRAND DUC

C'est le roi des animaux nocturnes. Il représente les mages parmi les oiseaux, au même titre que les aigles représentent les guerriers, et les corbeaux les nécromanciens. Les grands ducs sont détenteurs de bien des secrets de la gente ailée.

Animal

Physique : 3 Psychique : 2
Fatigue : 8
Taille : 0,50 m Poids : 0,7 kg

Surprendre (16)
Serres (5), Bec (5), Piqué (5)
Attaques par base : 2
Dommages : 1/2 Mr

Protection : 6
Blessures : sonné (3), évanoui (5)
coma (6), mort (8)

Orientation (12), Sens (14), Astronomie (12)

Sortilèges :
32 - Imposer le silence (14), fatigue : 3
51 - Pluie (17), fatigue : 2
52 - Créer du brouillard (17), fatigue : 2
103 - Peur (14), fatigue : 3
104 - Sommeil magique (14), fatigue : 3
109 - Effacer les souvenirs (11), fatigue : 4
110 - Envoûter (8), fatigue : 5
111 - Cauchemar (8), fatigue : 5
113 - Songe (5), fatigue : 6
116 - Ombre (17), fatigue : 2

Résistance aux sortilèges : 1

LOUP

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

Animal

Physique : 5 Psychique : 4
Fatigue : 14
Taille : 0,90 m Poids : 80 kg

Surprendre (13)
Dents (12), Bond (14)
Attaques par base : 1-av
Dommages : Mr

Esquive (8)
Protection : 3
Blessures : sonné (6), évanoui (8)
coma (11), mort (14)

Chasser (16), Nager (7), Orientation (11), Sens (13)

Résistance aux sortilèges : 1

LION D'EUROPE

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

Animal

Physique : 12 Psychique : 4 Aura : -1
Fatigue : 28
Taille : 1 m Poids : 180 kg

Surprendre (14)
Dents (11), Griffes (14), Bond (15)
Attaques par base : 2-av
Dommages : 2 Mr

Esquive (11)
Protection : -1
Blessures : sonné (11), évanoui (17)
coma (22), mort (28)

Chasser (17), Sens (16)

Résistance aux sortilèges : 2

OURS BRUN

L'ours brun est un animal très dangereux, qui ne craint personne et s'attaque sans complexe à toutes les autres créatures, y compris l'homme. Intelligent, il peut être apprivoisé s'il est capturé jeune (45 - Connaissance des animaux). On le trouve essentiellement dans les forêts épaisses et dans les zones montagneuses. Il symbolise la fonction royale et guerrière.

Animal

Physique : 12 Psychique : 3
Fatigue : 27
Taille : 2,50 m Poids : 300 kg

Surprendre (7)
Dents (13), Pattes (16), Bond (7), Constriction (8)
Attaques par base : 2-ap
Dommages : 2 Mr, Constriction : 6 pts par base

Protection : 0
Blessures : sonné (11), évanoui (16)
coma (22), mort (27)

Sens (11)

Résistance aux sortilèges : 2

SANGLIER

Symbole typiquement gaulois du courage, c'est un animal brutal et vindicatif. Extrêmement féroce, il n'hésitera pas à s'attaquer à quiconque le dérange. Il peut aussi représenter la fonction sacerdotale.

Animal

Physique : 6 Psychique : 3
Fatigue : 15
Taille : 0,60 m Poids : 200 kg

Surprendre (15)
Défenses (6), Charge (19)
Attaques par base : 1-av
Dommages : Mr

Protection : 3
Blessures : sonné (6), évanoui (9)
coma (12), mort (15)

Sens (10)

Résistance aux sortilèges : 1

SANGLIER GEANT

Animal géant

Physique : 14 Psychique : 4
Fatigue : 32
Taille : 1,40 m Poids : 1 tonne

Surprendre (8)
Défenses (6), Charge (19)
Attaques par base : 1-ap
Dommages : 2 Mr

Protection : 0
Blessures : sonné (13), évanoui (19)
coma (26), mort (32)

Sens (10)

Résistance aux sortilèges : 3

SAUMON

"Finegas réussit enfin à capturer Fintan, le Saumon de la Connaissance. Il le donna à cuire au jeune Finn en lui demandant de ne pas en manger mais de le prévenir quand il serait prêt. Quand le jeune garçon amena le plat, Finegas remarqua immédiatement le changement chez Finn. As-tu mangé du Saumon ? , demanda Finetan. Non, répondit Finn, mais en le tournant sur le feu, je me suis brûlé le pouce et je l'ai porté à la bouche. Prend le Saumon de Connaissance et mange-le, dit alors Finegas, car la prophétie s'est accomplie. Puis, tu partiras, car maintenant il n'y a plus rien que je puisse t'enseigner".

Ce poisson, à la chair estimée, vit dans la mer. Il remonte les fleuves pour pondre près des sources.

Cet animal représente le Savoir et la Connaissance. Il illustre le fait que pour acquérir le Savoir il faut remonter à la source de toute chose. Le Saumon de Connaissance, animal très rare, passe tout son savoir (compétences et sortilèges) à celui qui le mange.

Animal

Physique : 6 Psychique : 3
Fatigue : 15
Taille : 1 m Poids : 3 kg

Protection : 9
Blessures : sonné (2), évanoui (4)
coma (5), mort (6)

Poésie (18), Légendes (18), Sens (12), Philosophie (18), Connaissance des animaux (18), Connaissance des créatures monstrueuses (16), Connaissance des plantes (18), Sciences de la terre (16), Connaissances mythiques (16)

Sortilèges :
76 - Incantation par le bout des os (20), fatigue : 1
80 - Illumination du chant (17), fatigue : 3
83 - Science qui illumine (11), fatigue : 7

Résistance aux sortilèges : 2

SCORPION

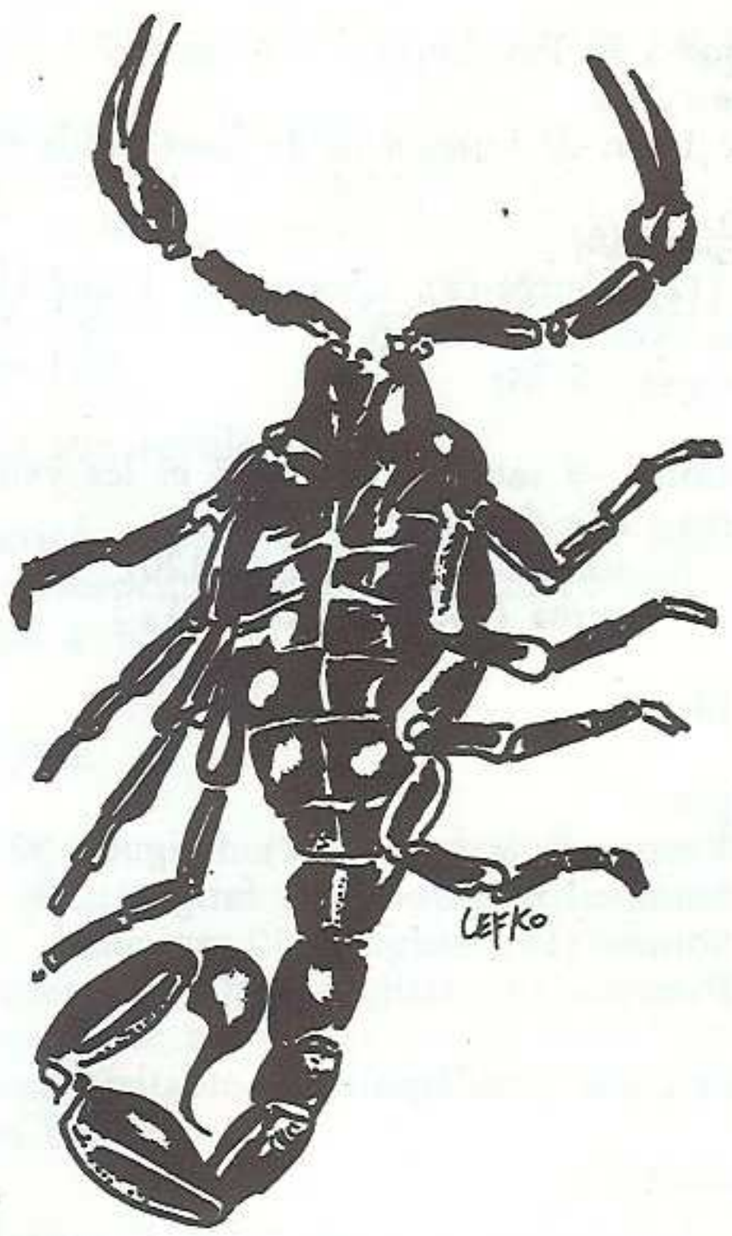
De petite taille, le scorpion européen est moins dangereux que son cousin africain. Il n'attaque que s'il est acculé ou si on a le malheur de poser le pied dessus. Son poison provoque un simple engourdissement (6 points de fatigue récupérables en 6h).

Animal

Surprendre (18)
Piqûre (10)
Attaques par base : 1-av

Protection : 8 (mort en cas de succès)

Résistance aux sortilèges : 0



VIPERE

Animal actif uniquement à température élevée, qui préfère fuir et ne combat que surpris ou acculé. Son poison est très dangereux et agit en 3 à 4 heures. Perte de 6 points de fatigue par heure, pendant 4 heures. Si une victime non soignée perd tous ses points de fatigue, elle meurt.

Notons qu'il n'y a pas de serpent en Irlande.

Animal

Surprendre (16)
Morsure (12)
Attaques par base : 1-av

Protection : 6 (mort en cas de succès)

Résistance aux sortilège : 0

DRAGON AILE

Il s'agit du dragon classique, de couleurs variées : blanc, rouge, vert, noir, plus rarement bronze ou argent. Il attaque avec ses pattes antérieures et ses dents, moins souvent avec sa queue qui est plus fine que celle du dragon celtique. Arrogant, impulsif, moins intelligent que son homologue celtique, il prend plaisir à maltraiter les humains, amassant des trésors plus pour les en priver que par goût des richesses. Il habite solitaire dans des régions montagneuses d'où il descend pour montrer sa puissance en ravageant villages et récoltes. Certains crachent du feu, d'autres soufflent des vapeurs toxiques.

Créature monstrueuse

Physique : 98 Psychique : 4 Aura : -7
Fatigue : 200
Taille : 10 m de long, 4 m de haut Poids : 40 tonnes

Surprendre (6)
Dents (12), Pattes (8), Queue (4), Piqué (18)
Attaques par base : 2-ap
Dommages : 3 Mr

Protection : -9 sauf les ailes : -3 et les yeux : 6
Blessures : aile déchirée (20)
sonné (80), évanoui (120)
coma (180), mort (200)

Sens (14)

Sortilèges :
65 - Résister à la magie (12), fatigue : 90
104 - Sommeil magique (18), fatigue : 30
145 - Sonner (18), fatigue : 30
153 - Paralysie (9), fatigue : 110

Résistance aux sortilèges : 9

Particularités :

Souffle de feu (16), cône de 25 m de long et de 4 m de diamètre à l'extrêmité, dommages : 50 points de fatigue. Si le souffle est manqué, les dommages sont réduits de 10 par point de marge d'échec.

Vapeurs toxiques, nuage de 50 m x 50 m x 50 m :
- incapacitantes (virulence = 14), la victime perd 6 points de fatigue, de plus, elle est "sonnée" pendant une minute.
- mortelles (virulence = 8), la victime perd 6 points de fatigue par minute, jusqu'à sa mort.
Pour la virulence, voir le chapitre sur les maladies *(7.C.1)*.

Un dragon inspire pendant une base et souffle à la suivante. Chaque souffle lui fait perdre 40 points de fatigue.

Une aile déchirée réduit les possibilités de vol d'un dragon. Si les deux ailes sont déchirées, la créature est clouée au sol. Une aile blessée guérit en trois mois.

DRAGON CELTIQUE

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

Créature monstrueuse

Physique : 95 Psychique : 10 Aura : -8
Fatigue : 200
Taille : 8 m de long, 4 m de haut Poids : 30 tonnes

Surprendre (8)
Dents (14), Pattes (10), Queue (14)
Attaques par base : 3-ap
Dommages : 3 Mr

Protection : -7 sauf les yeux : 6
Blessures : sonné (80), évanoui (120)
coma (180), mort (200)

Convaincre (15), Légendes (13), Sens (15), Connaissances mythiques (12)

Sortilèges :
31 - Message du silence (20), fatigue : 10
65 - Résister à la magie (14), fatigue : 70
108 - Rendre amoureux (17), fatigue : 40
114 - Prison immaterielle (11), fatigue : 100
145 - Sonner (20), fatigue : 10
153 - Coma (8), fatigue : 130

Résistance aux sortilèges : 12

MONSTRE DU LAC

"Il aperçut, dressé au-dessus du lac, le monstre dont la hauteur lui sembla dépasser de trente coudées le niveau de l'eau. Le monstre s'élança en l'air, sauta vers le château et ouvrit une gueule assez grande pour avaler le palais tout entier"

Festin de Bricriu (Cycle d'Ulster).

Le monstre du lac est arrogant et sûr de lui. Doué d'une intelligence moyenne, il est capable de parler la langue des humains. Il vit de préférence dans les lacs et les fjords mais on peut le rencontrer aussi dans les profondeurs de la mer. Il ne supporte pas d'intrusion sur son territoire, celle-ci étant considérée comme une menace. S'il aperçoit un bateau alors qu'il se trouve sous l'eau, il cherche à le percuter pour le retourner (charge : seul un quart des dommages est appliqué aux occupants de l'embarcation). Il utilise sa mâchoire comme arme favorite, ce qui ne l'empêche pas de se servir aussi de ses nageoires ou de sa queue.

Créature monstrueuse

Physique : 123 Psychique : 4 Aura : -6
Fatigue : 250
Taille : 15 m de long, 7 m de haut Poids : 60 tonnes

Surprendre (15)
Dents (16), Queue (14),

Nageoires (8), Charge (18)
Attaques par base : 2-ap
Dommages : 4 Mr

Protection : - 9
sauf les nageoires : -5
et les yeux : 7

Blessures :
sonné (100), évanoui (150)
coma (200), mort (250)

Sens (13) , Nager (16)

Résistance aux sortilèges : 10

SERPENT-BELIER

Une tête de bélier au sommet d'un corps de serpent, cette créature du monde souterrain est le gardien des richesses de la terre et l'ami des forces des Ténèbres. Elle dispose d'une bonne vision dans l'obscurité. Moyennement intelligente, cette créature adore immobiliser sa victime dans ses anneaux avant de la frapper violemment avec sa tête.

Créature monstrueuse

Physique : 15 Psychique : 5 Aura : -5
Fatigue : 35
Taille : 10 m/long, 75 cm/diamètre Poids : 300 kg

Surprendre (15)
Cornes (12), Constriction (16)
Attaques par base : 1-ap
Dommages : Mr, constriction : 8 points par base

Protection : 1 sauf les yeux : 10
Blessures : sonné (14), évanoui (21)
coma (28), mort (35)

Sens (15), Sciences de la terre (18), Connaissances mythiques (14)

Résistance aux sortilèges : 6

Particularité : après une constriction réussie, les attaques du serpent-bélier sur la victime bénéficient d'un bonus égal à +9.

TARASQUE

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

Créature monstrueuse

Physique : 13 Psychique : 2 Aura : -2
Fatigue : 28
Taille : 2,50 m debout Poids : 300 kg

Surprendre (15)
Griffes (14), Dents (19), Constriction (14)
Attaques par base : 2-av
Dommages : 3 Mr, constriction : 7 points par base

Protection : 0 sauf les yeux : 8
Blessures : sonné (11), évanoui (17)
coma (22), mort (28)

Chasser (12), Sens (13)

Résistance aux sortilèges : 3

Particularité : si la constriction est réussie de 10 ou plus, la victime (humaine) est décapitée.

CLURICAUNE

Ce peuple ressemble à s'y méprendre à celui des leprechauns. La différence principale entre les deux peuples provient du manque de sobriété des cluricaunes. Ces derniers consacrent la majeure partie de leur énergie à voler les meilleurs alcools des autres créatures. Le reste du temps, ils organisent de grandes fêtes où leur butin coule à flot. Une fois en état d'ébriété, il n'est pas rare qu'ils montent à dos de mouton ou de chèvre, pour organiser des courses, au grand désarroi des humains qui retrouvent leurs troupeaux éparpillés et épuisés.

Peuple mythique

Physique : 4 Psychique : 6
Fatigue : 14
Taille : 0,70 m Poids : 12 kg

Surprendre (16)
Javelot (9/-), Mains nues (7/-)
Attaques par base : 1
Dommages : 1/2 Mr

Esquive (13)
Protection : 4
Blessures : sonné (6), évanoui (8)
coma (11), mort (14)

Chant (14), Danse (11), Comique (15), Acrobaties (12), Agilité (11), Evaluer les alcools (20), Manipuler (12), Sens (12), Premiers soins (8), Connaissance des animaux (12), Connaissance des plantes (12), Monter à dos de chèvre (15), Monter à dos de mouton (18)

Sortilèges :
104 - Sommeil magique (15), fatigue : 4
158 - Soif inextinguible (18), fatigue : 2
197 - Refrain du sourire (15), fatigue : 4

Résistance aux sortilèges : 1

Particularité : le cluricaune n'est pas diminué lorsqu'il est en état d'ivresse, tout juste est-il encore plus joyeux.

ESPRIT DES EAUX

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

ESPRIT DES LACS

Peuple mythique

Physique : 8 Psychique : 8 Aura : +4
Fatigue : 24
Taille : 1 m + 9 tentacules Poids : 70 kg

Surprendre (12)
Constriction (16) pour chaque tentacule
Attaques par base : 9-ap
Dommages : 1 par base et par tentacule

Protection : 1 sauf tentacules : -1
Blessures : sonné (10), évanoui (14)
coma (19), mort (24)
tentacule coupé (6)

Chant (15), Séduction (18), Sens (12), Nager (18), Connaissances mythiques (10)

Sortilège :
235 - Séduction (18), fatigue : 3 points

Résistance aux sortilèges : 3

Particularité : un tentacule coupé repousse en 48 heures.

ESPRIT DE LA MER (NEREIDE)

Peuple mythique

Physique : 6 Psychique : 8 Aura : +4
Fatigue : 20
Taille : 1,65 m Poids : 50 kg

Surprendre (14)
Protection : 1

Esquive (10)
Blessures : sonné (8), évanoui (12)
coma (16), mort (20)
Esquive (10)

Musique (16), Chant (18), Séduction (18), Nager (20), Navigation (16), Connaissance des animaux marins (14), Connaissances mythiques (10)

Sortilège :
236 - Refrain de séduction (18), fatigue : 3

Résistance aux sortilèges : 3

ESPRIT DES SOURCES

Peuple mythique

Physique : 4 Psychique : 10 Aura : +4
Fatigue : 18
Taille : 1,65 m Poids : 45 kg

Surprendre (10)

Esquive (14)
Protection : 0
Blessures : sonné (7), évanoui (11)
coma (14), mort (18)

Poésie (15), Séduction (18), Sens (12), Nager (16), Médecine des plantes (20), Premiers soins (20), Connaissance des animaux (16), Connaissance des plantes (18), Connaissances mythiques (14)

Sortilèges :
217 - Donner des forces (20), fatigue : 1
221 - Redonner des forces (18), fatigue : 3
224 - Guérir la maladie (15), fatigue : 5
229 - Guérir les empoisonnements (12), fatigue : 8
231 - Guérir les blessures (6), fatigue : 13

Résistance aux sortilèges : 2

FEE

"Ils marchaient paisiblement, quand Conlé vit venir à leur rencontre une jeune femme inconnue. Elle avait un visage pâle et des grands yeux couleur de la mer. Elle était belle et marchait avec la légèreté d'une gazelle dont les sabots paraissent à peine effleurer le sol. Mais ce n'est pas sa beauté qui frappait Conlé. C'était l'étrangeté de son vêtement et de son regard qui semblait ne pas le voir quand il passait sur lui. Sa robe laissait sa gorge et ses bras nus et s'arrêtait aux genoux. Un cordon la serrait à la taille. Elle n'était ni ourlée, ni bordée d'or, mais paraissait d'or, un or terne et vert, qui se distinguait à peine des flots tout proches"

L'aventure de Conlé (Cycle de Leinster).

"Ils tombèrent ensuite dans une autre mer semblable à un nuage et il leur sembla qu'elle ne les supportait ni eux, ni leur navire. Ils aperçurent au fond de la mer, au-dessous d'eux, des châteaux bien bâtis et un beau pays"

Navigation de Mael-Duin (Cycle Mythologique).

Ce terme générique désigne les différents peuples qui habitent les tertres aux fées appelés sidh en Irlande.

Les fées au sens strict sont des êtres de grande beauté qui vivent parfois en tribus avec les Thuata Dé Danann. On prétend que ce sont des créatures de l'Autre-Monde. On peut les rencontrer aussi sous la dénomination de Bansidh (ou Banshee), terme signifant "Femme du sidh". Elles voyagent le plus souvent sous forme de cygne. Lorsqu'une fée s'éprend d'un mortel, elle use de tous ses pouvoirs pour l'entraîner dans l'Autre-Monde. Si elle parvient à ses fins, elle domine totalement son amant. Par contre, si ce dernier réussit à lui résister, elle est contrainte de se mettre à son service. La plainte irréelle d'une Banshee annonce la mort imminente d'un proche.

Peuple mythique

Physique : 4 Psychique : 10 Aura : +4
Fatigue : 18
Taille : 1,70 m Poids : 50 kg

Surprendre (16)

Esquive (16)
Protection : 0
Blessures : sonné (7), évanoui (11)
coma (14), mort (18)

Musique (16), Poésie (16), Chant (16), Danse (18), Légendes (12), Séduction (18), Agilité (18), Sens (12), Nager (16), Cheval (18), Médecine des plantes (14), Premiers soins (14), Connaissance des animaux (14), Connaissance des plantes (15), Connaissances mythiques (16)

Sortilèges :
1 - Parler avec les animaux (20), fatigue : 1
5 - Se transformer en cygne (20), fatigue : 1
84 - Divination (14), fatigue : 6
234 - Voyage dans l'Autre-Monde (18), fatigue : 3
108 - Rendre amoureux (18), fatigue : 3
109 - Effacer les souvenirs (15), fatigue : 5
206 - Langueur (15), fatigue : 5
218 - Sommeil réparateur (18), fatigue : 3
228 - Protéger des maladies (14), fatigue : 6
231 - Guérir les blessures (5), fatigue : 14
245 - Brumes de l'Autre-Monde (20), fatigue : 1
249 - Créatures de l'invisible (8), fatigue : 11
250 - Feth fiada (15), fatigue : 5

Résistance aux sortilèges : 3

FEE DESTRUCTRICE

"A sa vue, les fées destructrices jettent un cri, et la bataille commence : le javelot de Cûchulainn est brisé, son bouclier est détruit, ses vêtements sont déchirés tout autour, les fées l'ont vaincu".

Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster).

Ces fées destructrices, particulièrement belliqueuses, sont d'un tempérament bien différent de celui des autres fées. Les humains les tiennent souvent pour responsables des destructions de récoltes et de bétail, ainsi que de l'anéantissement de troupes disparues au cours des nuits de brouillard. Aller combattre la nuit les fées destructrices est une preuve de courage. En revenir vivant avec un trophée est un gage de grande valeur au combat.

Les fées destructrices pourraient être des fées ayant perdu la raison à la suite de la victoire des humains face aux Thuatha dé Danann. Heureusement pour les humains, cette folie s'est accompagnée d'une importante perte de pouvoirs.

Peuple mythique

Physique : 8 Psychique : 4 Aura : -1
Fatigue : 20
Taille : 1,70 m Poids : 58 kg

Surprendre (15)
Epée longue (17/12), Lance (16/9)
Attaques par base : 1-av
Dommages : Mr

Esquive (16)
Protection : 0 (en général pas d'armure)
Blessures : sonné (8), évanoui (12)
coma (16), mort (20)

Musique (14), Poésie (12), Chant (14), Danse (15), Légendes (10), Agilité (15), Sens (12), Nager (14), Cheval (18), Connaissances mythiques (14)

Sortilèges :
173 - Cri du héros (15), fatigue : 6
245 - Brumes de l'Autre-Monde (18), fatigue : 3
250 - Feth fiada (12), fatigue : 9

Résistance aux sortilèges : 2

Particularité : les fées destructrices combattent avec un avantage de nuit (+2) et dans le brouillard (+2), ces deux bonus pouvant se cumuler. Par contre, elles sont pénalisées par le jour (-2) et l'absence de brouillard (-2).

FORMOIRE

"Aucune armée n'a débarqué en Irlande qui soit plus terrifiante ou plus redoutable que celle des Formoîrés... Parmi eux il n'y a pas un seul chef, pas un seul guerrier qui ne soit équipé d'une armure sur sa peau, d'un casque sur sa tête, d'une lance dans sa main droite, d'une épée large et tranchante à sa ceinture, d'un grand bouclier à son épaule. S'attaquer aux Formoîrés n'est rien d'autre que donner un coup de tête dans la falaise, que plonger la main dans un nid de serpent, que d'approcher son visage d'un grand feu".

La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Peuple rival des Tuatha Dé Danann, ancienne race de géant dont la taille fut réduite à la taille humaine. Ce sont des êtres de grande intelligence et de grande beauté, entièrement dévoués aux forces des ténèbres et du chaos. Parmi eux se trouvent de grands magiciens et leur chef, Balor, était porteur du troisième oeil. Depuis leur défaite à la bataille de Mag Tured face aux Tuatha Dé Danann ils se sont repliés sur des îles boréales.

Ils sont habillés richement mais d'une manière inquiétante. Ils utilisent la même magie que les humains mais leurs sortilèges sont limités à ceux des magiciens et au domaine du chaos et des ténèbres.

Peuple mythique

Combat : 8 (2d4 + 3) Magie : 5 (2d4)
Artistique : 5 (2d4) Communication : 4 (2d4 - 1)
Perception : 3 (2d4 - 2) Mécanique : 6 (2d4 + 1)
Nature : 4 (2d4 - 1) Foi : 0 (spécial)

Physique : 10 (4d4) Psychique : 8 (2d4 + 3)
Aura : -2 Beauté : 8 (2d4 + 3) Honnêteté : 5 (2d4)
Fatigue : 28

Surprendre (12)
Epée longue (21/16), Grand bouclier (-/18),
Poignard (20/17),...
Attaques par base : 1
Dommages : Mr

Esquive (18)
Protection : 6 (armure)
Blessures : sonné (11), évanoui (17)
coma (22), mort (28)

Compétences diverses et sortilèges : 20 (15 + 2d4) points d'apprentissage à répartir. Puis, pour chaque compétence et sortilège ajouter de l'expérience (d4 - 1).

Résistance aux sortilèges : 4

GEANT

"Ce géant n'avait pas l'air beau : sa tête était large, ses lèvres énormes, ses yeux gros comme des sacs, ses dents courtes, hideuses, son visage ridé, ses sourcils semblables à des buissons ; il était mal bâti, très laid, robuste, au regard obstiné, à la démarche rapide. Il avait l'air fier, gai, haletant, très fort, brave jusqu'à la folie, très grand, grossier. Sa tête était chauve et noire, ses cheveux venaient d'être coupés avec des ciseaux. En guise de manteau, il portait une couverture grise ; sa tunique descendait jusqu'aux fesses. De vieux souliers déchirés lui enveloppaient les pieds. Pour massue il avait, sur le dos, un grand gourdin gros comme une meule de moulin".

Festin de Bricriu (Cycle d'Ulster).

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

Peuple mythique

Physique : 16 Psychique : 4 Aura : -1
Fatigue : 36
Taille : 4 m Poids : 600 kg

Surprendre (4)
Gourdin (12/6), Grande hache (13/6), Javeline (10/-), Bouclier (-/8), Mains nues (7/-)
Attaques par base : 1-ap
Dommages : 2 Mr

Protection : -2
Blessures : sonné (14), évanoui (22)
coma (29), mort (36)

Sens (8), Premiers soins (8), Chasse (8), Connaissance des animaux (12), Connaissance des plantes (6), Sciences de la terre (10), Connaissances mythiques (8)

Résistance aux sortilèges : 4

Particularité : le poison des javelines (virulence = 10) a des propriétés incapacitantes ; la victime perd 10 points de fatigue en 30 secondes, de plus elle est sonnée pour une minute. Pour la virulence, voir le chapitre sur les maladies *(7.C.1)*.

HOMME-LOUP

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

Peuple mythique

Physique : 6 Psychique : 4
Fatigue : 16
Taille : 0,60 m Poids : 70 kg

Surprendre (8)
Dents (15), Bond (16), (Mains nues (7/-)*)
Attaques par base : 1-av
Dommages : Mr

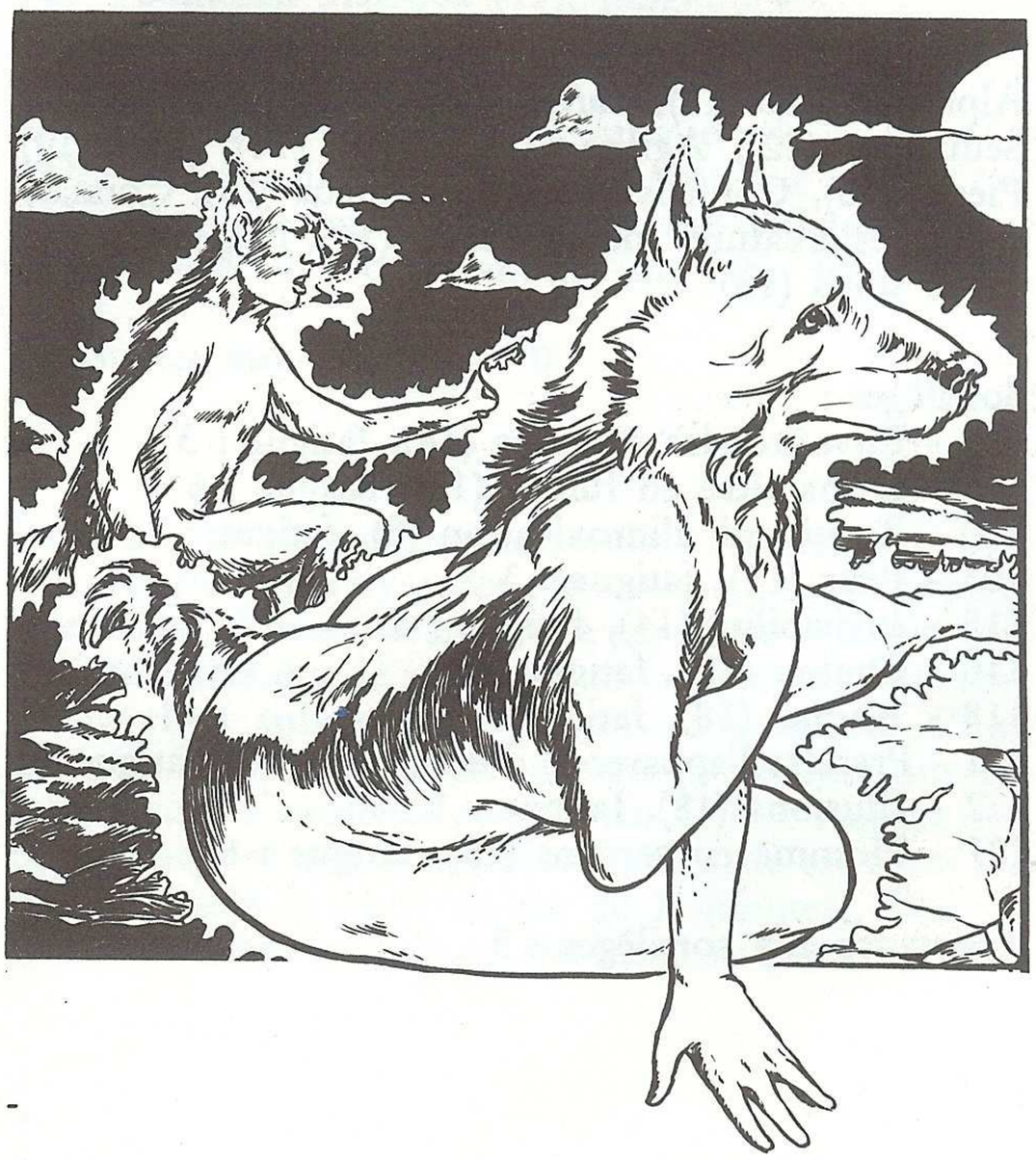
Esquive (12)
Protection : 4 (0*)
Blessures : sonné (6), évanoui (10)
coma (13), mort (16)

Agilité (12*), Sens (15), Orientation (12), Nager (8), Premiers soins (8*), Chasser (17), Connaissance des animaux (10)

Sortilèges :
146 - Stupeur (15), fatigue : 5
148 - Traumatisme (12), fatigue : 7

Résistance aux sortilèges : 8 (0*)

Particularité : les renseignements suivis d'un astérisque* sont valables uniquement sous forme humaine.



HOMME-SERPENT

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

L'histoire des hommes-serpents est développée dans l'aventure intitulée *"Le Signe du Serpent"*.

HOMME-SERPENT MAGICIEN

Peuple mythique

Physique : 5 Psychique : 12 Aura : -1
Fatigue : 22
Taille : 1,70 m Poids : 55 kg

Surprendre (12)
Dents (5), Sabre (15/11), Mains nues (4/-)
Attaques par base : 1
Dommages : Mr

Esquive (6)
Protection : 0, sauf tête : 2
Blessures : sonné (9), évanoui (13)
coma (18), mort (22)

Alphabet grec (18), Parler grec (15), Eloquence (14), Séduction (12), Agilité (12), Imiter (16), Sens (10), Pièges (10), Connaissance des animaux (16), Connaissance des créatures monstrueuses (14), Nager (8), Premiers soins (16)

Sortilèges :
4 - Envoûter les serpents (18), fatigue : 3
99 - Disparaître en fumée (15), fatigue : 6
100 - Brouillard d'intoxication (8), fatigue : 14
103 - Peur (18), fatigue : 3
115 - Invisibilité (14), fatigue : 8
116 - Ombre (18), fatigue : 3
118 - Animal (18), fatigue : 3
121 - Prendre l'apparence d'une pers. (20), fatigue : 1
122 - Illusions (18), fatigue : 1
127 - Homme en serpent (15), fatigue : 6

Résistance aux sortilèges : 5

HOMME-SERPENT GUERRIER

Peuple mythique

Physique : 8 Psychique : 6 Aura : -1
Fatigue : 22
Taille : 1,60 m Poids : 60 kg

Surprendre (12)
Faux (13/6), Lance (16/9), Constriction (14)
Attaques par base : 1
Dommages : Mr, constriction : 6 points par base

Protection : 2, sauf tête et torse : 0
Blessures : sonné (9), évanoui (13)
coma (18), mort (22)

Parler grec (10), Agilité (10), Sens (12)

Résistance aux sortilèges : 3

FEMME-SERPENT

Peuple mythique

Physique : 6 Psychique : 8
Fatigue : 20
Taille : 1,60 m Poids : 50 kg

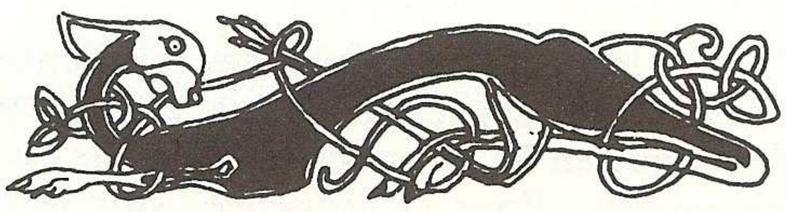
Surprendre (12)
Dents (5), Mains nues (3/-)
Attaques par base : 1
Dommages : Mr

Esquive (8)
Protection : 0, sauf tête : 2
Blessures : sonné (8), évanoui (12)
coma (16), mort (20)

Poésie (12), Théâtre (14), Alphabet grec (20), Parler grec (16), Séduction (14), Agilité (12), Imiter (16), Evaluer oeuvres d'art (14), Sens (10), Mémoriser (12), Philosophie (10), Nager (6)

Sortilège :
121 - Prendre l'apparence d'une pers. (19), fatigue : 2

Résistance aux sortilèges : 4



KORRIGAN

Petit peuple habitant les dolmens et les sidhs, en relation avec les fées. Ils évitent les humains. Pacifiques, ils ne manquent pas de courage lorsqu'ils sont menacés ou lorsque leur trésor est en danger.

Ils sont organisés en tribus, gouvernées par un roi ou une reine. Ils sont richement vêtus, se nourrissent de végétaux et ne pratiquent pas la magie.

Peuple mythique

Combat : 5 (2d4) Magie : 0
Artistique : 3 (2d4 - 2) Communication : 2 (d4)
Perception : 4 (2d4 - 1) Mécanique : 3 (2d4 - 2)
Nature : 6 (2d4 + 1) Foi : 0 (spécial)

Physique : 5 (2d4) Psychique : 4 Apparence : 5 (2d4)
Fatigue : 14
Taille : 1 m Poids : 20 kg

Surprendre (10)
Fronde (13/-), Lance (12/5), Epée (13/8),
Mains nues (9/-)
Attaques par base : 1
Dommages : 1/2 Mr

Esquive (10)
Protection : 3 (dont 1 d'armure)
Blessures : sonné (6), évanoui (8)
coma (11), mort (14)

Compétences diverses : 10 (4d4) points d'apprentissage à répartir. Puis, pour chaque compétence ajouter de l'expérience (d4 - 1)

Résistance aux sortilèges : 4

LEPRECHAUN

D'aspect humain, relativement intelligents, insouciants, les leprechauns habitent en forêt, vivant de la cueillette des baies. Ils adorent jouer des tours aux humains, aux géants et aux korrigans, employant souvent dans ce but une forme de magie détournée. Découverts, ils préfèrent fuir, cependant ils peuvent combattre et utilisent même des javelots empoisonnés (paralysie). Ils n'aiment pas être confondus avec les cluricaunes, que les leprechauns nomment "peuple des ivrognes".

Peuple mythique

Physique : 3 Psychique : 8
Fatigue : 14
Taille : 0,70 m Poids : 10 kg

Surprendre (18)
Javelot (8/-), Mains nues (6/-)
Attaques par base : 1-av
Dommages : 1/2 Mr + poison paralysant (javelot)

Esquive (15)
Protection : 5
Blessures : sonné (6), évanoui (8)
coma (11), mort (14)

Chant (15), Danse (13), Comique (14), Acrobaties (16), Agilité (15), Manipuler (15), Sens (14), Premiers soins (10), Connaissance des animaux (12), Connaissance des plantes (8)

Sortilèges :
102 - Lier les langues (18), fatigue : 2
104 - Sommeil magique (15), fatigue : 4
105 - Langage confus (15), fatigue : 4
142 - S'élever dans les airs (15), fatigue : 4
158 - Soif inextinguible (15), fatigue : 4
197 - Refrain du sourire (18), fatigue : 2
243 - Rendre invisible un objet (18), fatigue : 2
244 - Elever un objet dans les airs (18), fatigue : 2

Résistance aux sortilèges : 0

Particularité : le poison des javelots (virulence = 6) a des propriétés paralysantes ; la victime est sonnée pour 9 secondes (3 bases) avant d'être paralysée pendant trois minutes. Dès que le poison d'un javelot a été efficace, les javelots suivants prolongent la paralysie d'une minute. Par contre si les javelots précédents ont été inefficaces, la virulence du nouveau javelot s'ajoute aux précédentes et un nouveau jet d'efficacité est tenté (en cas de succès la paralysie est de 3 minutes). Pour la virulence, voir le chapitre sur les maladies *(7.C.1)*.

OGRE

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

Peuple mythique

Physique : 12 Psychique : 4 Aura : -3
Fatigue : 28
Taille : 3 m Poids : 280 kg

Surprendre (7)
Hache (19/12), Poignard (16/13), Mains nues (8/-)
Attaques par base : 1-ap
Dommages : Mr

Protection : 0
Blessures : sonné (11), évanoui (17)
coma (22), mort (28)

Agilité (12), Sens (10), Chasse (16), Connaissances mythiques (6)

Résistance aux sortilèges : 3

TUATHA DE DANANN

"Les Thuatha dé Danann ont vécu dans les Iles du Grand-Nord, où ils ont appris le druidisme et la magie, jusqu'à ce qu'ils soient devenus des experts dans tous ces arts."
Le Livre des Conquêtes (Cycle Mythologique).

Anciennement de la taille des géants ils sont aujourd'hui de taille humaine. Adversaires des Fir Bolg, puis des Formoirés, ils ont dirigé l'Irlande jusqu'à l'arrivée des Milésiens. Après leur défaite face aux humains, ils se sont réfugiés dans des palais souterrains, situés sous les sidhs et les tumulus. Ils habitent aussi des palais de cristal sous l'eau (mer ou lac).

Ils n'ignorent rien de la magie, des arts et des sciences, ces disciplines leur ayant été enseignées dans les îles du Grand-Nord (Falias, Murias, Finias et Gorias). Ils pratiquent les mêmes sortilèges que les humains en plus de ceux qui leurs sont propres.

Peuple mythique

Combat : 7 (2d4 + 2) Magie : 6 (2d4 + 1)
Artistique : 6 (2d4 + 1) Communication : 5 (2d4)
Perception : 3 (2d4 - 2) Mécanique : 3 (2d4 - 2)
Nature : 5 (2d4) Foi : 0 (spécial)

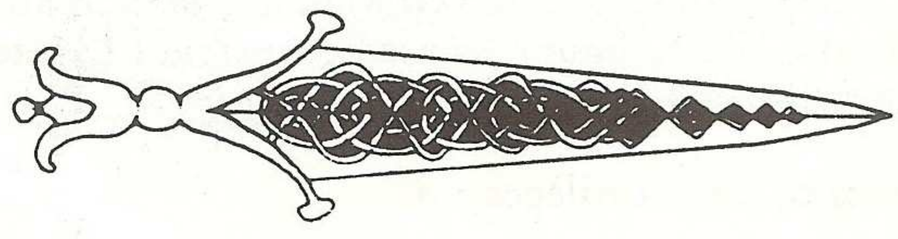
Physique : 10 (4d4) Psychique : 8 (2d4 + 3)
Aura : +2 Beauté : 8 (2d4 + 3)
Honnêteté : 6 (2d4 + 1)
Fatigue : 28

Surprendre (13)
Epée longue (20/15), Grand bouclier (-/17),
Lance (19/12),...
Attaques par base : 1
Dommages : Mr

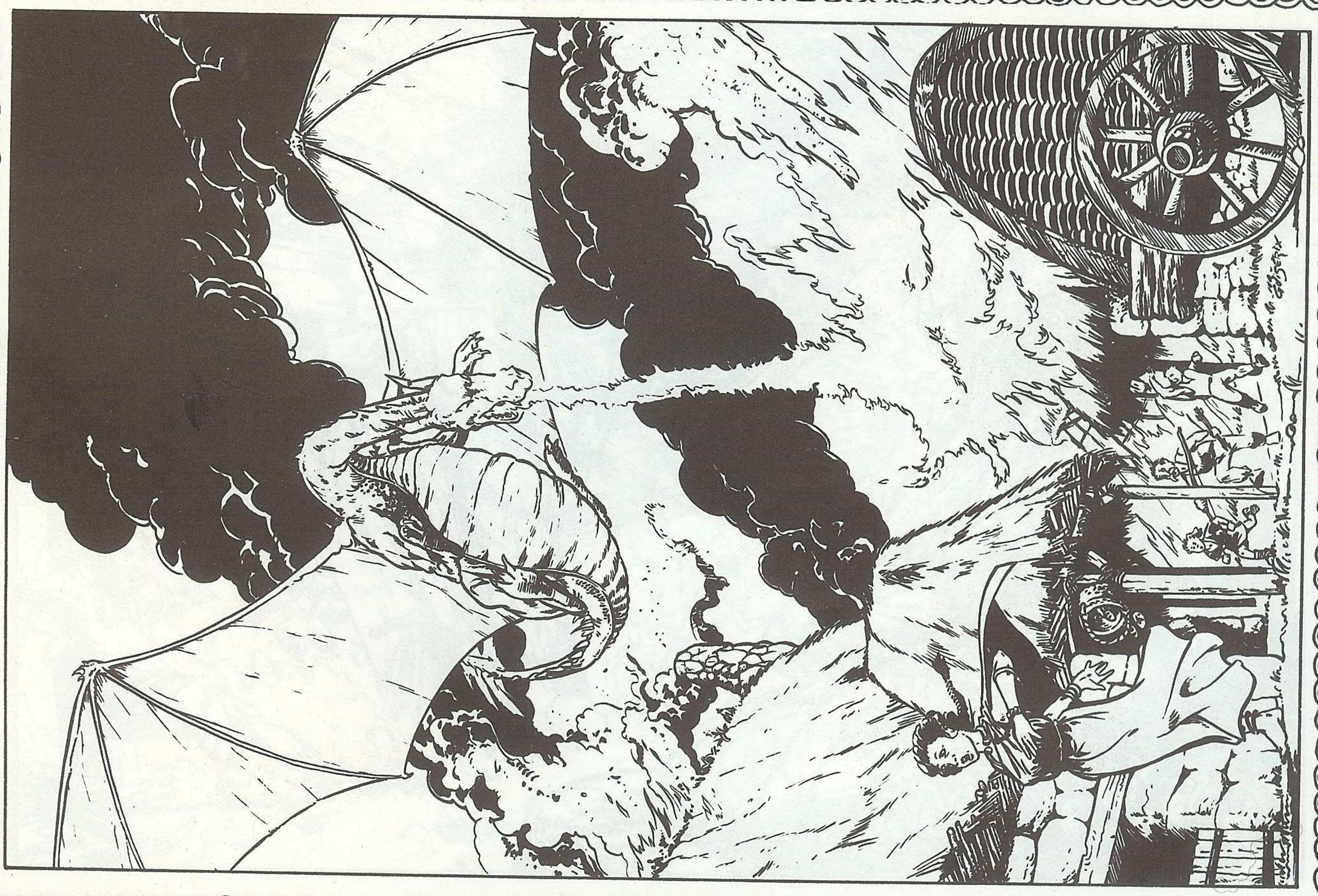
Esquive (17)
Protection : 4 (armure)
Blessures : sonné (11), évanoui (17)
coma (22), mort (28)

Compétences diverses et sortilèges : 20 (15 + 2d4) points d'apprentissage à répartir. Puis, pour chaque compétence et sortilège ajouter de l'expérience (d4 - 1)

Résistance aux sortilèges : 5

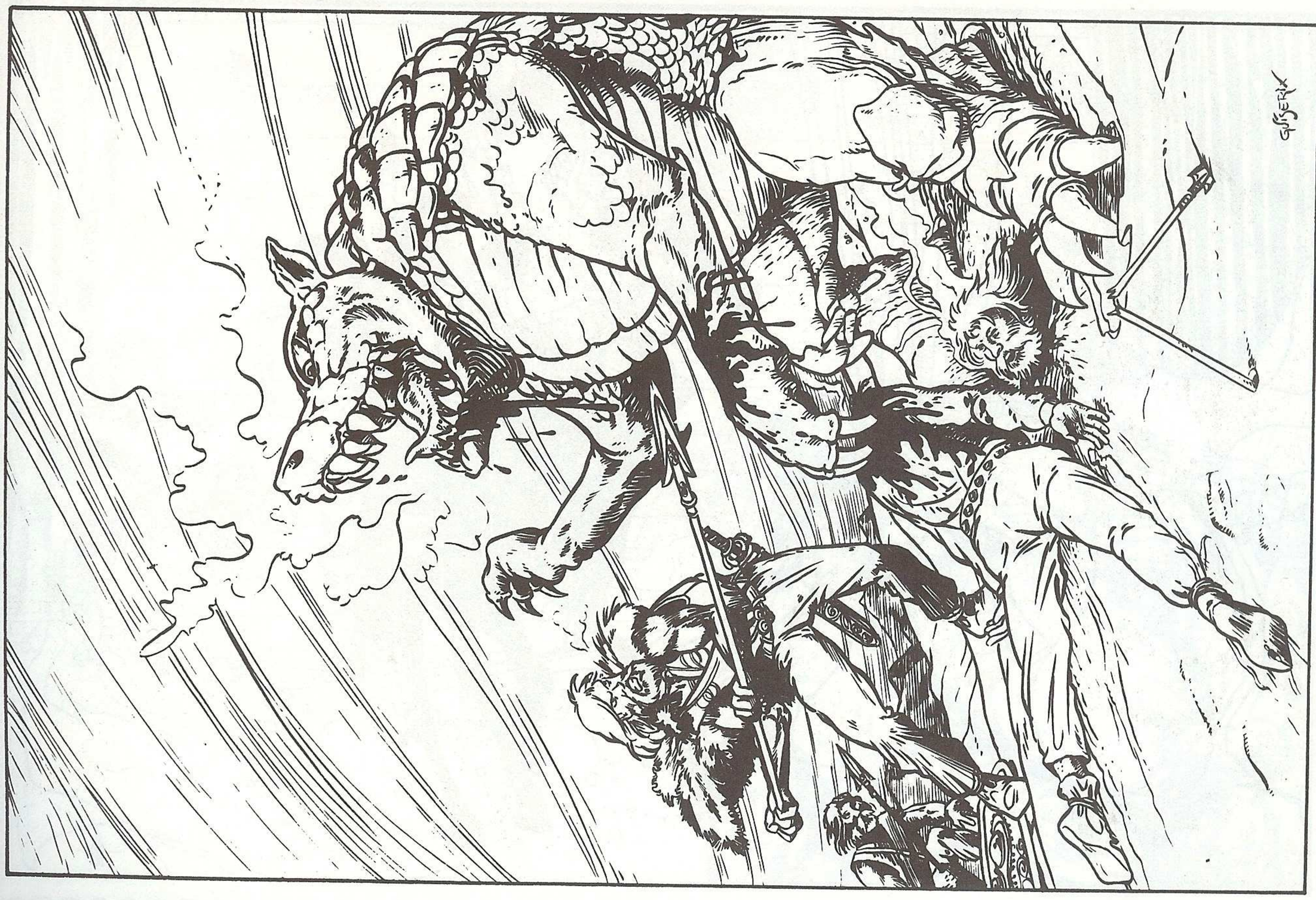


Dragon ailé



Dragon celtique

Serpent-bélier

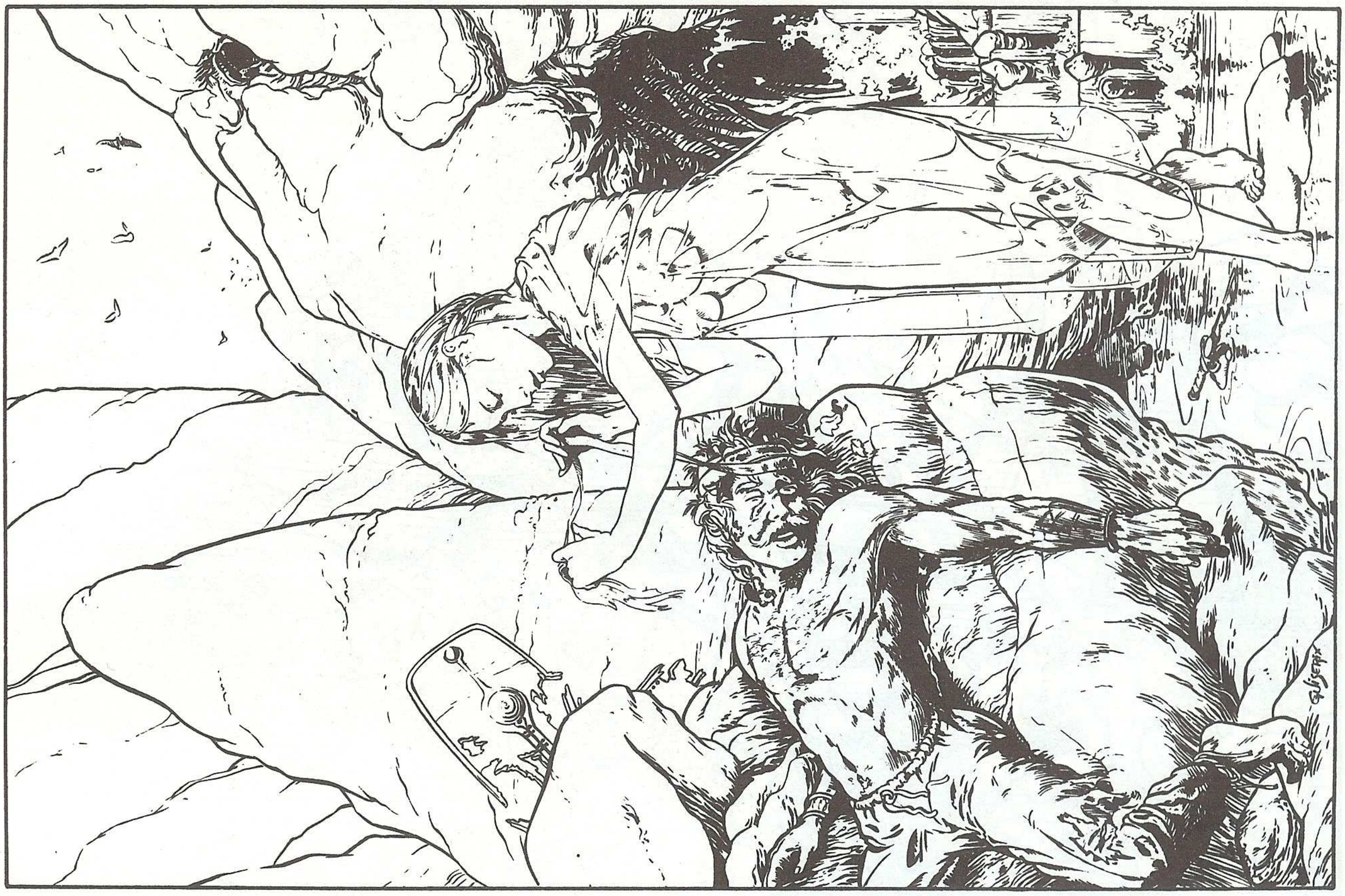


Tarasque

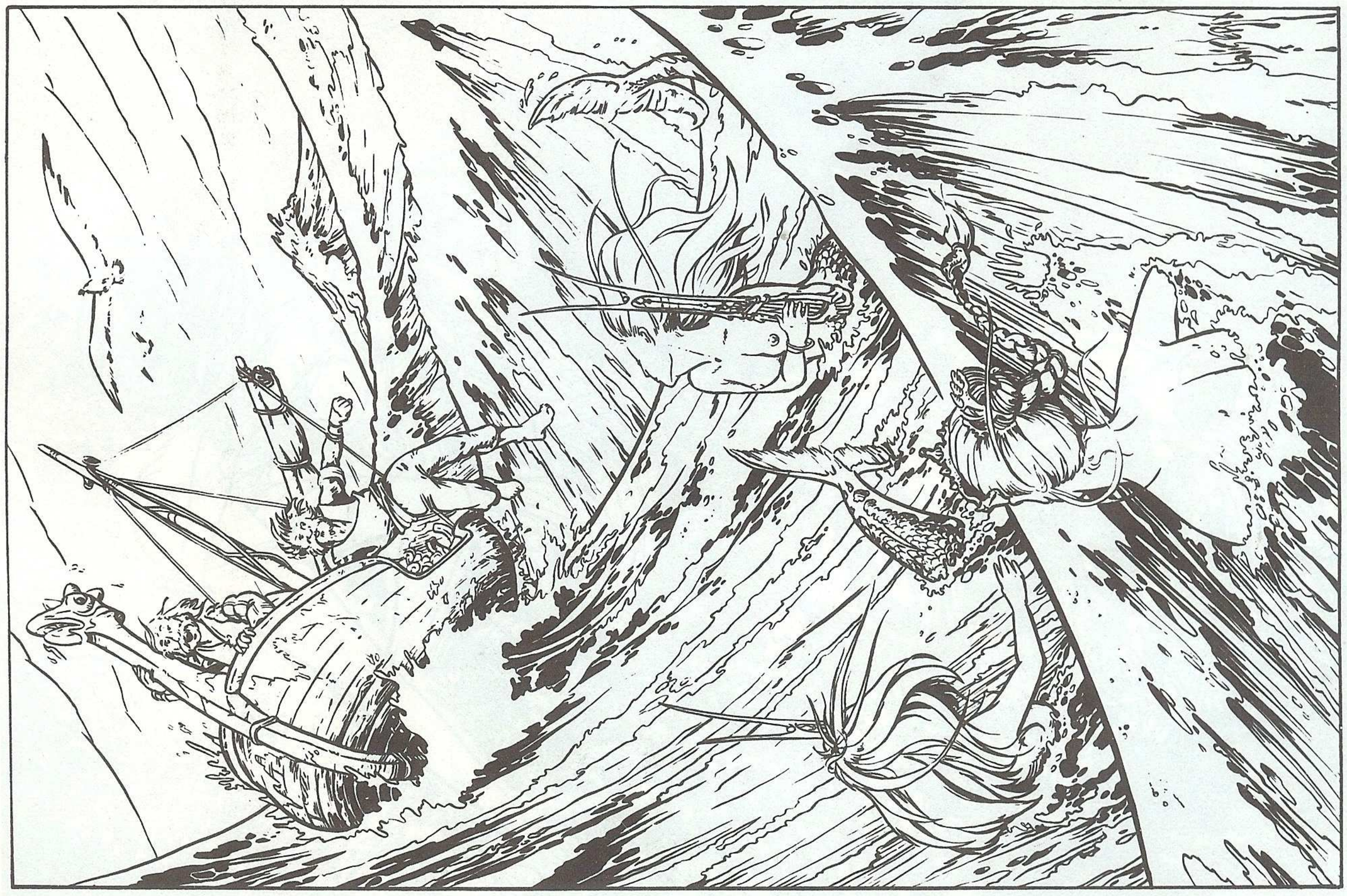
Monstre du lac

Cluricaune

Esprit des lacs

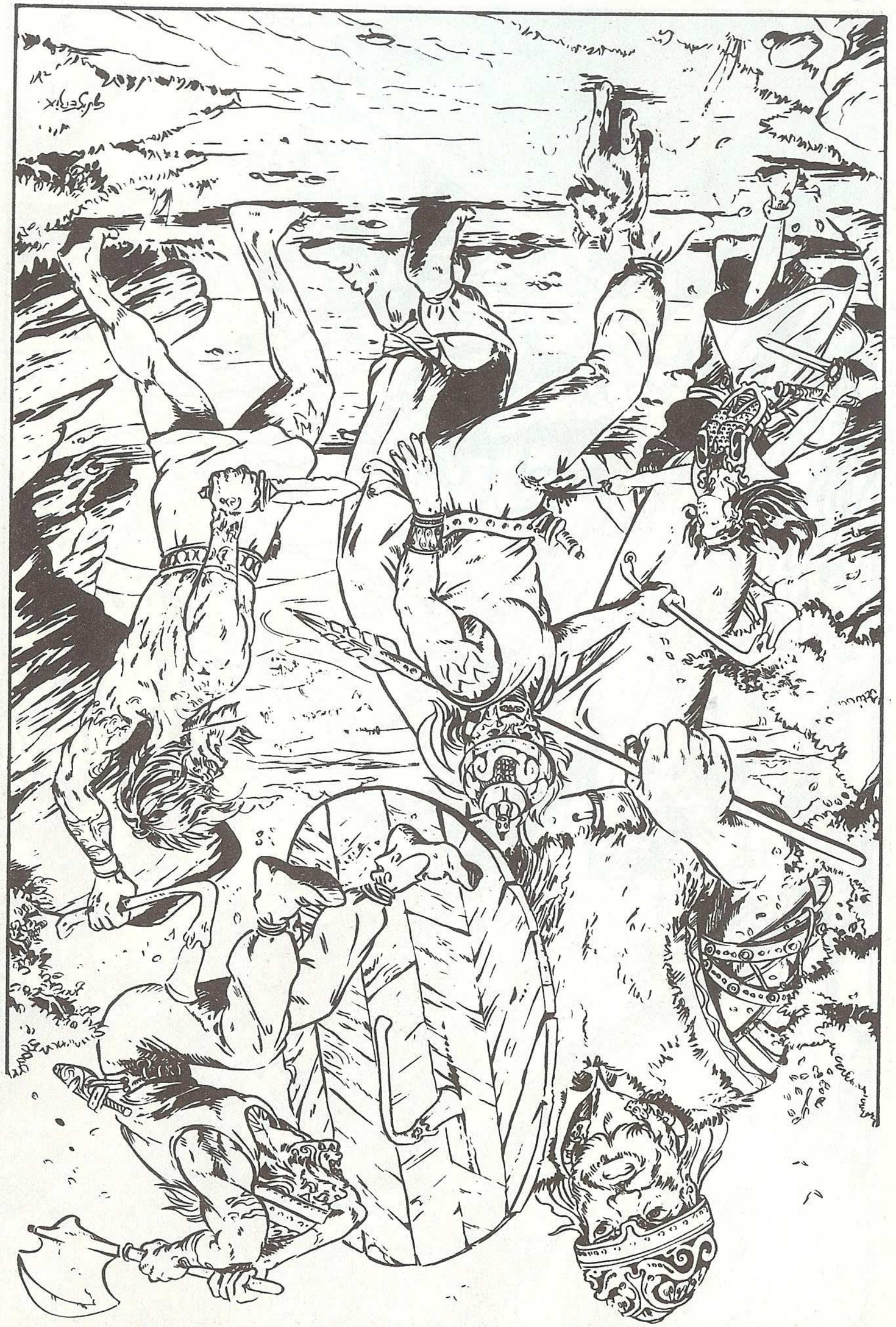


Esprit des sources

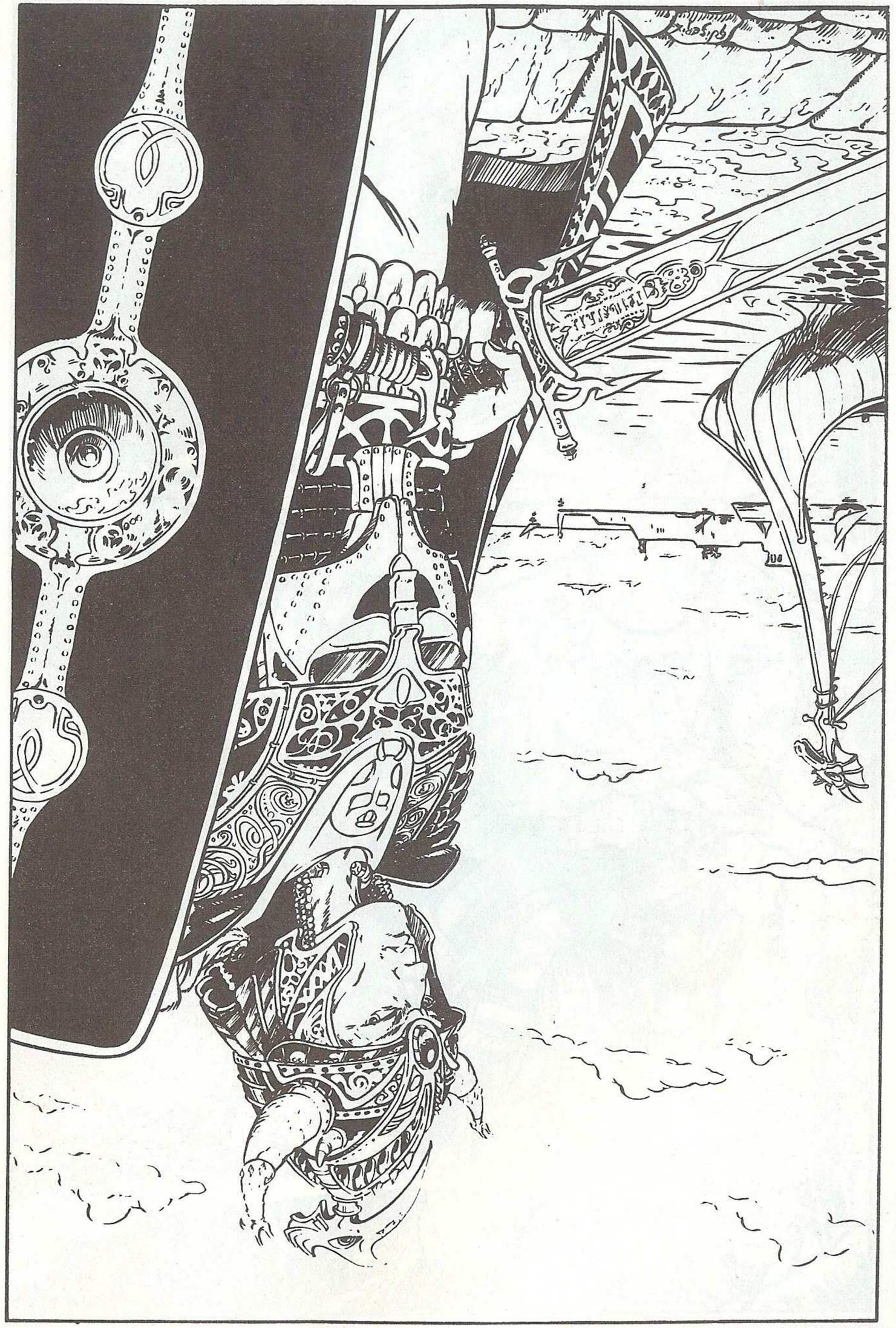


Néréïde

Fée destructrice



Géant



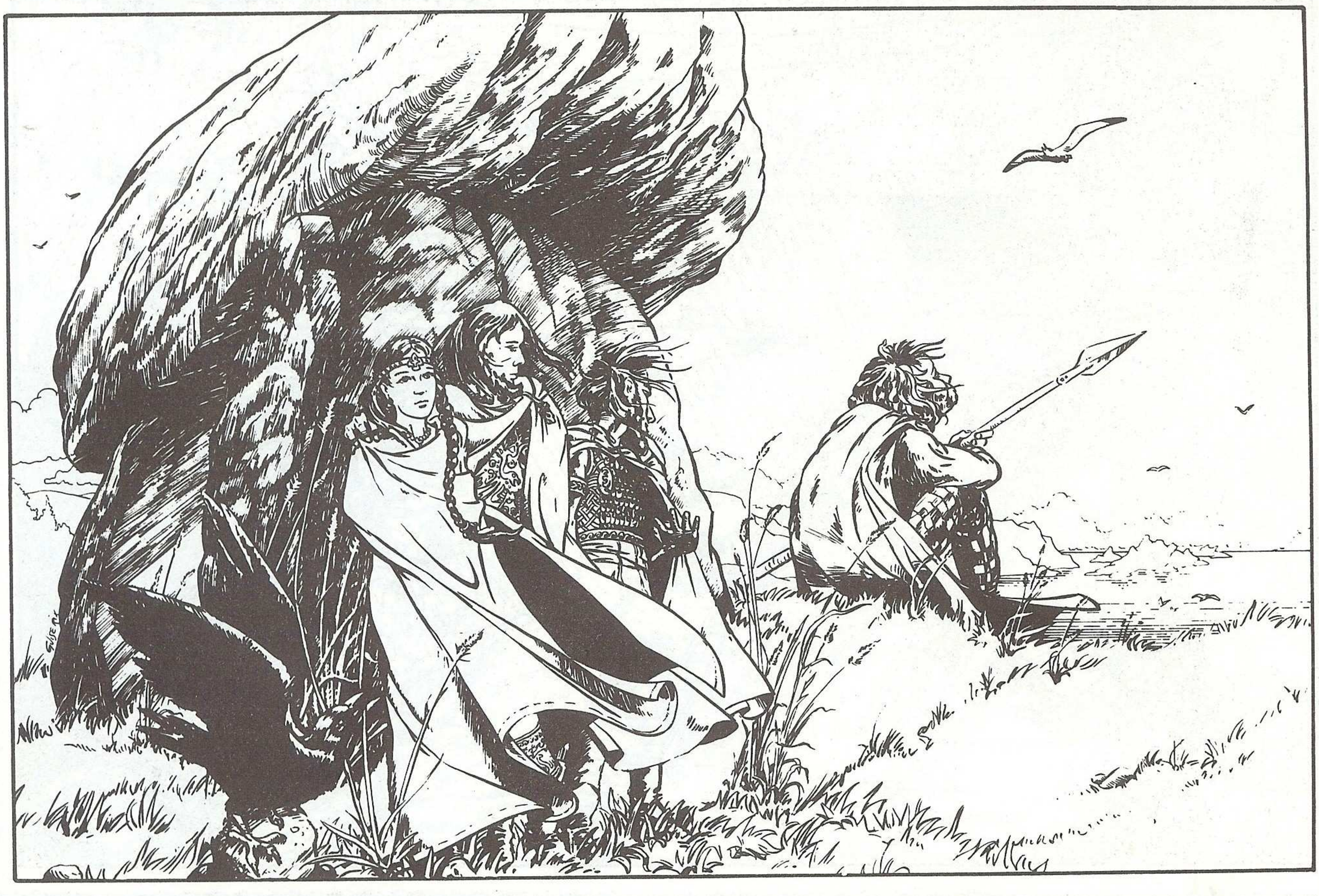
Formoîré

Dragon celtique

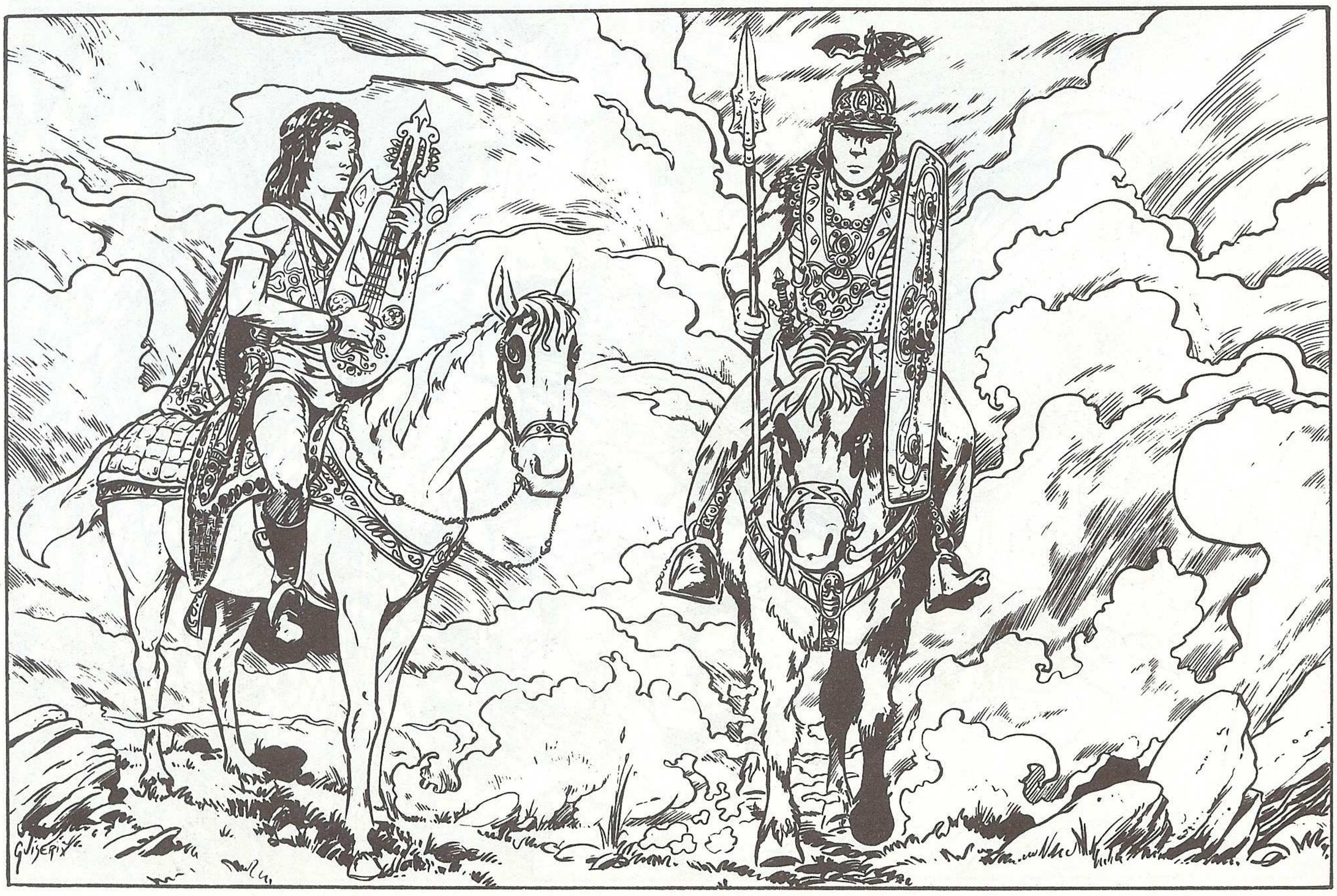
Homme-loup

Femme-serpent

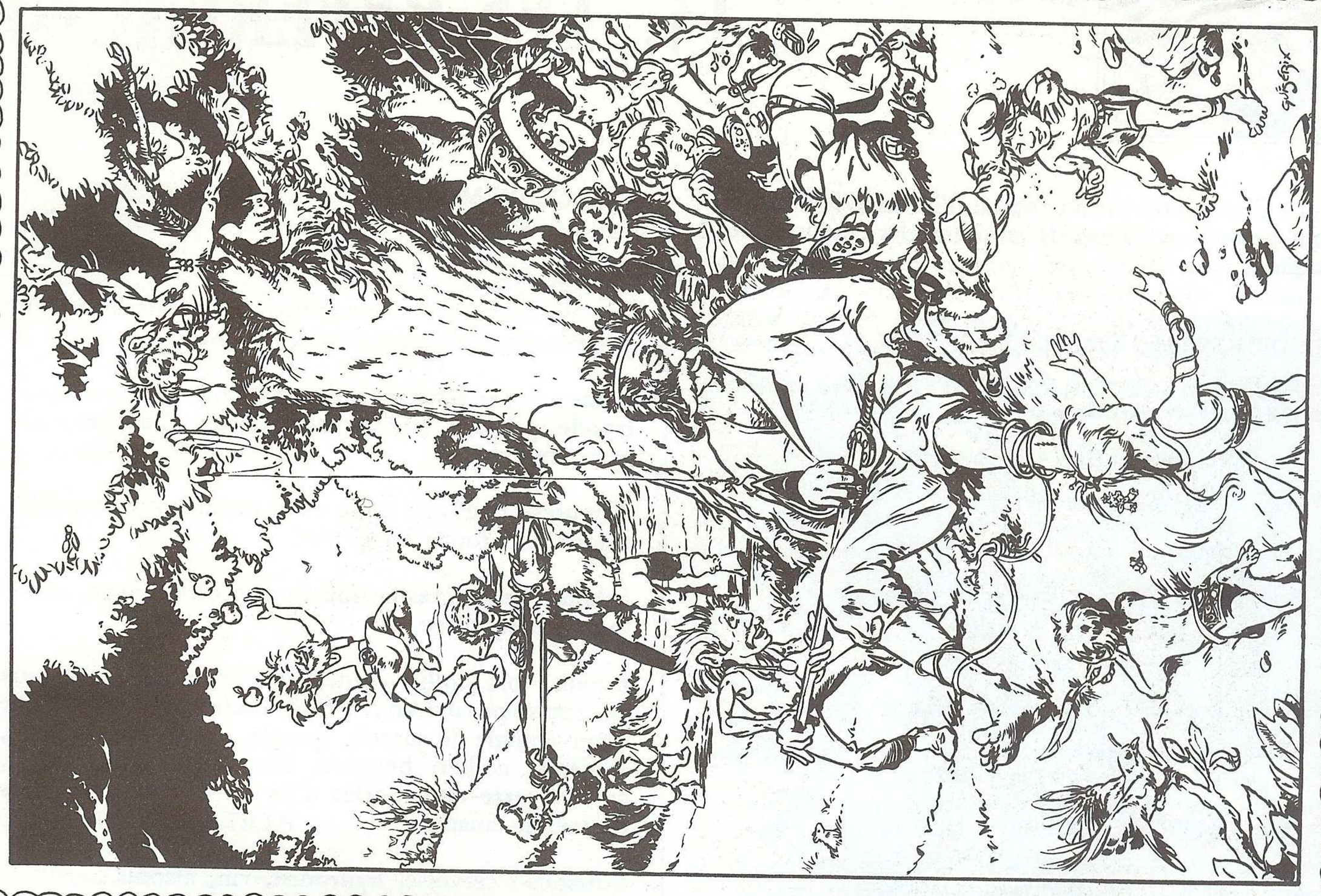
Homme-serpent



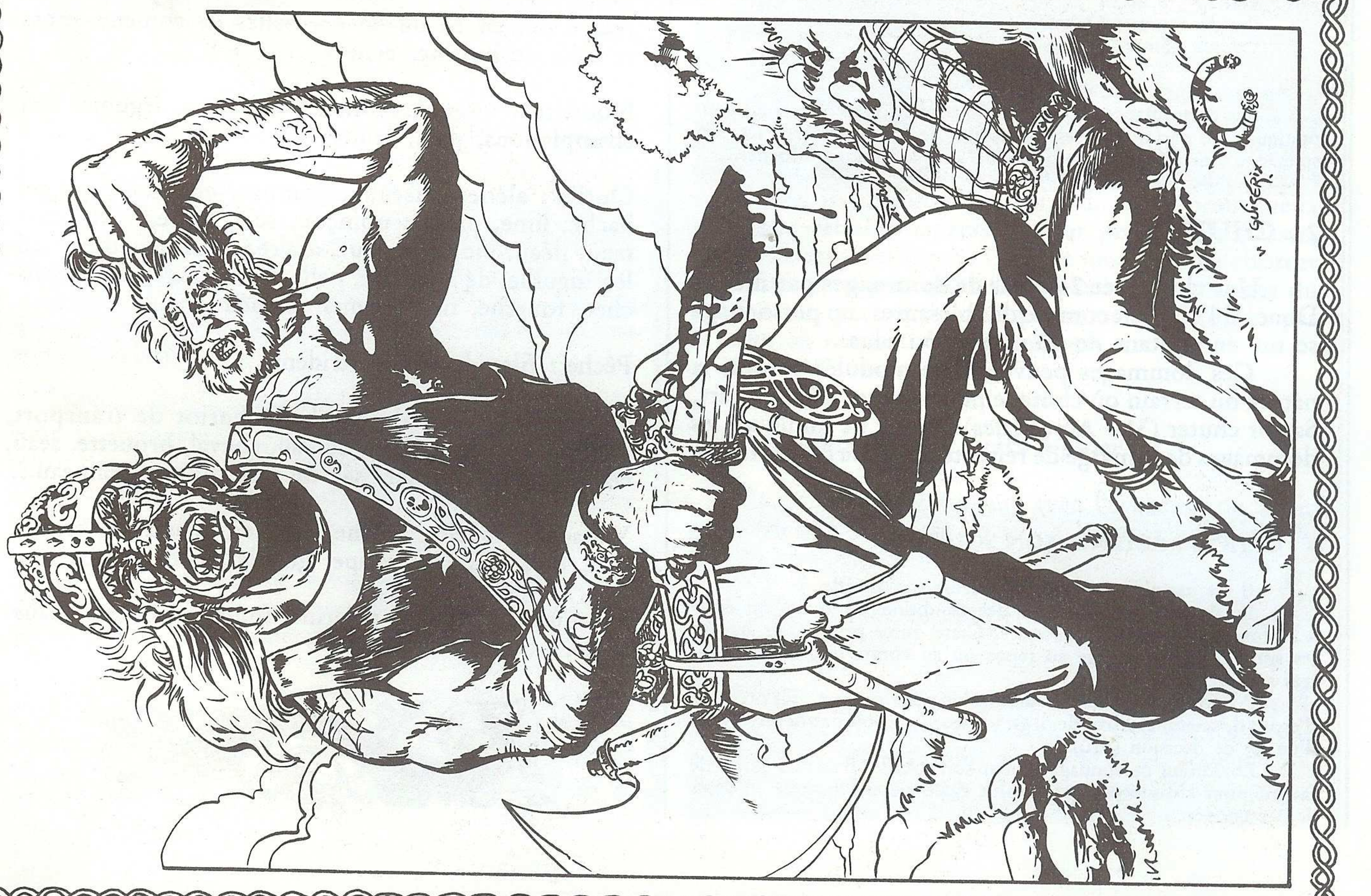
Korrigan



Tuatha Dé Danann



Leiprechaun



Ogre

13. LES REFERENCES

Ce chapitre est un recueil d'informations diverses qui permet au Maître de jeu de règler certaines situations.

1 . OPTION : PERFORMANCES PHYSIQUES

- Poids (en kg) soulevé à l'arraché (c'est à dire amené au dessus de la tête en un seul mouvement) :

10 Physique ou (2d4 + 5) Physique,

- Poids (en kg) soulevé du sol :

3 fois plus,

- Poids (en kg) déplacé en le faisant rouler ou glisser :

5 fois plus,

- Saut en longueur après une course d'élan (en mètres) :

3 + 1/2 Physique
ou 1/2 (5 + Physique) m + d100 cm

- Saut en hauteur avec élan (en cm) :

80 + 10 Physique
ou 80 + (2d4 + 5) Physique

- Vitesses de déplacement :

En combat : 1m par base si l'on est engagé, sinon 6m.
Marche : 6 km/h
Pas de course : 13 km/h
Course : 5m/s

Les performances ci-dessus s'entendent pour des conditions pratiquement parfaites. Il est nécessaire de les diminuer si les personnages sont fatigués, chargés, dans des conditions difficiles,...

2 . CHUTES

Une chute crée **2 points de dommages par mètre.** Donc, si l'on tient compte des blessures, un personnage se tue en chutant de 10 mètres ou plus.

Ces dommages peuvent être modulés suivant la nature du terrain où chute le personnage. D'autre part, Savoir chuter (31 - Acrobaties) permet de diminuer les dommages de la marge de réussite du jet de compétence.

3 . OPTION : RETENIR SON SOUFFLE

Il est parfois nécessaire de retenir son souffle.

La durée maximum dans des conditions normales est égale à 20 fois le Physique en secondes. Cette durée peut varier suivant les situations (personnage au repos ou au contraire physiquement très actif,...).

S'il est nécessaire de s'assurer qu'un personnage a eu la présence d'esprit de retenir son souffle, il est toujours possible de voir le résultat d'un jet de décision (d10).

Lorsqu'un personnage retient son souffle, il perd 1 point de fatigue pour chaque période révolue égale à son Physique en bases de 3 secondes.

4 . EQUIPEMENT

Equipement

Voici une liste non exhaustive du matériel courant qui est disponible pour les personnages.

Armes : épée longue, poignard, coutelas, arc, épieu, fronde, gourdin, hache, javelot, lance, bouclier rond, grand bouclier...

Armures : cuir, cuir renforcé de métal, cotte de mailles, casque en bronze ou en fer...

Beauté : peigne, rasoir, miroir de bronze, savon, nécessaire à maquillage...

Bijoux : torc (collier rigide, ouvert et terminé à ses deux extrémités par un renflement), fibule (broche semblable à une épingle de sûreté), épingle, agrafe de ceinturon, diadème, collier, brassard, bracelet, anneau, bague, cercle, serre-tête, perles d'os ou de verre, boucles d'oreilles, émaux...

Boissons : cervoise, hydromel, vin, alcools...

Chasse : collets, arc, épieu, chien de chasse...

Instruments de musique : harpe, lyre, flute, carnyx...

Jeux : dés en os ou en or, balles de couleur, crosse et balle de hurling, échecs...

Nourriture : viandes fumées, fromages, légumes secs, champignons, pain, fruits, sel...

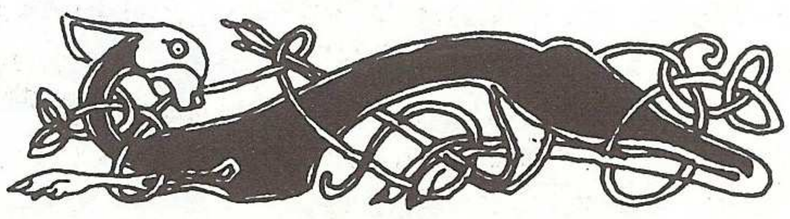
Outils : alènes, ciseaux, compas, enclume, gouges, hache, lime, pinces, poinçon, scie, serpe, vrille, marteau, fléau, pic de mineur, araire, moissonneuse, maillet, aiguille, dé à coudre, pelle, herminette, forces, crochet, fourche, instruments de médecine...

Pêche : filet, hameçon, trident...

Transports : char de combat, chariot de transport, barque, coracle, radeau, bateau, cheval, brouette, seau, coffre, panier d'osier, sac de toile, outre, tonneau...

Vaisselle : écuelle, louche, cuillère, chaudron, cruche, plat, bol, couteau, coupe, gobelet, corne, flacons...

Vêtements : tunique, pélerine, fourrure, braies, chaussures, bottes, ceinture...



14. L'AVENTURE

Ce chapitre s'adresse essentiellement aux maîtres de jeu. Pour être réussie, une partie de jeu de rôle doit se préparer. Voici donc quelques conseils, sachant que très vite chacun s'organise à sa manière et développe un style unique. Ces éléments sont classés en trois catégories : avant le début du jeu, pendant l'aventure, après (entre deux aventures).

Tout au long de ce chapitre nous prendrons comme exemple l'aventure qui se trouve à la fin du livret de civilisation (*"L'alliance"*).

A) AVANT (LA PREPARATION)

1 . LA CIVILISATION

Pour assurer son rôle de maître de jeu, il est essentiel d'avoir de bonnes notions du contexte dans lequel se déroulent les aventures. Si votre connaissance du monde celte est superficielle, la lecture du livret de civilisation devrait vous permettre de mieux appréhender son atmosphère. Pour débuter, il n'est bien sûr pas nécessaire d'être un spécialiste ; le jeu vous permet de faire l'apprentissage progressif de cet univers de légende.

2 . L'AVENTURE

La première étape consiste à se procurer une aventure. Le livret de civilisation contient un scénario. D'autres aventures sont en vente dans les magasins spécialisés. Avec un peu d'expérience, vous écrirez vos propres scénarios.

N'hésitez pas à **lire plusieurs fois** l'aventure. Si vous la connaissez bien, vous n'aurez pas besoin de relire des paragraphes entiers pendant le jeu. Vous gagnerez ainsi beaucoup de temps, et la partie n'en sera que plus agréable.

Si vous pensez que certaines règles particulières risquent d'intervenir pendant le déroulement du jeu, relisez-les et prenez quelques notes si nécessaire.

☐ Exemple : comment comparer deux utilisateurs d'une compétence *(chap. 6.B)* pour *"la joute des poêtes"*, comment lancer un sortilège *(chap. 9.B)* pour *"la malédiction"*, le déroulement d'un combat *(chap. 8)* pour *"le pont du géant"*... ☐

N'oubliez-pas que c'est vous qui animerez tous les personnages (et toutes les créatures) qui ne sont pas interprétés par les joueurs. Imprégnez-vous de leur personnalité avant de les faire intervenir. Prennez connaissance de leurs pouvoirs et de leurs faiblesses. Il n'est certes pas possible de leur consacrer autant de temps qu'à un personnage unique, mais préparez des **bases solides** à partir desquelles vous pourrez **improviser** très facilement.

☐ Exemple : Aed Ruadan, Delbareth, Gilla Decair sont suffisamment typés pour qu'il soit facile de les jouer. De même Catulos et Vusinos ne posent pas de problème majeur. Le personnage d'Oturix demande un peu plus de préparation car il joue un rôle que le maître de jeu doit rendre crédible. Il ne faut pas négliger les "figurants" : Eleanas, Gobanix, Gallicos et tous les anonymes. Il est bon de prévoir quelques détails les concernant : un trait de caractère, une manie, une particularité physique... le reste viendra en jouant. ☐

Si l'aventure s'y prête, le maître de jeu peut décider de confier temporairement des personnages sans joueur (ou des créatures) à des joueurs qui n'ont pas de personnage. C'est une bonne manière de pouvoir faire jouer ceux qui ne peuvent pas assister à toutes les sessions d'une aventure.

3 . LES PERSONNAGES

Si les joueurs n'ont pas encore de personnage, il faut en créer ou en choisir des prêts-à-jouer. Dans les deux cas il est recommandé que les joueurs aient parcouru le livret de civilisation au moins une fois. Si c'est nécessaire, ils consultent le livret de règles pour mieux connaître certains aspects de leur personnage (classe, compétences, sortilèges). Chaque joueur doit 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.

3.1 . Personnages prêts-à-jouer

Ils peuvent être fournis avec l'aventure ou avoir été créés par le maître de jeu. Chacun choisit le rôle qui lui convient le mieux.

☐ Exemple : Brennus, Samara, Eburos, Equoranda et Cassinos.

Ici, seul le personnage de Brennus est développé (feuille de personnage complète). Ses compagnons sont présentés de manière plus succincte et les joueurs qui choisiront de les animer doivent les enrichir à partir des bases fournies. ☐

BRENNUS

Peuple : Atrenate (Gaulois)
Père : Chevalier (5)
Milieu social d'origine : 5

Langue : Gaulois
Mère : Saleuse (2)

Occupation : Chevalier
Age : 23 ans
Prestige : 13 (4 + 5 + 4)

DONS

Combat	8
Magie	0
Artistique	1
Communication	4
Perception	4
Mécanique	0
Nature	3
Foi	2

CARACTÉRISTIQUES

Physique	8	**Psychique**	6
Force	9	Volonté	7
Rapidité	7	Décision	6
Coordination	8	Intelligence	5
Apparence	8		
Aura	9	Taille	1m87
Beauté	7	Poids	85kg
Honnêteté	8	**FATIGUE**	22

COMBAT 8

Physique	
Coutelas	.....
Épée longue	19/14
Esquive	16
Lance	18/11
Mains nues	15/-
Force	
Épieu	.....
Gourdin	.....
Grand bouclier	-/17
Hache	.....
Coordination	
Arc	.....
Bouclier rond	.....
Fronde	19/-
Javelot	.....
Poignard	.....
Psychique	
Art de la guerre	14

MAGIE 0

Intelligence	
Alphabet oghamique*	.....

ARTISTIQUE 1

Psychique	
Musique	.....
Poésie	.....
Théâtre	.....
Apparence	
Chant	.....
Danse	.....

COMMUNICATION 4

Psychique	
Comique	.....
Convaincre	11
Langue Gaulois	11
Légendes	.....
Intelligence	
Alphabet*	.....
Apparence	
Séduction	.....
Se renseigner	.....
Aura	
Éloquence	14
Honnêteté	
Marchandages	.....

PERCEPTION 4

Coordination	
Acrobaties	.....
Agilité	13
Manipuler	.....
Psychique	
Imiter	.....
Évaluer	.....
Décision	
Sens	11
Intelligence	
Mémoriser	.....
Orientation	.....
Philosophie	.....

MÉCANIQUE 0

Coordination	
Pièges	.....

NATURE 3

Physique	.....
Escalade	.....
Nager	.....
Coordination	
Cheval	12
Psychique	
Médecine des plantes*	.....
Médecine sanglante*	.....
Navigation	.....
Décision	
Attelages	9
Premiers soins	.....
Intelligence	
Astronomie*	.....
Chasse	.....
Connais. des animaux	.....
Con. créat. monstrueuses	.....
Connais. des plantes	.....
Sciences de la terre*	.....
Surprendre	.....

FOI 2

Intelligence	
Connaissances mythiques	.....
Traditions	.....

CONNAISSANCE DE LA MAGIE .....

POUVOIRS .....

Nº	PAGE	SORTILÈGES	MS	DESCRIPTION
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....

HISTOIRE - PSYCHOLOGIE

Alors qu'elle n'était encore qu'une toute jeune fille, Divona voyageait déjà souvent avec les convois de marchands atrenates. Un jour, alors qu'elle se trouvait en route vers l'ouest de la Gaule, sa caravane a été attaquée par les Redons. Divona et les survivants ont été emmenés pour servir d'esclaves aux Redons. Lorsque la nouvelle de l'embuscade arriva jusqu'au village atrenate, le chef décida d'envoyer une expédition au secours des prisonniers. Le chevalier Caturix dirigeait cette troupe composée d'espions et de guerriers expérimentés. Grâce à une habile diversion, les Atrenates réussirent à libérer les leurs. Divona devint la femme de son sauveur. Brennus est le fils unique du chevalier et de sa compagne. Il devint bien vite apparent que le jeune atrenate était doué pour l'art de la guerre. Il serait donc chevalier comme son père.

Grand et fort, Brennus se distingue des autres chevaliers par l'aura qui émane de lui. Courageux et loyal, il est plus volontaire qu'astucieux. Il attache beaucoup d'importance à son prestige et à celui de sa tribu. Il apprécie énormément la compagnie des bardes, surtout lorsqu'ils utilisent leurs talents artistiques pour vanter ses mérites. Ambitieux, il vise la succession de Mediorix, en tant que chef des Atrenates. Il n'a pas de compagne attitrée, même s'il apprécie la présence de Samara. Il a un faible pour Equoranda bien qu'il craigne quelque peu la magicienne pour ses étranges pouvoirs.

GESSA

.....

ÉQUIPEMENT - ARMES - ARMURES

1 épée longue
1 lance
1 grand bouclier
1 char
1 cheval
1 jeu d'échec
19 clients, 3 ambacts

EXPLOITS

.....

SAMARA (Tonnelière - 17)

Combat	7	Physique	10
Magie	0	*Force*	9
Artistique	0	*Rapidité*	11
Communication	1	*Coordination*	11
Perception	3	Psychique	4
Mécanique	6	*Volonté*	4
Nature	3	*Décision*	4
Foi	5	*Intelligence*	4
Fatigue	24	Apparence	6
		Aura	7
Taille :	1,75 m	*Beauté*	5
Poids :	66 kg	*Honnêteté*	6
Age :	24 ans	Prestige	7

COMPÉTENCES :
Coutelas (18/14), Esquive (17), Lance (19/-), Gaulois (5), Agilité (14), Sens (7), Pièges (17), Escalade (13), Nager (13), Cheval (14), Attelages (9)

EBUROS (Barde)

Combat	0	Physique	4
Magie	6	*Force*	2
Artistique	8	*Rapidité*	4
Communication	5	*Coordination*	6
Perception	3	Psychique	10
Mécanique	0	*Volonté*	9
Nature	0	*Décision*	10
Foi	2	*Intelligence*	11
Fatigue	18	Apparence	7
		Aura	7
Taille :	1,75 m	*Beauté*	7
Poids :	51 kg	*Honnêteté*	7
Age :	35 ans	Prestige	13

COMPÉTENCES :
Musique (18), Poésie (18), Théâtre (18), Chant (15), Convaincre (15), Gaulois (15), Légendes (15), Séduction (12), Eloquence (12), Mémoriser (14), Traditions (13)

SORTILÈGES :
Refrain du sourire (25), Refrain de la tristesse (22)
Eclairer la mémoire (19), Refrain du sommeil (16), Satire (16), Joute oratoire (13)

GEIS :
Ne jamais refuser d'invitation à une fête (apprentissage + 1)

EQUORANDA (Magicienne)

Combat	0	Physique	2
Magie	8	*Force*	2
Artistique	3	*Rapidité*	4
Communication	4	*Coordination*	3
Perception	3	Psychique	11
Mécanique	2	*Volonté*	10
Nature	2	*Décision*	10
Foi	0	*Intelligence*	13
Fatigue	17	Apparence	9
		Aura	11
Taille :	1,60 m	*Beauté*	9
Poids :	50 kg	*Honnêteté*	7
Age :	39 ans	Prestige	16

COMPÉTENCES :
Alphabet oghamique (21), Gaulois (15), Séduction (13), Mémoriser (16), Philosophie (16), Astronomie (15), Connaissance des animaux (15), Connaissance des créatures monstrueuses (15), Connaissance des plantes (15), Connaissance des plantes (15), Sciences de la terre (15), Connaissances mythiques (13)

SORTILÈGES :
Langage confus (25), Rendre amoureux (25), Envoûter (19), Illusions (13), Fleurs en femme (19)

CASSINOS (Druide)

Combat	0	Physique	2
Magie	6	*Force*	2
Artistique	1	*Rapidité*	2
Communication	3	*Coordination*	2
Perception	1	Psychique	12
Mécanique	0	*Volonté*	12
Nature	5	*Décision*	11
Foi	7	*Intelligence*	13
Fatigue	16	Apparence	5
		Aura	6
Taille :	1,65 m	*Beauté*	4
Poids :	70 kg	*Honnêteté*	5
Age :	46 ans	Prestige	11

COMPÉTENCES :
Alphabet oghamique (19), Convaincre (15), Gaulois (15), Mémoriser (14), Philosophie (14), Astronomie (18), Connaissance des animaux (18), Connaissance des plantes (18), Sciences de la terre (18), Connaissances mythiques (20), Traditions (20)

SORTILÈGES :
Connaître les secrets du vent (25), Tourbillon de poussière (25), Pluie (25), Créer du brouillard (25), Neige (25), Grêle (22), Illumination (16), Clairvoyance (13)

3.2 . Création des personnages

Ils sont conçus en suivant les principes du chapitre 3. Le maître de jeu ne doit pas hésiter à intervenir pour conseiller les joueurs dans leur choix.

B) PENDANT (L'AVENTURE)

Une fois le maître de jeu et les joueurs prêts et installés autour d'une table avec un peu de temps devant eux, l'aventure peut commencer.

Le jeu se déroule sous la forme d'un **dialogue** entre le maître de jeu et les joueurs. Prenons par exemple l'aventure contenue dans le livret de civilisation. Elle y est décrite sous forme de scénario destiné au maître de jeu. Le prologue du livret de règles présente sous forme littérale un passage de cette histoire. Voyons maintenant sur ce même extrait comment pourrait se dérouler une session de jeu.

Les rôles sont répartis de la manière suivante :
Michel est *Brennus*, le chevalier ;
Véronique est *Samara*, tonnelière et guerrière ;
Marc est *Eburos*, le barde ;
Paul est *Cassinos*, le druide ;
Frédérique est *Equoranda*, la magicienne.

LE MAITRE DE JEU : La nuit a été calme. En vous réveillant vous constatez qu'il a neigé à nouveau. Un épais brouillard vous entoure...

PAUL (Cassinos) : Je secoue ma cape. *"Assez dormi ! Il est temps de se mettre en route. Le brouillard risque de nous ralentir et nous devons rejoindre le village allovaque avant la nuit"*. Je tends la main à Brennus pour qu'il m'aide à me lever...

MICHEL (Brennus) : Je l'aide et nous nous mettons en route.

FREDERIQUE (Equoranda) : Avant de partir, je sors mon petit miroir en bronze et je m'arrange un peu les cheveux.

MARC (Eburos) : *"Des cheveux noirs comme le corbeau, la peau blanche comme la neige,..."*

FREDERIQUE (Equoranda), l'interrompant : *"Réserve tes poèmes pour une autre, barde. A moins que tu ne souhaites que je te lie la langue ! "*

PAUL (Cassinos) : *"Ça suffit, en route ! "*

LE MAITRE DE JEU : La forêt est calme. Aucun bruit si ce n'est le crissement de vos pas sur la neige.

MARC (Eburos) : Je prends ma harpe et entonne un chant sur la beauté de l'hiver.

LE MAITRE DE JEU : Lance un premier d20 pour la harpe et compare le à ton score dans la compétence Musique. Puis un second d20, cette fois-ci pour le Chant.

MARC lance le d20 une première fois : 16 ! Mon score est 18. Je réussis de 2. Je lance pour le chant : 8 ! Avec un score de 15, réussite de 7 !

LE MAITRE DE JEU : Eburos a déjà mieux joué de la harpe mais le résultat est honnête.

MARC : Mes doigts sont un peu froids !

LE MAITRE DE JEU : Par contre son chant est excellent. Vous êtes saisis par la beauté de l'hiver !

LE MAITRE DE JEU en profite pour lancer, derrière son écran de maître de jeu, un d20 d'orientation. Brennus mène le groupe. Il a un score d'orientation de 4, mais un bonus de 6 lui a été accordé car Galanas lui a décrit le chemin avant de partir. Résultat : 14, un échec.

LE MAITRE DE JEU : Alors qu'Eburos continue de vous chanter l'hiver, tu t'aperçois, Brennus, que vous n'êtes plus sur la bonne route.

MICHEL (Brennus) : *"J'aurais dû insister pour que Galanas nous serve de guide ! Revenons sur nos pas..."*

FREDERIQUE (Equoranda) : *"Galanas est bien trop couard ! "*

PAUL (Cassinos) : *"Je te rappelle que c'est toi, Equoranda, qui a conseillé à notre chef Mediorix de ne pas envoyer Galanas avec nous, de peur qu'il ne donne aux Allovaques une mauvaise image de notre tribu."*

FREDERIQUE (Equoranda) : *"Et j'ai eu raison, druide ! De toute façon Brennus va retrouver le chemin, pas vrai chevalier ? "*

MICHEL (Brennus) : Je ne fais pas attention à elle. Je remonte notre piste en cherchant le col dont m'a parlé Galanas.

LE MAITRE DE JEU lance discrètement un nouveau d20 : 8. C'est suffisant.

LE MAITRE DE JEU : Au bout d'une vingtaine de minutes tu aperçois le col que vous avez manqué auparavant.

MICHEL (Brennus) : *"Voila le col. La rivière du Grand Cerf ne doit plus être loin."*

FREDERIQUE (Equoranda) : *"Je savais bien que nous pouvions nous passer de Galanas ! "*

PAUL (Cassinos) : *"Peut-être, mais nous avons perdu près d'une heure et le temps presse."* Nous essayons d'augmenter la cadence.

LE MAITRE DE JEU : N'oublie pas que tu n'es plus tout jeune Cassinos et que le terrain enneigé rend plus difficile votre progression. Moins d'une heure plus tard, vous longez un cours d'eau qui correspond à la description que Galanas vous a fait de la rivière du Grand Cerf.

MICHEL (Brennus) : Nous devrions atteindre bientôt un pont.

LE MAITRE DE JEU : Effectivement. Mais le brouillard est toujours présent. Vous ne le distinguez pas encore très nettement...

MICHEL (Brennus) : Nous nous approchons, avec prudence.

LE MAITRE DE JEU : Vous apercevez une imposante silhouette qui semble garder le passage...

MARC (Eburos) : Voit-on de quoi il s'agit ?

LE MAITRE DE JEU : Est-ce que tu t'approches ?

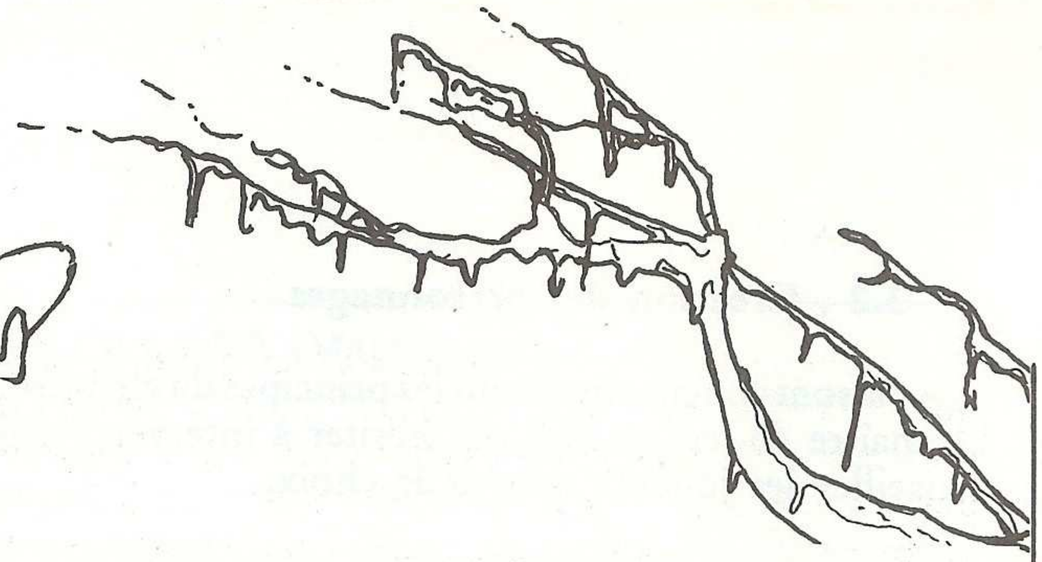
MARC (Eburos) : Euh, oui, un peu. Les autres me suivent ?

TOUS : Oui. Mais nous sommes sur nos gardes.

LE MAITRE DE JEU, tendant un texte à MARC : Dis-leur ce que tu vois.

MARC (Eburos), lisant le texte : *"Ce géant n'a pas l'air beau...* (voir le scénario et le prologue) *... Pour massue, il a sur l'épaule, un énorme gourdin."*

LE MAITRE DE JEU : Il mesure près de 2m20. Alors que vous approchez il vous interpelle.



LE MAITRE DE JEU (Gilla Decair), avec une voix aussi grave et caverneuse que possible : *"Je suis le gardien. Gilla Decair est mon nom. Personne ne passe sur ce pont s'il n'y a pas de grand guerrier parmi vous !"*

LE MAITRE DE JEU : Est-ce la puissance de son souffle ? Toujours est-il qu'un léger coup de vent fait tourbillonner la neige à vos pieds.

PAUL (Cassinos) : Quelle est la largeur de la rivière ? Est-il possible de la franchir autrement que par le pont ?

LE MAITRE DE JEU : Elle est un peu plus étroite au niveau du pont, mais il faut encore compter une dizaine de mètres.

MICHEL (Brennus) : Je m'approche.

VERONIQUE (Samara) : Je te retiens par le bras. *"Laisse-moi l'honneur de nous débarasser de ce rustaud ! "*

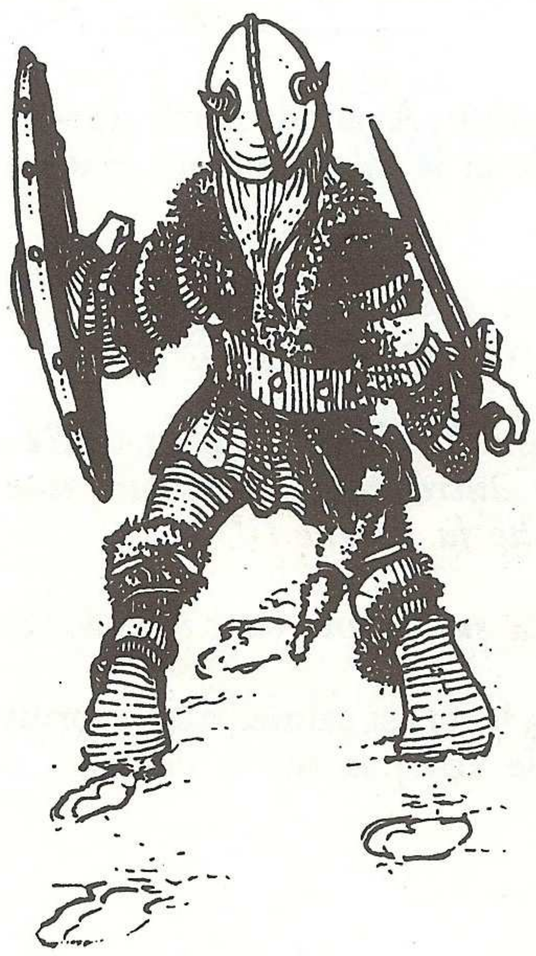
LE MAITRE DE JEU (Gilla Decair) éclate de rire : *"J'accepte de vous combattre tous les deux à la fois. Rien ne saurait me faire peur...* (voir le scénario et le prologue) *...même si le ciel tombait et la mer débordait !"*

VERONIQUE (Samara) : Je prends ma lance à deux mains.

MICHEL (Brennus) : Je tire ma fidèle épée longue.

LE MAITRE DE JEU : Le géant lève son gourdin. Le combat va commencer. Faisons un petit tour de table pour que chacun me dise quelles sont ses intentions...

Laissons nos Atrenates se préparer à affronter Gilla Decair...



Ce que vous venez de lire n'est qu'un exemple, qui a pour but de donner, à ceux qui n'ont jamais joué, une idée de la manière suivant laquelle se déroule une partie. Chaque joueur, chaque maître de jeu a son propre style et la même aventure jouée par des groupes distincts sera toujours différente.

Le jeu se déroule autour d'une table mais il ne faut pas hésiter à donner vie aux personnages. L'interprétation doit être vivante.

Lorsqu'un renseignement, un fait, une action, ne doit pas être connu de tous, le maître de jeu doit prendre à part le ou les intéressés ou encore communiquer par l'intermédiaire de petits papiers.

Le maître de jeu est un conteur mais n'oubliez pas votre rôle d'arbitre. Vous êtes le garant de l'équilibre du jeu. N'aidez pas trop souvent les joueurs, mais n'hésitez pas à leur donner un petit coup de pouce quand tout va mal. Votre but n'est pas de tuer les personnages, mais de laisser planer un suspens angoissant. La notion de danger doit être présente. Si les joueurs ont l'impression que les personnages ne risquent rien ils ne prendront plus de plaisir à déjouer les obstacles (A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire).

Vous vous apercevrez très vite que dans un scénario, toutes les éventualités ne sont pas prévues. Si vous possédez bien le contexte de l'aventure il vous sera facile d'improviser logiquement. Il ne faut jamais pénaliser les joueurs qui, en accord avec les capacités de leurs personnages, viennent de faire preuve d'intelligence. Les joueurs sont frustrés s'ils s'aperçoivent qu'il n'existe pas d'autre solution que celle imaginée par le maître de jeu. Vous constaterez que, bien souvent, les aventures qui laissent les meilleurs souvenirs sont celles où un événement imprévu a lancé maître de jeu et joueurs dans des péripéties improvisées.

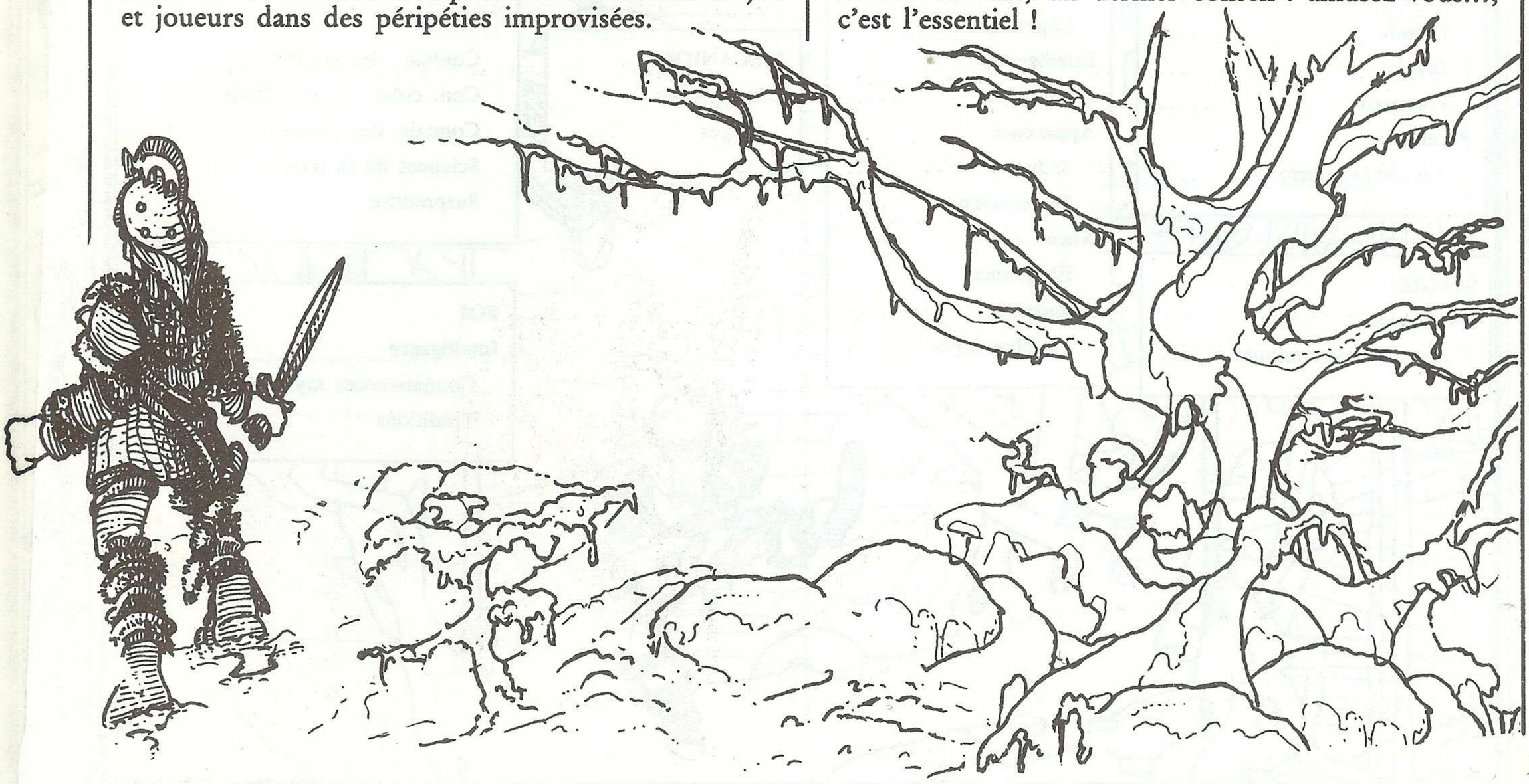
C) APRES (ENTRE DEUX AVENTURES)

Les aventures constituent l'essentiel de la vie d'un personnage, mais la période de temps située entre elles est tout aussi importante. Pour les personnages, c'est le moment de résoudre certains détails délaissés dans le feu de l'action, de poursuivre des études, ou même de vaquer à des occupations en apparence anodines. Cet aspect de la vie quotidienne des personnages ne doit pas être négligé car il contribue à affirmer encore le contexte dans lequel ils évoluent. Un bronzier peut fabriquer un bouclier d'apparat pour un grand chevalier, un barde composer un nouveau poème à la gloire de la tribu,... Toutes ces petites scènes peuvent être jouées à l'occasion et il n'est pas nécessaire que tous les joueurs soient réunis.

Cette période doit être mise à profit par le maître de jeu pour préparer la suite. Si la nouvelle aventure n'a à priori aucun point commun avec la précédente, c'est au maître de jeu d'assurer la continuité. L'aventure suivante doit trouver sa source dans la précédente. Il arrive souvent qu'un maître de jeu fasse jouer, au groupe ou uniquement à quelques joueurs, une pré-aventure, un mini-scénario limité à une session de jeu et destiné à préparer la véritable aventure.

Le but est de privilégier l'évolution des personnages. Les aventures ne sont là que pour les mettre en valeur. Jouer à Légendes Celtiques c'est vivre tous ensemble des exploits que les bardes auraient aimé conter.

Nous espérons que ce chapitre vous aidera à débuter. Vous découvrirez bien d'autres choses par vous-même. Au fait, un dernier conseil : amusez-vous..., c'est l'essentiel !



Peuple : ..... Langue : ..... Occupation : .....

Père : ..... Mère : ..... Age : .....

Milieu social d'origine : ..... Prestige : .....

DONS

Combat	.....
Magie	.....
Artistique	.....
Communication	.....
Perception	.....
Mécanique	.....
Nature	.....
Foi	.....

CARACTÉRISTIQUES

Physique	.....	**Psychique**	.....
Force	.....	Volonté	.....
Rapidité	.....	Décision	.....
Coordination	.....	Intelligence	.....
Apparence	.....		
Aura	.....	Taille	.....
Beauté	.....	Poids	.....
Honnêteté	.....	**FATIGUE**	.....

COMBAT

Physique	
Coutelas	.....
Épée longue	.....
Esquive	.....
Lance	.....
Mains nues	.....
Force	
Épieu	.....
Gourdin	.....
Grand bouclier	.....
Hache	.....
Coordination	
Arc	.....
Bouclier rond	.....
Fronde	.....
Javelot	.....
Poignard	.....
Psychique	
Art de la guerre	.....

ARTISTIQUE

Psychique	
Musique	.....
Poésie	.....
Théâtre	.....
Apparence	
Chant	.....
Danse	.....

PERCEPTION

Coordination	
Acrobaties	.....
Agilité	.....
Manipuler	.....
Psychique	
Imiter	.....
Évaluer	.....
Décision	
Sens	.....
Intelligence	
Mémoriser	.....
Orientation	.....
Philosophie	.....

NATURE

Physique	.....
Escalade	.....
Nager	.....
Coordination	
Cheval	.....
Psychique	
Médecine des plantes*	.....
Médecine sanglante*	.....
Navigation	.....
Décision	
Attelages	.....
Premiers soins	.....
Intelligence	
Astronomie*	.....
Chasse	.....
Connais. des animaux	.....
Con. créat. monstrueuses	.....
Connais. des plantes	.....
Sciences de la terre*	.....
Surprendre	.....

COMMUNICATION

Psychique	
Comique	.....
Convaincre	.....
Langue	.....
Légendes	.....
Intelligence	
Alphabet*	.....
Apparence	
Séduction	.....
Se renseigner	.....
Aura	
Éloquence	.....
Honnêteté	
Marchandages	.....

MÉCANIQUE

Coordination	
Pièges	.....

MAGIE

Intelligence	
Alphabet oghamique*	.....

FOI

Intelligence	
Connaissances mythiques	.....
Traditions	.....

CONNAISSANCE DE LA MAGIE .....

POUVOIRS .....

Nº	PAGE	SORTILÈGES	MS	DESCRIPTION
.....	.....	.....	....	.....

HISTOIRE - PSYCHOLOGIE

ÉQUIPEMENT - ARMES - ARMURES

EXPLOITS

GESSA

MAGIE DRUIDIQUE

La descriptions des sortilèges contient fréquemment des expressions telles que : "1 pour tant de niveaux de maîtrise". Ceci signifie que la quantité varie en fonction du niveau de maîtrise. Par exemple, "un bonus de 1 pour 4 niveaux de maîtrise", correspond au tableau suivant :

Niveau de maîtrise	bonus
1 - 4	1
5 - 8	2
9 - 12	3
13 - 16	4
17 - 20	5
21 - 24	6

et ainsi de suite...

ANIMAUX

1 - Parler avec les animaux

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de communiquer avec un type d'animal.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une langue de goret préalablement trempée dans de la lie de vin.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut communiquer avec une espèce choisie d'animal, pourvu que ses représentants soient proches (à l'intérieur de la zone définie par l'étendue).

Le niveau de maîtrise donne une idée de la qualité de la communication (consulter éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise), ainsi que le degré d'entente entre les interlocuteurs. Toutefois, les animaux agressifs qui ont des griefs contre le maître du sortilège ne seront pas amicaux uniquement du fait qu'un être maîtrise leur langage.

2 - Prendre l'apparence d'un animal

Difficulté : 2

"L'homme a pris l'apparence d'un sanglier. Je l'ai vu. Il s'est joint aux autres sangliers et s'est mis à fouir et à grogner comme eux..."

La quête des fils de Tuireann (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un animal.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une queue de renard adulte

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège se donne l'apparence d'un animal d'une espèce choisie. Le gabarit (Physique) de l'animal doit être relativement proche de celui du maître du sortilège (homme : 6), c'est à dire ne pas être plus de deux fois plus petit ou plus grand (donc pour l'homme conserver un gabarit entre 3 et 12). Le niveau de maîtrise donne une idée de la ressemblance (consulter éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Si une créature a des chances de découvrir la supercherie, il faut tester ses sens avec un malus dû au degré de ressemblance et lu colonne 4 de la Charte Angoumoise (exemple : MS = 15, assez bonne ressemblance, malus de 4 au jet de Sens). Un animal de l'espèce choisie réalise ses jets de sens éventuels avec un bonus de 9 pour détecter l'intrus.

En cas de transfert, la créature affectée par le sort se voit sous sa propre apparence.

Ce sortilège ne donne aucune des caractéristiques ou des propriétés de l'animal imité (pouvoirs, attaques, locomotion : prendre l'apparence d'un poisson ne permet pas de respirer sous l'eau !).

Une créature sous l'apparence d'un animal peut être révélée par les sortilèges 3-Reconnaître un animal druidique, ou 85-Vision exacte.

3 - Reconnaître un animal druidique

Difficulté : 2

"A quoi vous ont servi vos années d'enseignement, mes frères, si vous ne savez même pas distinguer un animal druidique d'un animal naturel ? ..."

La quête des fils de Tuireann (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de reconnaître une personne ayant pris l'apparence d'un animal.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : les ossements d'un mulot

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de révéler toutes les créatures situées dans l'aire d'effet qui ont pris l'apparence d'un animal.

4 - Envoûter les animaux

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de contrôler les animaux.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un attribut de l'espèce animale choisie (fourrure, dent, langue, os,...)

Echec critique : les animaux visés deviennent enragés, et font tout ce qui est en leur pouvoir pour éliminer le maître du sortilège.

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sort agit sur un animal par groupe de 5 niveaux de maîtrise.

Le maître du sortilège tient en son pouvoir un ou plusieurs animaux situés dans la zone d'effet. Même s'il n'y a pas de contact visuel avec le maître du sortilège, les animaux de l'espèce choisie sont attirés inexorablement vers lui. Ils lui sont entièrement loyaux et soumis, allant jusqu'à donner leur vie pour lui si nécessaire. Même si la barrière du langage empêche le maître du sortilège de commander aux animaux envoutés, ces derniers restent instinctivement près de lui afin de le protéger des dangers qu'ils sont en mesure de déceler.

Le maître du sortilège perd le contrôle des animaux en agissant contre eux d'une façon compréhensible par eux. Ils deviennent alors enragés et cherchent à l'éliminer.

5 - Se transformer en animal

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de se transformer en un animal.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : de la poudre de sang séché de l'espèce animale choisie.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Echec critique : pour toute la durée du sort, le maître du sortilège perd conscience de sa nature humaine et agit comme un animal.

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège se transforme en animal de l'espèce choisie et en acquiert tous les pouvoirs, toutes les propriétés (locomotion, attaques, langage, ...). Il conserve sa conscience humaine. Toutefois, il ne peut pas lancer ses sortilèges sous cette forme ; il doit, pour cela, repasser sous forme humaine en annulant le sortilège.

En cas de transfert du sort, le maître du sortilège peut décider de laisser à la créature sa conscience humaine ou de la lui faire perdre au profit de celle de l'animal choisi, la tentative étant, dans ce dernier cas, beaucoup plus ardue (-13).

Une créature transformée par ce sort peut être révélée par le sort 85-Vision exacte.

Attention Le capital de fatigue du personnage sous sa forme animale est celui d'un animal de l'espèce correspondante. S'il est blessé, il n'en ressentira pas les conséquences une fois revenu sous forme humaine. Par contre, s'il est sonné, inconscient, dans le coma, ou mort, le maître du sortilège perd le contrôle de sa transformation et se retrouve instantanément dans le même état, sous forme humaine.

6 - Chat Druidique

Difficulté : 4

"Emporterai-je avec moi un de ces colliers ? Non pas, répondit Mael-Duin, la maison n'est pas sans gardien. Son frère de lait emporta cependant le collier jusqu'au milieu de la maison, mais le chat le suivait, et, sautant sur lui comme une flêche de feu, le brûla au point de le réduire en cendres ; puis il retourna de nouveau sur ses piliers".
Le voyage de Mael-Duin (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de transformer un félin en gardien impitoyable.

Préparation
normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un félin vivant

Echec critique : le félin devient enragé et attaque le maître du sortilège.

Durée : 1 mois par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de transformer un félin ordinaire en une créature monstrueuse nommée *"Chat Druidique"*. Pendant toute la durée du sortilège, cette créature protègera une zone, un objet, ou une créature désignée par le maître du sortilège.

Au moment où est lancé le sortilège, le félin doit être totalement libre de ses mouvements dans la zone qu'il devra protéger. Jusqu'à la fin de sa préparation, le maître du sortilège ne sera pas attaqué par le félin. Si le sortilège échoue, l'animal est libre d'agir comme il l'entend.

Si le sortilège réussit, le félin se transforme en Chat Druidique, créature monstrueuse et insensible. Elle est chargée de garder pendant toute la durée du sortilège la zone, l'objet ou la créature désignés par le maître du sortilège. Toute créature pénétrant dans la zone protégée sera avertie par le Chat Druidique : "nul ne peut entrer qu'au péril de sa vie ! ". Si un intrus est suffisamment téméraire pour passer outre à la mise en garde, le Chat Druidique saute sur lui comme une flèche de feu et le brûle au point de le réduire en cendres, avant de retourner à son poste. La seule manière d'échapper au Chat Druidique est d'esquiver son attaque. Il peut attaquer une fois par base avec des chances de succès égales à 20. Il ne peut être détruit par une arme que sur un 1 naturel.

Si le Chat Druidique doit garder :
- une zone : il attaquera quiconque y pénètrera ;
- un objet : il attaquera quiconque s'en emparera, tant que celui-ci n'aura pas réussi à quitter la zone ;
- une créature : il attaquera la créature si elle s'éloigne du centre de la zone où elle se trouve, tant qu'elle n'aura pas quitté la zone ;
- une créature et la protéger : il attaquera quiconque tentera de s'en approcher au moment où l'intrus entrera dans la zone entourant la créature à protéger.

Un Chat Druidique peut être révélé par les sortilèges 91-Reconnaître un monstre druidique et 85-Vision exacte.

7 - Cycle des transformations animales

Difficulté : 6

"Ils se changèrent en faucons. Le roi les vit s'envoler et après avoir changé ses trois filles en dragons ailés, il les lança à leur poursuite. Les monstres gagnaient sur eux, crachant de longues flammes. Brian eu l'idée de changer ses frères et lui-même en Cormorans qui s'enfoncèrent sous les flots et échappèrent à la mort..."
La quête des fils de Tuireann (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de se transformer successivement en différents animaux.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3).

Composante matérielle : de la poudre de sang séché de trois espèces animales différentes.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège se transforme en animal de l'espèce de son choix, et en acquiert tous les pouvoirs, toutes les propriétés (locomotion, attaques, langage,...). Il conserve sa conscience humaine. Toutefois, il ne peut pas lancer ses sortilèges sous cette forme ; il doit, pour cela, repasser sous forme humaine. Ce sortilège se distingue de 5-Se transformer en animal par le fait que le maître du sortilège peut changer de forme animale comme bon lui semble. Il peut même repasser sous forme humaine entre deux transformations. Un changement de forme est effectif une base après que le maître du sortilège ait manifesté son intention de se transformer. Pendant la durée de cette base, il doit être concentré. S'il est interrompu dans cet intervalle, il perd le contrôle du sortilège et revient définitivement à sa forme humaine.

Une créature transformée par ce sort peut être révélée par le sort 85-Vision exacte.

Attention ! Le capital de fatigue du personnage sous sa forme animale est celui d'un animal de l'espèce correspondante. S'il est blessé, il n'en ressentira pas les conséquences une fois revenu sous forme humaine. Par contre, s'il est sonné, inconscient, dans le coma, ou mort, le maître du sortilège perd le contrôle de sa transformation et se retrouve instantanément dans le même état, sous forme humaine.

VEGETAUX

8 - Parler avec les végétaux

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de communiquer avec les végétaux.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une branche d'if coupée le jour d'Imbolc

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut communiquer avec toutes les espèces de végétaux situées dans l'aire d'effet centrée sur sa position à l'instant où il lance le sortilège.

Le niveau de maîtrise donne une idée de la qualité de la communication (consulter éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Toutefois, si les végétaux ont des griefs contre le maître du sortilège, ils ne l'informeront pas.

Les végétaux dans leur ensemble apprécient énormément le soleil, l'eau et la vie en général. Leur nature contemplative peut surprendre un interlocuteur humain par l'abondance de détails (que lui jugera peut-être inutile) auxquels font référence les végétaux lorsqu'on les interroge. Il ne serait toutefois pas convenable de leur faire remarquer ce travers car leur susceptibilité les encouragerait à rester définitivement muets.

Perçue de l'extérieur, une conversation avec les végétaux est pratiquement imperceptible, comme le murmure du vent dans les feuilles des arbres ou l'écoulement de la sève dans les tiges des plantes.

9 - Prendre l'apparence d'un arbre

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un arbre.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une feuille de l'arbre choisi

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège se donne l'apparence d'un arbre de l'espèce choisie. Le niveau de maîtrise donne une idée de la ressemblance (consulter éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Si une créature a des chances de découvrir la supercherie, il faut tester ses sens avec un malus dû au degré de ressemblance et lu colonne 4 de la Charte Angoumoise (exemple : MS = 15, assez bonne ressemblance, malus de 4 au jet de Sens). Signalons qu'en aucun cas les végétaux ne se laisseront tromper.

Ce sortilège n'est qu'une image qui laisse donc libre le maître du sortilège de se déplacer comme bon lui semble.

Une créature sous l'apparence d'un arbre peut être révélée par les sortilèges 10-Reconnaître un arbre druidique, ou 85-Vision exacte. Elle risque aussi de se démasquer par ses déplacements !

10 - Reconnaître un arbre druidique

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de reconnaître celui qui a pris l'apparence d'un arbre.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une pincée de cendres d'écorce de chêne rouvre

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de révéler toutes les créatures situées dans l'aire d'effet qui ont pris l'apparence d'un arbre.

11 - Haie du druide

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de créer une haie magique.

Préparation
courte : 8 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un bâton

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : hauteur de 50 centimètres par niveau de maîtrise
Etendue : longueur de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de créer une haie de ronces sur n'importe quelle surface solide. Le gestuel est obligatoire. Le maître du sortilège décrit le tracé désiré sur la surface du bout de son bâton. Dès qu'il rompt le contact, le tracé est définitivement achevé, et la haie apparaît instantanément. La hauteur de la haie correspond à la portée du sortilège et sa longueur à son étendue. Quand à l'épaisseur, elle est de 1 mètre. La haie du druide ne peut être escaladée car elle n'offre aucune prise, aucun appui stable. Il n'est pas non plus possible de la détruire car elle se régénère instantanément. Il faut donc soit la contourner, soit sauter par-dessus.

Le maître du sortilège peut ouvrir temporairement une brèche dans la haie, juste le temps nécessaire à une personne pour la franchir. Le processus dure une base et lui coûte un point de fatigue.

12 - Etre de fleurs

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de créer un être à partir de fleurs.

Préparation
normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : trois fois trois fleurs de pommier sauvage ayant été cueillies la nuit

Echec critique : l'esprit du maître du sortilège quitte son corps pour occuper une fleur pour toute la durée du sortilège.

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de donner naissance à un être constitué de multiples fleurs que le maître du sortilège anime en y transposant son esprit. Son propre corps entre alors dans un cycle biologiquement ralenti.

L'être de fleurs a une forme humanoïde. Il se déplace deux fois plus vite qu'un homme, donnant l'impression de glisser à la surface du sol. Il ne possède que le sens de la vue. Sa beauté est telle qu'aucune créature consciente ne cherchera à l'agresser. Il ne peut s'éloigner du maître du sortilège d'une distance supérieure à la portée du sortilège, sans quoi il se désagrège. L'être de fleurs peut charmer des créatures ou calmer la colère végétale. Une fois accomplie sa mission, il se désagrège et l'esprit du maître du sortilège réintègre immédiatement son corps.

L'être de fleurs peut charmer une créature par groupe de 5 niveaux de maîtrise. Toutes doivent se trouver dans la zone d'effet centrée sur lui. Le charme peut prendre deux aspects.

Soit l'être de fleurs dessine un cercle de pétales issus de son organisme autour de chaque créature charmée, auquel cas elles ne peuvent pas en sortir de leur propre gré jusqu'à la fin du sortilège. Elles ne songent même pas à quitter ce cercle. Si d'autres créatures les forcent à en sortir, les créatures charmées subissent un choc mental correspondant à un point de fatigue pour deux niveaux de maîtrise du sortilège.

Soit l'être de fleurs donne à chaque créature charmée une fleur dont elles ne voudront se défaire à aucun prix. Si, avant que le sortilège n'expire, elles rencontrent le maître du sortilège sous sa véritable forme, elles le trouveront sympathique. Dans le cas où la fleur qui leur a été confiée est volée, enlevée de force, ou détruite, les créatures charmées subissent un choc mental correspondant à un point de fatigue pour deux niveaux de maîtrise du sortilège.

L'être de fleurs peut calmer la colère végétale (sortilège 14) : en pénétrant dans son aire d'effet, il annule ce sortilège.

13 - Objet végétal

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de créer un objet à partir de végétaux.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de l'écorce d'un chêne consacré

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 centimètres par niveau de maîtrise (diamètre)
Etendue : 10 centimètres par niveau de maîtrise (longueur)

Ce sortilège permet de créer un objet à partir de végétaux tel qu'il aurait pu être conçu par la main de l'homme. Le maître doit avoir vu au moins une fois un objet similaire. L'objet devra être exclusivement constitué de végétaux (plantes, bois, champignons,...). Il devra pouvoir s'inscrire dans un cylindre d'une longueur correspondant à l'étendue, et d'un diamètre correspondant à la portée. L'objet sera de bonne facture et aura les propriétés d'un objet normal constitué des mêmes matériaux. Il se désintègre à la fin du sortilège.

14 - Colère végétale

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de déclencher la colère des végétaux.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : trois brins d'herbe fauchés en même temps que les premiers blés

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège provoque la colère des végétaux dans l'aire d'effet. Ils vont agresser toutes les créatures présentes, à l'exception du maître du sortilège qui ne sera inquiété d'aucune façon. L'intensité de la colère végétale dépend du niveau de maîtrise.

1 à 6 : les créatures ressentent une obscure menace qui les pousse à s'éloigner doucement (MS = 1) ou le plus vite possible (MS = 6).

7 à 12 : les herbes poussent instantanément à hauteur d'homme et s'enlacent. Les créatures doivent se frayer un chemin péniblement (30 mètres et un point de fatigue par minute). Leur plus cher désir est de quitter la zone le plus vite possible.

13 à 17 : en plus de l'effet précédent, les branches des arbres s'allongent, les buissons se développent et tous attaquent les créatures, créant des dommages correspondant à un point de fatigue toutes les 24 secondes.

18 à 20 : en plus des effets précédents, les herbes s'enroulent autour des créatures pour les immobiliser et les étouffer. La progression devient impossible au bout de 12 secondes. Des ronces se développent instantanément, et lacèrent leurs victimes. Les dommages correspondent à un point de fatigue toutes les 12 secondes. Les créatures inconscientes sont trainées vers les arbres les plus importants en 12 secondes. Ces arbres présentent à cet instant précis une ouverture béante et engloutissent leurs victimes (une par arbre). L'ouverture se referme, et la digestion de la victime commence 3 secondes plus tard, au rythme de 1 point de fatigue toutes les trois secondes.

21 et plus : en plus des effets précédents, les branches des arbres créent des dommages supplémentaires au rythme de 1 point de fatigue toutes les 6 secondes.

Les personnages peuvent essayer de se défendre. Les attaques des végétaux ne peuvent être parées et la meilleure défense est l'attaque. Pour un MS du sort de 13 à 17, les personnages qui réussissent une attaque avec une arme tranchante progressent de 3 mètres en une base. Si au cours d'une période de 12 secondes consécutives, ils réussissent 3 attaques, ils progressent de 12 mètres et ne subissent pas de dommages. Pour un MS de 18 à 20, réussir trois attaques en 12 secondes évite de perdre plus de un point de fatigue toutes les 24 secondes. Pour un MS de 21 et plus, il faut réussir 4 attaques en 12 secondes pour éviter de perdre plus de 2 points de fatigue toutes les 24 secondes.

15 - Se transformer en arbre

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de se transformer en arbre.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de sève de l'arbre choisi

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Echec critique : pour toute la durée du sort, le maître du sortilège perd conscience de sa nature humaine et devient un arbre.

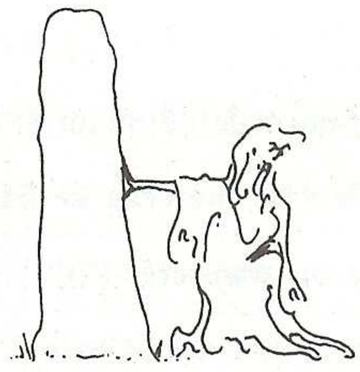
Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège se transforme en arbre de l'espèce choisie. Il conserve sa conscience humaine. Toutefois, il ne peut pas lancer ses sortilèges sous cette forme ; il doit, pour cela, repasser sous forme humaine en annulant le sortilège.

En cas de transfert du sort, le maître du sortilège peut choisir de laisser à la créature cible sa conscience humaine ou de la lui faire perdre au profit de celle de l'arbre choisi, la tentative étant, dans ce dernier cas, beaucoup plus ardue (-13).

Une créature transformée par ce sort peut être révélée par le sort 85-Vision exacte, même si elle trompe les végétaux eux-mêmes.

Attention ! Le capital de fatigue du personnage sous sa forme d'arbre est la même que sous sa forme humaine. S'il est sonné, inconscient, dans le coma, ou mort, le maître du sortilège perd le contrôle de sa transformation et se retrouve instantanément dans le même état, sous forme humaine.



TERRE

16 - Faire parler les pierres

Difficulté : 1

"Lug traduisit les paroles des pierres à ses compagnons..."
La quête des fils de Tuireann (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de converser avec les pierres.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un cristal de roche (quartz)

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 3 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut communiquer avec les roches situées dans l'aire d'effet centrée sur sa position à l'instant où il lance le sortilège.

Le niveau de maîtrise donne une idée de la qualité de la communication (consulter éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Pierres et rochers ont une sensibilité qui leur est propre. En particulier, ils ont une conception du temps bien différente de la nôtre. Que représente la durée d'une vie humaine sur l'échelle des temps géologiques ? Les pierres font par conséquent bien plus attention aux modifications profondes de leur environnement qu'aux actions qui ne concernent que les créatures vivantes.

Perçue de l'extérieur, une conversation avec les pierres est à peine perceptible, semblable aux vibrations ressenties lors d'un très léger séisme.

17 - Prendre l'apparence d'un rocher

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un rocher.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un échantillon du type de rocher choisi

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège se donne l'apparence d'un rocher. Le niveau de maîtrise donne une idée de la ressemblance (consulter éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Si une créature a des chances de découvrir la supercherie, il faut tester ses sens avec un malus dû à la ressemblance et lu colonne 4 de la Charte Angoumoise (exemple : MS = 15, "assez bonne ressemblance", malus de 4 au jet de Sens). Ce sortilège n'est qu'une image qui laisse donc libre le maître du sortilège de se déplacer comme bon lui semble.

Une créature sous l'apparence d'un rocher peut être révélée par les sortilèges 18-Reconnaître un rocher druidique et 85-Vision exacte. Elle risque aussi de se démasquer par ses déplacements !

18 - Reconnaître un rocher druidique

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de reconnaître quelqu'un ayant pris l'aspect d'un rocher.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de basalte

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de révéler toutes les créatures situées dans l'aire d'effet qui ont pris l'apparence d'un rocher.

19 - Modifier le sol

Difficulté : 3

"Irrité contre Conchobar, il frappa trois coups sur le sol ; ces coups firent jaillir trois collines, et ces collines dureront à jamais".
Naissance et règne de Conchobar (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de modifier la topographie.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un bâton issu d'un chêne coupé la nuit de Samain

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Pour modifier le sol, le maître du sortilège frappe la terre de son bâton de chêne. La terre peut être remodelée dans l'aire d'effet centrée sur le maître du sortilège au moment où il frappe le sol pour la première fois. Une nouvelle topographie voit le jour mais la différence de niveau par rapport à l'ancienne physionomie ne peut dépasser 10 centimètres par niveau de maîtrise. Le nouveau profil du sol doit conserver un aspect naturel. Les modifications interviennent à la vitesse de 30 centimètres par base. Les reliefs ainsi obtenus garderont leur nouvelle forme à la fin du sortilège. Tant que le sortilège n'est pas terminé, le maître du sortilège peut procéder à des modifications, en frappant le sol à chaque opération.

20 - Créature de pierre

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de créer une statue de pierre.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une poignée de sable aurifère

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège, à partir des rochers environnants, crée une statue de pierre. Cette dernière est si réaliste qu'elle semble vivante à tout observateur situé à plus de 50 mètres moins deux fois le niveau de maîtrise du sortilège. Le gabarit de la créature ne peut dépasser 5 fois le niveau de maîtrise du sortilège (homme : 6). Le maître du sortilège ne peut représenter que ce qu'il a déjà observé ou que ce qui lui a été décrit minutieusement. L'agencement des pierres se fait presque instantanément, si bien que les créatures présentes ont l'impression de voir se matérialiser un être. La créature de pierre pourra avoir toutes les couleurs des minéraux présents dans l'aire d'effet. Lorsque le sortilège se dissipe, l'être de pierre se désagrège, et se transforme en sable.

21 - Ronde des pierres

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de créer un tourbillon de pierres.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une branche de noisetier

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège grave une petite pierre et une branche de noisetier d'un même caractère oghamique. Il dépose alors la pierre à l'endroit qu'il a choisi pour être le centre de l'aire d'effet. Puis, sa branche de noisetier à la main, il peut faire tourbillonner petites pierres et gravillons en une ronde infernale. Les créatures situées dans l'aire d'effet en sont victimes, à l'exception du maître du sortilège qui n'est nullement inquiété.

L'intensité de la ronde dépend du niveau de maîtrise :

1 à 6 : gêne légère, sprint impossible ;
7 à 12 : gêne, course impossible, malus de 2 pour toutes les actions entreprises ;
13 à 17 : gêne importante, marche difficile, malus de 5 pour toutes les actions entreprises, un point de fatigue par minute ;
18 à 20 : progression très ralentie, malus de 7 pour toutes les actions entreprises, un point de fatigue toutes les 24 secondes.
21 et plus : aucune action possible, les créatures tentent de se protéger du mieux qu'elles peuvent, dommages de un point de fatigue toutes les 12 secondes.

Les personnages peuvent essayer de se protéger. Suivant leurs réactions, les dommages peuvent être sensiblement réduits (par exemple : réduction des dommages de moitié en se protégeant derrière un grand bouclier, contre un arbre ou un gros rocher,...).

22 - Libérer l'énergie des pierres

Difficulté : 5

"Par mon art, répondit Mathgen, je jetterai les montagnes d'Irlande sur les Formoîrés, et ils tomberont la tête contre terre".
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de faire exploser les pierres.

Préparation
normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un silex

Echec critique : l'énergie d'une pierre se libère contre le maître du sortilège.

Durée : 3 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut graver d'un même caractère oghamique une pierre pour 3 niveaux de maîtrise. Toutes ces pierres doivent être situées dans l'aire d'effet centrée sur la première pierre gravée. Une fois cette préparation terminée, le maître du sortilège devra se situer à une distance inférieure à la portée du sortilège pour pouvoir le contrôler. Tant que ce dernier n'est pas dissipé, le maître du sortilège peut, en la désignant du doigt, libérer l'énergie contenue dans l'une des pierres marquées. Cette libération d'énergie se traduit par une légère explosion dont l'intensité varie avec le niveau de maîtrise :

1 à 6 : plus de peur (et de bruit) que de mal !
7 à 12 : 2 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, un point de fatigue jusqu'à deux mètres ;
13 à 17 : 4 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, 2 points de fatigue jusqu'à deux mètres, un point de fatigue jusqu'à trois mètres ;
18 à 20 : 6 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, 3 points de fatigue jusqu'à deux mètres, un point de fatigue jusqu'à quatre mètres ;
21 et plus : 8 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, 4 points de fatigue jusqu'à deux mètres, 2 points de fatigue jusqu'à trois mètres, un point de fatigue jusqu'à quatre mètres.

Le maître du sortilège peut décider de graver plusieurs signes sur un rocher plus conséquent. La libération d'énergie de ce dernier aura les effets cumulés d'un nombre de pierres équivalent au nombre de caractères oghamiques.
Le maître du sortilège ne peut désigner qu'une seule pierre par base.

23 - Objet minéral

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de créer un objet à partir de minéraux.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une pincée de mica noir

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 centimètres par niveau de maîtrise (diamètre)
Etendue : 10 centimètres par niveau de maîtrise (longueur)

Ce sortilège permet de créer un objet à partir de pierres, roches et minéraux tel qu'il aurait pu être conçu par la main de l'homme. Le maître du sortilège doit avoir vu au moins une fois un objet similaire. L'objet devra être constitué exclusivement de matières minérales. Il devra pouvoir s'inscrire dans un cylindre d'une longueur correspondant à l'étendue et d'un diamètre correspondant à la portée. L'objet sera de bonne facture et aura les propriétés d'un objet normal constitué des mêmes matériaux. Il se désintègrera à la fin du sortilège.

24 - Pierre dressée

Difficulté : 7

Ce sortilège permet de dresser et de déplacer des pierres.

Préparation
normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : du gypse en forme de fer de lance

Durée : 3 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre (ou 3 mètres) par niveau de maîtrise
Etendue : 5 (ou 15 ou 25) kilogrammes par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pose le morceau de gypse sur un rocher, la pointe dirigée vers le nord. Il va être en mesure d'exercer son pouvoir sur une ou plusieurs pierres, en les projetant sur une cible, en les déplaçant ou en les faisant rouler. Pour ce faire, il doit d'abord marquer d'une spirale chaque rocher concerné.

S'il veut les projeter :

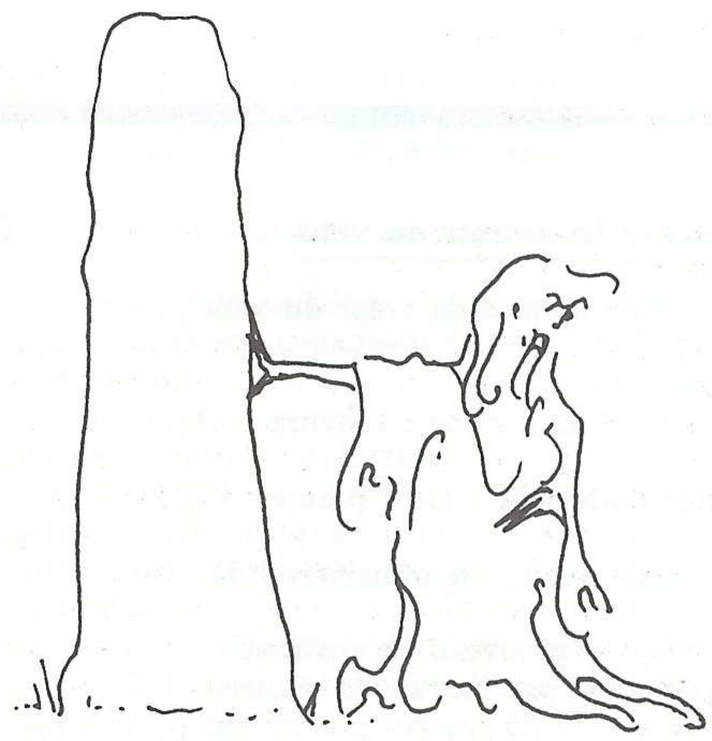
- la somme de leurs masses ne doit pas dépasser 5 kg par niveau de maîtrise ;
- lorsque le maître du sortilège le touche de la main, un rocher marqué décolle du sol en direction d'une cible désignée ;
- la trajectoire est semblable à celle d'un projectile de catapulte ;
- la vitesse est de 10 mètres par seconde ;
- la portée maximale est de 1 mètre par niveau de maîtrise ;
- un rocher peut être esquivé mais pas paré ;
- les dommages sont égaux à un point de fatigue par 2,5 kg ;
- le maître peut faire décoller un rocher par base ;
- les créatures visées peuvent tenter de se mettre à couvert.

S'il veut les déplacer :

- la somme de leurs masses ne doit pas dépasser 15 kg par niveau de maîtrise ;
- lorsque le maître du sortilège le touche de la main, un rocher marqué s'élève du sol et se déplace doucement ;
- la vitesse est de 1 mètre par seconde ;
- la portée maximale est de trois mètres par niveau de maîtrise ;
- une fois la portée maximale atteinte, ou lorsque le maître du sortilège le désire, le rocher se pose délicatement sur le sol, sous l'angle désiré par le maître du sortilège ;
- le maître peut faire décoller un rocher par base, tout en continuant à en contrôler d'autres.

S'il veut les faire rouler :

- la somme de leurs masses ne doit pas dépasser 25 kg par niveau de maîtrise ;
- lorsque le maître du sortilège le touche de la main, un rocher marqué reçoit une impulsion qui le fait rouler doucement ;
- la vitesse est de 1 mètre par seconde ;
- le rocher roulera au maximum de trois mètres par niveau de maîtrise, sauf s'il peut continuer à se déplacer par la seule force de gravitation (pente,...) ;
- le maître peut communiquer l'impulsion à un rocher par base.



25 - Souffle de pierre — Difficulté : 8

Ce sortilège permet de pétrifier un adversaire.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de granite

Echec critique : le sortilège se retourne contre le maître du sortilège.

Durée : 1 base par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Tenant le morceau de granite dans la main droite, le maître du sortilège inspire au maximum avant d'exhaler un souffle pétrifiant. Ce dernier est dirigé vers une créature située à portée. La victime est pétrifiée (transformée en statue de pierre), sauf si une autre créature s'interpose et se voit transformée à sa place.

Le souffle de pierre peut être esquivé, mais le jet d'esquive doit être réussi malgré un malus, dû au niveau de maîtrise du sortilège et lu en colonne 4 de la Charte Angoumoise.

Une victime reste sous forme de pierre pendant un mois par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège peut souffler une fois toutes les trois bases.

26 - Engloutissement par le sel — Difficulté : 9

"Cathbad les enveloppa d'une mer gluante qui les étouffait".
Meurtre des fils d'Usnech (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet d'engloutir une zone sous le sol.

Préparation
normale : 9 minutes, longue : 9 heures (+3)

Composante matérielle : une pincée de sel extrait d'une mine

Echec critique : le sortilège se retourne contre le maître du sortilège.

Portée : 25 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège lance la pincée de sel en direction de la zone visée. Cette dernière est littéralement engloutie dans les profondeurs de la terre au rythme de 10 centimètres par seconde. Seules les créatures en bordure de la zone d'effet ont droit à une tentative d'esquive pour sortir de la zone condamnée.

La hauteur maximale engloutie est de 1 mètre par niveau de maîtrise du sortilège.

Une fois le sortilège achevé, la surface du sol ne conserve aucune trace des structures englouties.

AIR

27 - Connaître les secrets du vent — Difficulté : 1

Ce sortilège permet de créer du vent.

Préparation
normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : trois plumes d'aigle

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 25 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 25 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de créer des déplacements d'air au voisinage du sol. La force du vent varie avec le niveau de maîtrise :

1 à 6 : brise légère à modérée ;
7 à 12 : brise modérée à forte ;
13 à 17 : forte brise à vent soufflant en rafales ;
18 à 20 : vent soufflant en rafales à vent violent et régulier ;
21 et plus : tempête.

L'orientation du vent est fixée lors de la préparation du sortilège.

Le vent fait baisser la température d'un nombre de degrés égal au niveau de maîtrise.

Même avec un fort niveau de maîtrise, le vent généré ne crée pas de dommages aux créatures qui vivent à la surface du sol.

Le sortilège contraire, "Calmer les vents" permet de calmer un vent naturel si le maître du sortilège est capable de créer un tel vent.

28 - Tourbillon de poussière — Difficulté : 1

Ce sortilège permet de créer un tourbillon de poussière.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un peu de poussière de craie

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège crée un tourbillon de poussière qui prend effet dans la zone sphérique décrite par l'étendue. Les créatures soumises à ce sortilège sont gênées dans leurs déplacements et leur vision est réduite à 50 mètres moins deux mètres par niveau de maîtrise du sort. Si les créatures ne réagissent pas promptement (en se couvrant les yeux, en retenant leur respiration, en se mettant un linge sur le visage,...), elles entreprennent toutes leurs actions avec un malus de 2, et perdent un point de fatigue toutes les 24 secondes. Le handicap est conservé trois bases après la sortie du tourbillon.

Le sort contraire permet d'empêcher le jet de ce sort, ou de calmer un tourbillon de poussière naturel, ou un vent de sable.

29 - Nuage de pollen — Difficulté : 1

Ce sortilège permet de créer un nuage de pollen.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une pincée de pollen

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 3 mètres par niveau de maîtrise

Les conditions nécessaires à ce sortilège ne sont réunies que pendant les saisons de printemps et d'été. Le nuage de pollen créé provoque chez les victimes une allergie qui les oblige à tousser, éternuer, et fait pleurer leurs yeux. Une seule inhalation suffit pour déclencher ces effets.

C'est à la suite d'un coup de vent que les grains de pollen emplissent l'air dans la zone d'effet.

Si les créatures ne réagissent pas promptement (en retenant leur respiration), elles entreprennent toutes leurs actions avec un malus de 5, et perdent un point de fatigue toutes les 24 secondes. Le handicap est conservé pendant 3 bases après la sortie du nuage de pollen.

30 - Message du vent

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de transmettre un message à distance.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une plume de pigeon

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Portée : 500 mètres par niveau de maîtrise

Une brise légère suffit à transporter le message que le maître du sortilège confie au vent. La direction du vent n'intervient nullement.

Le message est adressé à une créature nommée ou décrite très précisément. Il est composé d'un nombre de syllabes égal au niveau de maîtrise. Il se propage à la vitesse de 1 kilomètre par heure, jusqu'à la destination, ou au plus loin jusqu'à une distance égale à la portée. A l'arrivée, le message n'est audible que par le destinataire. Si ce dernier est inconscient, dans le coma ou uniquement endormi, il enregistre le message et s'en souviendra dès qu'il sera à nouveau conscient.

31 - Message du silence

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de percevoir tous les bruits.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une tête de chauve-souris

Echec critique : surdité complète pour 24 heures

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège accorde une meilleure perception (ouïe). Elle permet de déceler des sons normalement imperceptibles à l'oreille humaine, du fait de leur éloignement, de leur faible volume, de leur fréquence ; ou bien encore parce qu'ils sont masqués par d'autres bruits plus intenses.

Le maître du sortilège doit se concentrer et rester immobile.

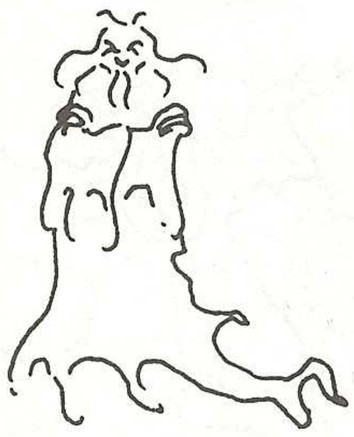
Pour la perception d'un son donné, le niveau de maîtrise s'ajoute au score de la compétence 39-Sens.

Le son doit avoir été émis à l'intérieur de l'aire d'effet du sortilège. Le maître de jeu accorde un bonus/malus pour la qualité du son en s'aidant de la Charte Angoumoise (impossible : -9, l'écoulement de la sève dans une plante ; immanquable : +9, hurlements). Il accorde aussi un bonus/malus suivant les conditions d'écoute (cauchemardesque : -9, au plus fort d'un orage ; fantastique : +9, dans le silence des profondeurs souterraines). Pour entendre et discerner le son, le maître du sortilège doit réussir le jet de Sens modifié comme indiqué.

Même si le maître du sortilège essaie d'écouter un seul son, le maître de jeu détermine quels sont tous les bruits importants audibles grâce au jet de Sens.

Ce sortilège permet aussi de détecter tout Message du vent (sortilège 30) émis, passé ou reçu dans la zone d'effet au cours des dernières 24 heures.

Ce sortilège redonne aussi pour la durée d'effet le sens de l'ouïe à une créature devenue sourde.



32 - Imposer le silence

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de forcer les créatures au silence.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une pincée de feuilles de verveine

Echec critique : le sortilège se tourne contre son créateur

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège suspend les déplacements d'air dans la zone d'effet. Cette anomalie d'ambiance est perçue, consciemment ou non, par les créatures se trouvant dans cette zone. Elles sont forcées au silence : elles évitent de proférer le moindre son et de provoquer le plus petit bruit. Dans des circonstances critiques, (danger pressant,...), les créatures peuvent rompre le silence au prix d'une fatigue conséquente : 1 point de fatigue pour deux niveaux de maîtrise. Une fois le silence rompu, le sortilège est dissipé. Signalons qu'un sortilège murmuré n'enfreint pas la règle du silence.

Le sortilège contraire empêche une personne de parler tout bas, et l'oblige par exemple à clamer ses sortilèges.

33 - Créer de l'air

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de créer de l'air.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une feuille de châtaignier

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de créer de l'air dans un espace où celui-ci est raréfié ou même absent. Le maître du sortilège est le centre de la zone d'effet sphérique qui se déplace avec lui. L'atmosphère est renouvelée tant que le sortilège n'est pas dissipé. Un nombre de personnes égal au niveau de maîtrise peut respirer de l'air pur, pourvu que toutes soient dans l'aire d'effet.

Le sortilège contraire empêche une personne d'utiliser ce sort et la place au centre d'une zone d'air raréfié qui lui interdit tout effort violent. Son nombre maximum de points de fatigue est diminué de 1 pour 3 niveaux de maîtrise. Elle cherchera à s'isoler de manière à ce que personne ne lui vole son air en pénétrant dans la zone où il est raréfié.

34 - Respiration druidique

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de se dispenser de respirer.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : le coeur d'un batracien

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Echec critique : le maître du sortilège s'asphixie, sombre dans l'inconscience en une base, et son organisme se place en animation suspendue pour une heure.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Le sortilège permet à son créateur de se dispenser d'inhaler de l'air pour satisfaire à ses besoins en oxygène. Tout se passe comme si l'air était directement créé et renouvelé à l'intérieur de ses poumons.

Le sortilège contraire empêche la créature visée de lancer ce sort, mais en plus lui interdit de retenir son souffle plus d'une base sous peine de sombrer dans l'inconscience.

35 - Parler aux nuages

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de contrôler les nuages.

Préparation
normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un chaudron rempli d'eau de pluie

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 10 kilomètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet d'appeler à soi des nuages se trouvant à portée ou de les éloigner aussi loin que la portée le permet.

Le maître du sortilège doit disposer d'un chaudron rempli d'eau de pluie. A la surface de l'eau, apparaît le reflet des nuages avec lesquels il va converser. Même si les consonnances en sont magiques, il s'agit d'un véritable dialogue où le maître du sortilège doit convaincre les nuages. Une fois ces derniers décidés à se déplacer, le mouvement se fait à la vitesse de 1 kilomètre par heure et par niveau de maîtrise. La couche nuageuse affectée est limitée en surface circulaire par l'étendue, mais pas en épaisseur.

36 - Voyager dans les airs

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de se déplacer dans les airs.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une plume d'aigle géant

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise (hauteur accessible)
Etendue : 5 kilogrammes par niveau de maîtrise (charge)

Le maître du sortilège tient la plume d'aigle à la main. Celle-ci l'entraîne et lui permet de voler dans les airs. S'il la lâche, il tombe doucement et le sort est dissipé. La vitesse de déplacement est de 3 kilomètres par heure et par niveau de maîtrise. Le maître du sortilège peut, en plus de sa propre personne, emporter avec lui une charge égale à l'étendue du sortilège. La portée du sortilège représente la plus grande hauteur par rapport au sol que peut atteindre le maître du sortilège.

En plus de ne pas pouvoir utiliser le sortilège, une créature affectée par le sort contraire souffre de vertiges dès qu'elle est en présence d'une dénivelée supérieure à 5 mètres. Ces vertiges se traduisent par un malus de 5 pour toutes les actions entreprises près du vide.

37 - Tornade

Difficulté : 7

Ce sortilège permet de déclencher une tornade.

Préparation
courte : 1 minute (-3), normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : une fleur de pissenlit

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise
Portée : 25 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 25 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège souffle sur la fleur de pissenlit en direction de la zone d'effet choisie. Une tornade se forme aussitôt. Il s'agit d'un vent tourbillonnant très violent. Ses forces et ses effets varient avec le niveau de maîtrise :

1 à 6 : les cultures subissent des dégâts superficiels ;
7 à 12 : les cultures subissent d'importants dégâts, les habitations légères ou temporaires sont détruites, la progression est fortement ralentie ;
13 à 17 : les cultures sont dévastées, les habitations et ouvrages en bois sont endommagés, toute progression est impossible, les créatures prises dans l'aire d'effet perdent un point de fatigue toutes les 2 minutes, les embarcations légères sont en grande difficulté ;
18 à 20 : les habitations et ouvrages en bois sont détruits, les habitations et ouvrages en pierre sont endommagés, les créatures doivent s'amarrer pour ne pas être emportées, elles perdent un point de fatigue par minute et ont (MS-10) chances sur 20 d'êtres blessées (dommages égaux à la marge de réussite), les embarcations légères coulent, les navires les plus importants sont en difficulté ;
21 et plus : tous les ouvrages sont détruits, les arbres sont déracinés, les créatures qui ne sont pas à l'abri (caverne, grotte,...) sont emportées, elles perdent 2 points de fatigue par minute et ont (MS-10) chances sur 20 d'être blessées (dommages égaux à la marge de réussite), même les plus gros navires sombrent.

Tous ces effets sont donnés à titre indicatif et doivent être adaptés à l'environnement et aux réactions des créatures.

Le sortilège contraire permet soit d'interdire à une créature de jeter ce sort, soit de calmer une tornade naturelle, si par son niveau de maîtrise, le maître du sortilège est capable de créer une telle tornade.

38 - Vent d'agression et de druidisme

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de déclencher un vent de folie meurtrière.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : les cendres d'une couleuvre brûlée à Beltaine

Echec critique : le sort agit dans une zone centrée sur le maître du sortilège

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège disperse les cendres de la couleuvre. Il déclenche ainsi un véritable "vent de folie" qui atteint toutes les créatures situées dans l'aire d'effet. Ces dernières ne reconnaissent plus ni frère ni ami. Elles sont animées par une rage meurtrière qui ne peut être assouvie que par la disparition de toutes les créatures situées alentours. Toutes utilisent les moyens les plus directs et les plus violents pour parvenir à leurs fins. Les sortilèges sont rarement employés si d'autres armes sont disponibles. A la fin du sortilège, toutes les créatures se trouvent dans un état d'abattement qui dure une base par niveau de maîtrise. Pendant cette phase où elles retrouvent leurs esprits, elles éviteront toute action exigeant une dépense d'énergie.

En plus d'interdire le jet de ce sort, le sort contraire empêchera la créature cible d'être aussi bien l'instigateur que le bénéficiaire d'une quelconque méthode pour galvaniser les combattants.

39 - Libérer la pluie

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire pleuvoir.

Préparation
normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une petite branche de saule pleureur

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège n'est réalisable que si des nuages couvrent l'aire d'effet. L'intensité de la pluie varie avec le niveau de maîtrise :

1 à 6 : bruine intermittente à régulière
7 à 12 : pluie légère
13 à 17 : pluie régulière
18 à 20 : averses fréquentes
21 et plus : déluge

L'influence de chaque type de pluie dépend de l'environnement.
Le sortilège contraire permet d'empêcher le jet de ce sort, ou permet d'empêcher une pluie naturelle si le maître du sortilège est capable par son niveau de maîtrise de libérer une telle pluie.

40 - Libérer la neige

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire tomber la neige.

Préparation
normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

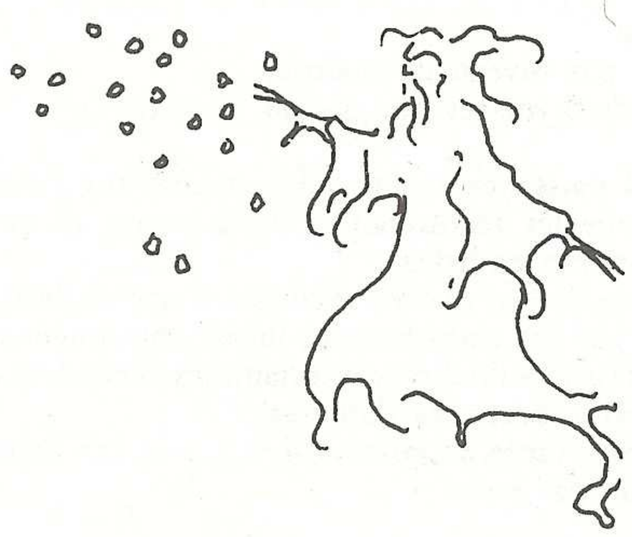
Composante matérielle : un edelweiss

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Le sortilège n'a d'effet que si les conditions nécessaires sont réunies (température, nuages). L'accumulation de neige dépend du niveau de maîtrise :

1 à 6 : 0 cm, la neige tombe en flocons épais mais ne tient pas ;
7 à 12 : 1 cm par période de cinq heures et par niveau de maîtrise ;
13 à 18 : 1 cm par période de quatre heures et par niveau de maîtrise ;
19 à 20 : 1 cm par période de trois heures et par niveau de maîtrise ;
21 et plus : véritable tempête de neige : 1 cm par période de deux heures et par niveau de maîtrise.

L'influence des chutes de neige varie avec l'environnement, mais signalons qu'à partir d'un niveau de maîtrise de 13, les déplacements deviennent difficiles, et au-dessus de 21 ils sont rendus impossibles.
Le sortilège contraire permet soit d'empêcher l'utilisation de ce sort, soit d'empêcher une chute de neige naturelle si le maître du sortilège a un niveau de maîtrise suffisant pour provoquer une telle chute. Il permet aussi d'empêcher les avalanches.



41 - Libérer la grêle

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de faire tomber la grêle.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une pierre arrondie par le courant d'une rivière.

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 10 mètres par niveau de maîtrise

Le sortilège n'agit que si des nuages couvrent l'aire d'effet. La densité de la grêle, la taille des grêlons, et les dommages créés varient en fonction du niveau de maîtrise :

1 à 6 : légère gêne ;
7 à 12 : gêne, sprint impossible ;
13 à 17 : gêne importante, course difficile, malus de 2 à toutes les actions entreprises, 1 point de fatigue par minute ;
18 à 20 : malus de 5 à toutes les actions entreprises, 2 points de fatigue par minute ;
21 et plus : malus de 7 à toutes les actions entreprises, 3 points de fatigue par minute.

L'impact de ce sortilège sur l'environnement (cultures, toitures,...) ne doit pas être oublié.
Les personnages peuvent essayer de se protéger. Suivant leurs réactions, les dommages peuvent être sensiblement réduits (par exemple : réduction des dommages de moitié en se protégeant sous un grand bouclier).
Le sortilège contraire permet soit d'empêcher le jet de ce sort, soit d'empêcher une chute naturelle de grêle si le maître du sortilège par son niveau de maîtrise est capable de provoquer une telle chute.

42 - Diriger les nuages

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de contrôler les nuages.

Préparation
normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une flaque d'eau claire

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 10 kilomètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 35-Parler aux nuages.

43 - Nuages

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de former des nuages.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une cuisse de grenouille

Durée : 12 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet la formation de nuages dans l'aire d'effet, par condensation des microgoutelettes d'eau contenues dans l'atmosphère. Ces nuages paraissent menaçants et peuvent être utilisés avec les sorts 39-Libérer la pluie, 51-Pluie, 40-Libérer la neige, 54-Neige, 41-Libérer la grêle, 55-Grêle et 44-Foudre si les conditions de température sont réunies (neige, grêle). Les nuages masquent le soleil.
Le sortilège contraire ne permet pas de dissiper les nuages naturels, qui peuvent être éloignés en utilisant les sortilèges 35-Parler aux nuages et 42-Diriger les nuages.

44 - Foudre — Difficulté : 8

Ce sortilège permet de faire tomber la foudre.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : une aiguille métallique

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Des nuages doivent couvrir le lieu choisi pour l'accomplissement de ce sortilège. Le maître du sortilège plante l'aiguille métallique dans le sol ; elle matérialise le centre de l'aire d'effet et a pour but d'attirer la foudre à elle. Si le maître du sortilège dispose de suffisamment de temps, il peut s'éloigner, tout en continuant sa concentration, au rythme de 1 mètre par base. Il pourra contrôler les effets du sortilège s'il reste à portée de l'aiguille. La force du choc électrique équivaut à 2 points de fatigue par niveau de maîtrise. Le maître du sortilège choisit en combien de branches de force équivalente est divisée cette puissance électrique. Chaque branche ne peut atteindre que des créatures situées dans l'aire d'effet. De plus, toutes les créatures présentes dans cette zone (même si elles sont épargnées par la foudre) se retrouvent "sonnées" (-5 à tous les jets) pendant une base par niveau de maîtrise.

FEU

45 - Feu druidique — Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire apparaître une flamme d'origine magique.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une branche de sorbier

Durée : 1 base par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège crée une flamme capable de subsister sur de la matière inerte pendant la durée indiquée.

Si la flamme est créée sur de la matière combustible, le feu se développe et se propage comme le ferait un feu naturel.

Un feu druidique ne peut pas être créé directement sur une créature vivante.

Un feu druidique peut être maîtrisé grâce au sortilège 46-Contrôler les flammes.

46 - Contrôler les flammes — Difficulté : 2

Ce sortilège permet de diminuer ou d'augmenter l'intensité d'un feu.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de soufre

Echec critique : effet inverse de celui souhaité

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège est capable de contrôler les feux situés dans l'aire d'effet. Il peut en augmenter ou en diminuer l'intensité de 5 % par niveau de maîtrise. Ainsi, un niveau de maîtrise de 20 permet d'éteindre un feu (-100 %) ou au contraire d'en doubler l'intensité (+100 %).

Une fois la durée du sortilège écoulée, le ou les foyers éventuels évoluent à nouveau naturellement.

Ce sortilège permet d'éteindre un feu druidique (sortilège 45) de niveau de maîtrise inférieur ou égal.

47 - Libérer les flammes — Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'enflammer des matériaux.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une torche allumée

Echec critique : le sortilège prend effet sur les vêtements du maître du sortilège.

Durée : durée naturelle de combustion
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège est capable d'enflammer un type de matériau situé dans l'aire d'effet.

Le type de matériau dépend du niveau de maîtrise :

1 : huile,
2 : alcool,
3 - 4 : bois sec,
5 - 6 : lin,
7 - 8 : laine,
9 - 10 : fourrure,
11 - 12 : bois humide,
13 - 14 : lin mouillé,
15 - 16 : laine mouillée,
17 - 18 : fourrure mouillée,
19 : cuir,
20 : verre,...

Seule la matière inerte peut être enflammée, pas la matière vivante. Elle doit être au contact de l'air libre, et non dans un sac ou un récipient.

Une fois le matériau enflammé, il continue à brûler naturellement.

48 - Feu de la terre — Difficulté : 4

Ce sortilège permet d'enflammer le sol et même l'eau.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un fragment de roche volcanique

Echec critique : le sol s'enflamme sous les pieds du maître du sortilège.

Durée : 1 seconde
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce feu prend naissance sur le sol et même sur l'eau, comme si une nappe d'huile les recouvrait uniformément, et qu'elle était enflammée en plusieurs endroits.

Les flammes ne durent qu'une seconde. Passé ce délai, seuls les points enflammés par cet embrasement initial continuent de brûler.

Les matériaux susceptibles d'être enflammés dépendent du niveau de maîtrise (voir 47-Libérer les flammes).

Toute créature vivante en contact direct avec ces flammes perd un point de fatigue par base.

49 - Jet de flammes

Difficulté : 5

"Aillen souffle de sa bouche un jet de flammes qui incendie Tara..."
Finn mac Cumaill (Cycle Ossianique).

Ce sortilège permet de cracher un jet de flammes.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un peu d'excrément de dragon ailé

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le maître du sortilège peut cracher un second jet de flammes à la base suivante.

Durée : 1 minute
Portée : cône de 0,5 mètre de long par niveau de maîtrise
Etendue : cône d'un diamètre à l'extrémité de 0,1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège crache un jet de flammes de la forme d'un cône dont la longueur correspond à la portée du sortilège et le diamètre à son étendue.

Toute créature vivante touchée par ce jet de flammes perd 1 point de fatigue par niveau de maîtrise du sortilège.

Les matériaux combustibles s'enflamment comme ils le feraient avec une flamme naturelle.

50 - Pluie de feu

Difficulté : 6

"Je ferai tomber trois pluies de feu sur le visage des guerriers Formoîrés..."
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège fait tomber une pluie de flammèches corrosives.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : la corne d'un bélier sacrifié lors de la fête de Beltaine.

Réussite parfaite : durée deux fois plus longue
Echec critique : le sortilège se déclenche sur le maître du sortilège.

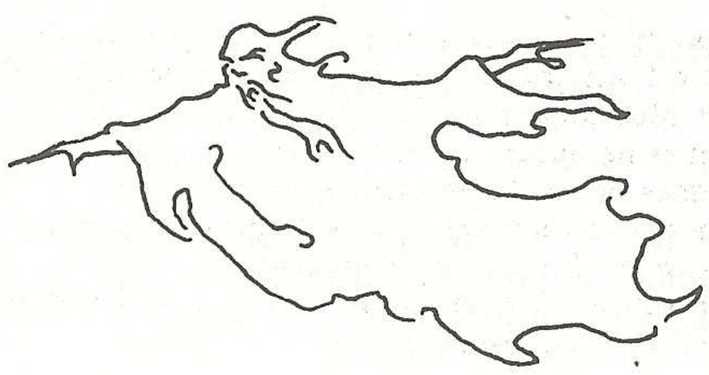
Durée : 1 seconde pour 5 niveaux de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

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

La corrosion commence avec le début de la pluie et se poursuit après sa fin pendant 1 seconde par groupe de cinq niveaux de maîtrise.

Toute créature vivante subit des dommages égaux à 5 points de fatigue par seconde de pluie ou de corrosion.

Les matériaux se corrodent et deviennent inutilisables bien qu'ils puissent servir de protection momentanée : 1 seconde pour 10 centimètres de cuir, 5 centimètres de bois, 3 centimètres de roche, 2 centimètres de métal, 1 mètre d'eau ou 30 centimètres de neige.



EAU

51 - Pluie

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire tomber la pluie.

Préparation
normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un fragment d'écorce de saule pleureur

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 39-Libérer la pluie.

52 - Créer du brouillard

Difficulté : 1

"Là un brouillard lourd, sombre, obscur, inconcevable l'enveloppa. Il ne distinguait plus le ciel de la terre. Il ne put continuer sa route..."
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de former du brouillard.

Préparation
normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une pincée de poudre d'ailes de papillons

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 25 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 25 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège n'est pas réalisable par beau temps, sauf si l'aire d'effet couvre une étendue d'eau. Les créatures prises dans ce brouillard ont leur champ de vision réduit à 30 mètres moins 1 mètre par niveau de maîtrise. De plus, les sens et l'orientation sont diminués (-1 pour trois niveaux de maîtrise).

Particularités : ce sortilège peut servir à dissiper un brouillard naturel. Les sortilèges 27-Connaître les secrets du vent, 37-Tornade permettent de dissiper un brouillard magique.

53 - Faire parler les vagues

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de converser avec les vagues.

Préparation
normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une pierre ponce

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Echec critique : les vagues se déchaînent contre le maître du sortilège

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut converser avec les vagues qui passent dans l'aire d'effet. Le niveau de maîtrise donne une idée de la qualité de la communication (consulter éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Les vagues sont toujours en mouvement et il est difficile d'avoir une conversation suivie avec l'une d'entre elles. Puisque l'interlocuteur change en moyenne toutes les 20 secondes, il faut poser des questions brèves et précises.

Perçue de l'extérieur, une conversation avec les vagues ressemble au bruit que font celles-ci lorsqu'elles viennent s'écraser contre les rochers.

54 - Neige

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire tomber la neige.

Préparation
normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un peu de neige fondue

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 40-Libérer la neige.

55 - Grêle

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de faire tomber la grêle.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un galet blanc

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 10 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 41-Libérer la grêle.

56 - Créer de l'eau pure

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'obtenir de l'eau pure.

Préparation
normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une branche de gui

Echec critique : le maître du sortilège se retrouve trempé des pieds à la tête

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : 0,5 mètres par niveau de maîtrise

L'eau créée apparaîtra à même le sol (5 litres par niveau de maîtrise) ou dans un réceptacle manufacturé (1 litre par niveau de maîtrise). L'eau se condense en moins d'une minute.

57 - Evaporation

Difficulté : 4

"Je mettrai, répondit l'échanson, les douze principaux lacs d'Irlande sous les yeux des Formoîrés, et ils n'y trouveront pas d'eau, quelque grande que soit la soif qu'ils éprouvent".
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique)

Ce sortilège permet d'évaporer de l'eau.

Préparation
normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : de la poussière calcaire

Réussite parfaite : le volume d'eau peut être doublé

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège provoque l'évaporation d'eau. La quantité d'eau évaporée est de 5000 litres par niveau de maîtrise s'il s'agit d'eau naturelle et de 5 litres par niveau de maîtrise s'il s'agit d'eau druidique. La surface de l'eau doit être en contact avec l'air. Il n'est donc pas possible de dessécher directement une créature ou un végétal. L'eau s'évapore en moins d'une minute.

58 - Source

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de créer ou de tarir une source.

Préparation
normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une branche de sorbier, baignée dans de l'eau druidique (créer) ou carbonisée (tarir).

Durée : 4 ans par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de faire apparaître ou disparaître une source. Pour créer une source, il faut choisir un endroit propice en réussissant un jet de Sciences de la terre (compétence 54). Le maître de jeu doit accorder un bonus/malus suivant l'aspect favorable ou non du terrain. Le niveau de maîtrise donne une idée du débit de la source (1 : filet d'eau infime, 20 : gros torrent).

Un maître du sortilège ne peut tarir que les sources d'un débit inférieur ou égal à celles que son niveau de maîtrise lui permet de créer.

59 - Contrôler les eaux

Difficulté : 6

"Il prononça des incantations druidiques contre eux. Il fit venir une mer avec de grandes vagues le long de la plaine".
Meurtre des fils d'Usnech (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet d'agir sur l'agitation d'une étendue d'eau.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une créature vivant dans les eaux concernées

Echec critique : effet inverse de celui désiré

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce puissant sortilège permet d'agiter ou au contraire de calmer les eaux. Pour chaque groupe de trois niveaux de maîtrise, il est possible de modifier de 1 (à la hausse ou à la baisse) l'agitation de la mer sur la table suivante.

agitation	état de la mer	hauteur moyenne des vagues
0	miroir	0
1	à peine agitée	20 cm
2	assez calme	60 cm
3	assez agitée	1,5 m
4	légèrement houleuse	2,5 m
5	houleuse	4 m
6	très houleuse	6 m
7	extrêmement houleuse	8 m
8	démontée	10 m
9	tempête	12 m et plus

60 - Transformer une créature en flaque

Difficulté : 9

Ce sortilège permet de fluidifier une créature.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 9 minutes, longue : 9 heures (+3)

Composante matérielle : une branche de sorbier tachée du sang de la créature

Le maître du sortilège doit enduire une branche de sorbier d'un peu du sang de la créature visée. Il doit, moins d'une heure par niveau de maîtrise après sa préparation, mettre en contact la créature avec la branche de sorbier. Le sortilège n'agira que sur une créature dont le Physique ne dépasse pas 3 fois le niveau de maîtrise du sortilège. La créature visée se liquéfie littéralement.

Pour annuler ce sortilège, il faut avoir récupéré une goutte de ce précieux liquide et procéder à l'annulation dans les 24 heures. Passé ce délai, l'effet est irréversible, et l'âme de la créature suit sa nouvelle destinée (*chap. 10, Religion*).

PROTECTION

61 - Résister au sommeil

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de résister à un sommeil naturel ou magique.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une pincée de feuilles de menthe sauvage

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 25 mètres par niveau de maîtrise

Le choix des créatures bénéficiant du pouvoir appartient au maître du sortilège. La somme des scores de Physique des créatures choisies ne peut dépasser 4 fois le niveau de maîtrise du sortilège.

Ce sortilège suspend l'accumulation éventuelle de fatigue due à une veillée prolongée. Il ne permet pas de réveiller une créature endormie.

62 - Combattre la peur

Difficulté : 1

Ce sortilège immunise contre toute peur naturelle ou magique.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une oreille de sanglier

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 25 mètres par niveau de maîtrise

Les créatures choisies par le maître du sortilège ne seront pas sensible à la peur pendant toute la durée d'effet. Le maître du sortilège peut immuniser 1 créature pour 4 niveaux de maîtrise.

Ce sortilège est de nature préventive. Toutefois, il permet aussi de dissiper une peur naturelle mais en aucun cas une peur magique.

63 - Résister à un sortilège

Difficulté : 2

Ce sortilège facilite la résistance à un sortilège.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une branche de gui baignée dans de l'eau druidique

Réussite parfaite : une créature au choix sera invulnérable au sortilège pendant la durée d'effet

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 25 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège dispose d'un capital de points de résistance au sortilège qu'il désigne. Il répartit comme il le souhaite ces points entre les créatures situées dans l'aire d'effet.

Il faut choisir au préalable le sortilège dont on souhaite protéger les créatures.

Si ce sortilège est connu du maître du sortilège, le capital de points de résistance à répartir est égal à son niveau de maîtrise dans le sort 63.

Si ce sortilège appartient au domaine de magie correspondant à la classe du maître du sortilège, et n'est pas connu de lui, le capital de points de résistance à répartir est égal à la moitié de son niveau de maîtrise dans le sort 63.

Si ce sortilège n'appartient pas à la magie de la classe du maître du sortilège, et n'est pas non plus connu de lui, le capital de points de résistance est égal au quart de son niveau de maîtrise dans le sort 63.

Les fractions sont à arrondir au chiffre supérieur.

La résistance au sortilège dont bénéficient les créatures choisies intervient comme la résistance naturelle des créatures (chap. 9.3.1).

Notons qu'il est possible d'augmenter la résistance de créatures à un sortilège bénéfique, limitant ainsi leurs chances d'en profiter.

Ce sortilège a un caractère uniquement préventif, et n'a aucun effet sur un sortilège déjà en cours.

Les résistances à un sortilège issues de plusieurs sorts (sort 63 et/ou sort 65) ne se cumulent pas, seule la meilleure est en vigueur.

64 - Tour à droite

Difficulté : 3

"Pour détourner les mauvais présages, Loëg fait faire un tour à droite au char qui s'éloigne..."
La mort violente de Cûchulainn (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège a un effet bénéfique.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une branche de sorbier gravée de caractères oghamiques

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : bonus de +3
Echec critique : malus de 1

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège est un signe favorable et bénéfique. Le maître du sortilège effectue le tour des créatures qu'il souhaite favoriser. Il tourne "dans le sens du soleil" (vers la droite, dans le sens des aiguilles d'une montre). L'étendue mesure le plus grand cercle qu'il puisse effectuer.

Pendant la durée du sortilège, les créatures situées dans l'aire d'effet (à l'intérieur du cercle), bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs jets.

Ce sortilège, lancé trois fois consécutivement avec succès, annule un signe défavorable et néfaste (168-Tour à gauche) si ce dernier a été lancé avec un niveau de maîtrise inférieur ou égal.

65 - Résister à une magie

Difficulté : 4

"Le druide prononça une incantation contre la voix de la femme, afin que personne n'entendît la voix de la femme, et une autre incantation pour empêcher Conlé de voir la femme".
Le voyage de Conlé (Cycle de Leinster).

Ce sortilège facilite la résistance aux sortilèges d'un domaine de magie.

Préparation
normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une pincée de cendres prélevées dans le foyer principal de la fête de Beltaine.

Réussite parfaite : une créature au choix sera invulnérable à un type de magie pendant la durée de l'effet.

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Etendue : 25 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège dispose d'un capital de points de résistance aux sortilèges d'un domaine de magie qu'il désigne.

Il répartit comme il le souhaite ces points entre les créatures situées dans l'aire d'effet.

Il faut choisir au préalable le domaine de magie dont on souhaite protéger les créatures.

Si ce domaine de magie est celui correspondant à la classe du maître du sortilège, le capital de points de résistance est égal à son niveau de maîtrise dans le sort 65.

Dans le cas contraire, le capital de points est égal à la moitié (arrondie au dessus) de son niveau de maîtrise dans le sort 65.

La résistance aux sortilèges dont bénéficient les créatures choisies intervient comme la résistance naturelle des créatures (chap. 9.3.1).

Ce sortilège a uniquement un effet préventif, et n'a aucun effet sur des sorts déjà en cours.

Les résistances issues de plusieurs sorts (sort 63 et/ou sort 65) ne se cumulent pas, seule la meilleure est en vigueur.

66 - Reflux de la magie

Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'annuler un sortilège en cours.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : de même nature que celle du sortilège visé

Echec critique : la durée du sortilège en cours est doublée (ou, le cas échéant, son étendue, son intensité,...).

Le maître du sortilège provoque un reflux de la magie, et annule ainsi le sortilège en cours qu'il a choisi.

Il n'est pas nécessaire de connaître le sortilège à annuler. Par contre, sans composante matérielle adéquate, les chances sont réduites (-5).

Le succès de l'entreprise dépend de la marge de réussite. Le tableau suivant indique, en fonction de la marge de réussite, quel est le sort le plus difficile que le maître du sortilège est en mesure d'annuler.

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

67 - Repousser les créatures monstrueuses

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de faire fuir les créatures monstrueuses.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une oreille d'auroch blanc

Echec critique : les créatures monstrueuses sentent la menace et attaquent le maître du sortilège pour l'éliminer.

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le sortilège permet de faire fuir les créatures monstrueuses situées dans l'aire d'effet. Les créatures s'éloignent sans tarder dans la direction qui leur est la plus favorable. Pendant toute la durée du sortilège, elles n'ont pas d'autre objectif. Si un obstacle se présente, la créature cherche à l'éliminer pour pouvoir fuir. Une créature directement attaquée combat tant que le danger persiste. Si elle subit une blessure, elle est libérée de l'influence du charme, et n'est plus obligée de s'éloigner.

Il n'est pas possible de chasser un chat druidique (sortilège 6).

68 - Déclaration de guerre

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de débuter les hostilités sous un angle favorable.

Préparation
normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un peu du sang d'un taureau sacrifié à Toutatis

Réussite parfaite : le bonus de +1 est conservé pendant toutes les hostilités.
Echec critique : malus de 1 pendant toute les hostilités

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège doit se rendre aux limites du territoire ennemi, jusqu'à ce qu'un membre de la tribu adverse se trouve à portée. Il annonce alors le début des hostilités. Le sortilège apporte un bonus de +1 à tous les membres de la tribu du maître du sortilège, pour tous les jets en rapport avec le conflit. Pour annuler le sortilège, la tribu adverse doit à son tour procéder à une déclaration dans les 24 heures.

69 - Serment

Difficulté : 2

"Je le jure par le serment que jure ma tribu : vos têtes danseront sur la palissade si l'on ne m'apporte pas mon dû..."
L'exil des fils de Doel l'oublié (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de prendre à témoin les dieux et les forces vitales de la nature avant d'entreprendre une tâche.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de terre ramassée dans la demeure du chef de la tribu.

Réussite parfaite : le capital de faveur est doublé
Echec critique : capital de défaveur

Le maître du sortilège *"jure par le dieu que jure sa tribu"* qu'il va accomplir une tâche. Il prend aussi à témoin les astres et les forces vitales de la nature. Il doit fixer lui-même une date limite avant laquelle la tâche devra être menée à bien.

Pour vérifier si les dieux acceptent le serment, le maître de jeu demande un jet de Foi (d10) au personnage avec un bonus (délai court) ou un malus (délai long pour accomplir la tâche).

Si le serment est accepté, jusqu'à ce que la tâche soit accomplie, le maître du sortilège bénéficie d'un capital de faveur journalier. Ce capital est égal à la foi du maître du sortilège.

Cela signifie que chaque jour, le maître du sortilège pourra dépenser ce capital en augmentant ses chances de succès avant d'entreprendre une action.

Ainsi, un don de Foi de 6 permet, dans une journée, d'augmenter 6 fois ses chances de succès de 1, ou 3 fois de 2,...

Si la tâche échoue ou n'est pas menée à bien dans les délais, le maître du sortilège n'a pas respecté son serment. Il s'attire la défaveur des dieux. Le maître de jeu dispose, pendant une durée équivalente à celle que le personnage avait fixée pour l'accomplissement de sa tâche, d'un capital de points de défaveur envers le personnage. Ce capital est égal à son don de Foi. Chaque jour, le maître de jeu l'utilise comme bon lui semble à l'encontre du personnage.

Notons que les points de faveur (de défaveur) peuvent être appliqués en malus (en bonus) pour des actions entreprises par d'autres créatures à l'encontre du maître du sortilège.

Ce sortilège ne peut pas être annulé.

70 - Excitation des combattants

Difficulté : 2

Ce sortilège permet une mise en condition avant un combat.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une patte d'ours

Réussite parfaite : bonus de +2
Echec critique : malus de 1

Durée : 1 base par niveau de maîtrise
Etendue : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège prépare les personnages situés dans l'aire d'effet avant un combat. Il les fait passer à un état d'excitation qui leur accorde un avantage de +1 à tous les jets d'attaque pendant la durée du sort.

Pour profiter du sort, les personnages doivent être en mesure d'entendre les paroles du maître du sortilège. En particulier, ceux qui ont déjà engagé le combat ou ceux qui préparent un sortilège ne peuvent bénéficier de l'effet d'excitation.

71 - Bénédiction

Difficulté : 3

"*Mael se rendit alors à Corcomroe demander à un druide qui demeurait là, ses charmes, sa bénédiction, pour commencer la construction d'un navire*".

Le voyage de Mael-Duin (Cycle Mythologique).

"*Si on vous attaque, ajouta-t-elle, victoire et bénédiction sur vous !* "

Meurtre des fils d'Usnech (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège a un effet bénéfique.

Préparation
normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : le sacrifice d'un petit animal

Réussite parfaite : bonus de +3
Echec critique : malus de 1

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège procède au sacrifice d'un petit animal et attire la faveur des dieux sur les personnages situés dans l'aire d'effet.

Pendant toute la durée du sortilège, tous les personnages situés dans l'aire d'effet qui réussissent un jet de Foi (d10) bénéficient d'un bonus de +1 à toutes les actions entreprises.

Ce sortilège, lancé trois fois consécutivement avec succès, annule un signe défavorable et néfaste (168-Tour à gauche) quel qu'en soit le niveau de maîtrise, mais uniquement pour les personnages réussissant un jet de Foi (d10).

Ce sort annule les sortilèges 154-Malédiction et 163-Maudire sur une (une seule) créature si celle-ci réussit un jet de Foi (d10).

Une bénédiction échouée ne peut pas être retentée dans les mêmes circonstances.

72 - Exécration

Difficulté : 5

Ce sortilège est un redoutable interdit religieux.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : trois fleurs sèches d'aubépine

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège excommunie la victime. C'est-à-dire qu'elle n'aura plus le droit de participer aux rites religieux et aux cérémonies de la tribu. Cette sanction est plus redoutée que la mort elle-même. La victime est littéralement exclue de la société et devient un paria voué à l'exil et à la solitude.

Partout où le personnage ira, il sera rejeté si l'on s'aperçoit de son "*exécration*", c'est-à-dire si un jet de sixième sens (39-Sens (-9)) à +5 est réussi.

L'exécration dure tant que le personnage ne s'est pas racheté aux yeux du maître du sortilège et des siens.

Attention ! Toute exécration doit être fondée. Si elle est douteuse, ou même injuste, le maître de jeu doit accorder un malus aux chances de succès du sortilège.

Si le sortilège échoue et que l'exécration était injuste, le maître du sortilège est discrédité, et c'est à sa victime de fixer les conditions de son rachat.

Une exécration ne peut être annulée que si le personnage s'est racheté.

73 - Paix druidique

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de stopper un combat.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : trois rameaux d'olivier.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège se jette au milieu des combattants. Tous arrêtent le combat immédiatement, à l'exception de ceux qui sont sous l'effet d'une Fureur guerrière (sortilège 180). Si ces derniers ne peuvent être maîtrisés sans dommages, le sortilège est rompu.

Une fois le calme revenu, le maître du sortilège a créé une zone (aire d'effet) où une trêve sera respectée, permettant ainsi d'éventuelles négociations.

74 - Sacrifice de soi

Difficulté : 8

Ce sortilège attire les foudres divines sur l'ennemi.

Préparation
longue : 8 heures (+3)

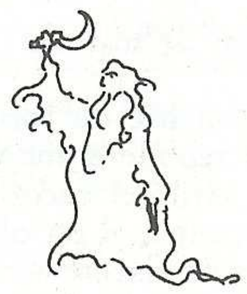
Composante matérielle : un animal de sacrifice

Le maître du sortilège se sacrifie pour le bien de sa cause. Pour cela, il transfère son âme dans le corps d'un animal de sacrifice. Si l'ennemi sacrifie l'animal, la cérémonie ne lui sera pas bénéfique, bien au contraire. Le parti du maître du sortilège sera largement favorisé par les dieux jusqu'à ce qu'il ait gain de cause face à son ennemi.

Si l'animal n'est pas sacrifié par l'ennemi (la supercherie ne peut être détectée que par le sortilège 85-Vision exacte), le maître du sortilège est condamné à rester sous cette forme.

Si l'animal est sacrifié, le maître du sortilège a des chances, égales à son niveau de maîtrise du sort, d'être réincarné dans son propre corps. S'il échoue, la destinée de son âme est déterminée normalement *(chapitre. 10.4, Religion)*.

Ce sortilège ne peut être annulé que par un autre sacrifice de soi.



MAGIE DIVINATOIRE

DIVINATION

75 - Augure

Difficulté : 1

"C'est probablement, dirent-ils, le héros grimaçant d'Irlande qui vient ; voilà ce que nous annoncent les corbeaux..."
La maladie de Cûchulainn (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège donne un indice à propos d'un choix.

Préparation
normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : trois plumes de corbeau

Ce sortilège permet d'interpréter les signes : vol des oiseaux, direction du vent, direction d'éloignement d'un animal, etc.

L'augure donne donc une réponse du style oui/non ou gauche/droite, à la question que se posait le maître du sortilège (choix d'une action, d'un embranchement,...).

Notons qu'il y a toujours une réponse (signe) mais si le sort est échoué, elle est fausse, ce dont le maître du sortilège n'est pas conscient.

76 - Incantation par le bout des os

Difficulté : 1

Ce sortilège dévoile l'identité d'un arrivant.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute

Composante matérielle : une dent de loup

Portée : 25 mètres par niveau de maîtrise

"*Dichetal do chennaib cnaime*" en gaélique, ce sortilège permet de connaître l'identité d'un individu, situé à portée et que le maître du sortilège voit arriver. Ce sort donne aussi la filiation de l'individu (nom du père et de la mère).

Attention ! Ce sortilège peut être trompé par une illusion (121-Prendre l'apparence d'une personne), ou par un déguisement (34-Imiter (+3)).

L'identité et la filiation de l'individu viennent à l'esprit du maître du sortilège sous la forme d'une strophe.

77 - Vérité

Difficulté : 1

Ce sortilège oblige à répondre une vérité à une question.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute

Composante matérielle : une patte d'oie

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

La personne, à qui le maître du sortilège posera sa prochaine question, est obligée de lui répondre une vérité. Cela ne signifie pas que l'interlocuteur dira la vérité et encore moins qu'il dira tout ce qu'il sait sur le sujet. Par contre, il est obligé de répondre quelque chose de vrai (ou qu'il croit sincèrement vrai). Si l'interlocuteur répond à côté du sujet, (mais une vérité tout de même), le maître du sortilège est libre de l'interprêter comme il l'entend.

78 - Illumination

Difficulté : 2

"As-tu l'incantation par illumination ?
Tu pourrais me dire quel sort attend mon expédition.
Que vois-tu ? lui demanda Medb.
Je vois rouge, très rouge ! répondit Fedelm".
L'enlèvement du taureau de Cuailnge (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège répond à une question par une couleur.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes

Composante matérielle : les deux ailes d'un papillon coloré

Ce sortilège permet de poser une question, et d'avoir, en fermant les yeux, une réponse symbolisée par une couleur, ou par l'association de plusieurs couleurs (2, rarement 3).

Le lien symbolique qui unit une réponse à une couleur est du ressort du maître de jeu.

Chaque maître du sortilège possède sa propre symbolique qu'il doit apprendre à interpréter. La signification des couleurs change chaque année au moment de la fête de Samain.

Exemples de correspondances : Blanc (bon), Noir (mauvais), Brun (neutre), Rose (vie, soin, chaleur), Indigo (mort, blessure ou maladie, froid), Or (magie), Vert (nature), Argent (dieu), Cuivre (homme), Jaune (évidence), Orange (vrai, droite), Pourpre (faux, gauche), Turquoise (variable), Bleu (presque, proche), Gris (loin, éloigné), Rouge (nécessaire, utile), Violet (accessoire, inutile), Ciel (créature monstrueuse),...

79 - Jet du bois

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'effectuer un jugement lorsque deux ou trois possibilités sont données.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes

Composante matérielle : 3 petits morceaux de bois

Ce sortilège ("*Crann-chur*" en gaélique), permet de découvrir la culpabilité d'un accusé éventuel. Le maître du sortilège prépare 3 petits morceaux de bois. Le premier est pour l'accusé, le second pour celui qui représente l'autorité (roi, chevalier,...) et le dernier pour le juge (maître du sortilège). Les trois bâtonnets sont lancés dans l'eau.

Si tous les trois flottent, l'accusé est totalement innocent.

Si celui de l'accusé est le seul à couler, il est coupable.

Si celui de l'accusé coule en même temps qu'un autre bâtonnet, l'accusation n'est que partiellement fondée.

Si les trois bâtonnets coulent, l'accusé est coupable, mais il n'est pas l'instigateur du crime dont on l'accuse.

Ce sortilège permet aussi de choisir entre trois possibilités. Il suffit de lancer les trois bâtonnets après avoir associé à chacun une possibilité. Attention, le bâtonnet qui s'individualise n'est pas obligatoirement associé à la meilleure solution. Tout ce que le maître du sortilège peut dire alors, c'est qu'il y a une possibilité d'un côté, et deux possibilités équivalentes de l'autre.

80 - Illumination du chant

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de révéler la nature d'un objet ou d'une créature.

Préparation
normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une baguette de bois et un animal de sacrifice.

Ce sortilège ("*Teinn laegda*" en gaélique), révèle la nature d'un objet ou d'une créature au maître du sortilège. Pour cela, il doit mettre son pouce à la bouche, toucher l'objet ou la créature avec la baguette de bois, chanter une incantation, procéder au sacrifice d'un petit animal. Un poème sur l'objet ou la créature vient alors à l'esprit du maître du sortilège. La précision et la clarté des informations transmises par le poème dépendent du niveau de maîtrise.

Une illusion, un déguisement ne seront révélés par ce sortilège que si un jet de Sens (compétence 39) ou même de sixième sens (39-Sens (-9)), est réussi. Sinon, l'information sera donnée sur ce qui semble être.

81 - Clairvoyance

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de voir d'un point d'observation différent du sien.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : les serres d'un faucon

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Echec critique : le maître du sortilège est aveuglé pendant 24 heures.

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 500 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège doit conserver les yeux fermés sous peine d'annulation du sort. Le nouveau point d'observation doit être choisi à portée. Le champ d'observation est limité au volume défini par l'étendue. Le point d'observation peut se déplacer à la vitesse de 1 mètre par niveau de maîtrise et par base de 3 secondes. Pour que la clairvoyance fonctionne, il faut qu'une source lumineuse éclaire la scène.

Les créatures éventuellement observées sentent une présence en réussissant un jet de sixième sens (39-Sens(-9)), à +3.

82 - Arme de vérité

Difficulté : 4

"*Ils avaient leurs épées sur leurs cuisses quand ils rivalisaient ainsi, et les épées se retournaient contre eux quand ils mentaient ; c'était inévitable car, par leurs épées, les dieux parlaient alors contre eux...*"
La maladie de Cûchulainn (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de faire se retourner les armes contre ceux qui profèrent un mensonge.
Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : les armes des victimes

Echec critique : les armes se retournent contre le maître du sortilège.

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut affecter un personnage pour trois niveaux de maîtrise. Tous doivent être dans l'aire d'effet. Pendant la durée du sort, à chaque fois qu'un personnage ment, rien ne peut empêcher son arme de lui porter un coup. L'attaque est tentée avec un niveau de maîtrise égal à celui du maître dans le sortilège.

L'attaque peut être parée si une autre arme est prête ou esquivée si un jet de réflexes (Rapidité, d10) est réussi.

Pendant toute la durée du sortilège, les personnages désignés n'arrivent pas à se séparer de leur arme.

83 - Science qui illumine

Difficulté : 4

"*On tuait un taureau blanc ; un homme mangeait de la chair et prenait du bouillon de ce taureau en quantité suffisante pour se rassasier. Bien repu, il s'endormait. Quatre druides chantaient sur lui une parole de vérité, et il voyait en songe la manière d'être de celui qui devait être élevé à la royauté, ses traits, son costume, ce qu'il faisait en ce moment. Quand l'homme se réveilla de son sommeil, il raconta aux rois ce qu'il avait vu en songe. Il avait vu un guerrier jeune, noble, vigoureux, avec deux ceintures rouges autour de lui ; ce guerrier faisait partie d'un groupe de six personnes réunies auprès de la couche d'un malade, à Emain Macha, capitale des Ulates*".
La maladie de Cûchulainn (Cycle d'Ulster).

"*Une vision que j'ai eu la nuit dernière : trois oiseaux venaient d'Emain Macha vers nous ; ils avaient dans leur bec trois gouttes de miel, ils nous laissaient ces trois gouttes de miel et ils emportaient avec eux trois gouttes de notre sang...*"
Le meurtre des fils d'Usnech (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège inspire un songe prophétique.

Préparation
normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un animal de sacrifice (porc, chat, chien, taureau, ou cheval)

Ce sortilège ("*Imbas forosnai*" en gaélique), commence par le sacrifice d'un animal. Il est suivi d'une incantation sur un morceau de chair de l'animal, puis d'une invocation aux dieux dans laquelle le maître du sortilège énonce ses interrogations.

Le maître du sortilège est alors plongé dans un sommeil surnaturel qui dure d4 heures. Lorsqu'il se réveille, il se souvient d'un songe prophétique. Ce dernier est d'un caractère hautement symbolique. Si le maître du sortilège n'est pas en mesure de le comprendre, il devra avoir recours au sort 87-Interpréter les songes et les visions.

Si le maître du sortilège est réveillé pendant son sommeil magique, le sort est perdu. Le songe est une expérience difficile, si bien qu'aucun point de fatigue ne sera récupéré pendant ce sommeil.

84 - Divination

Difficulté : 5

"*Enfin elle te prédira ce qui t'arrivera, car elle sait l'avenir*".
La courtise d'Emer (Cycle d'Ulster).

"*Est-ce que tu prédis l'avenir ? dit Colum le harpiste. Je le prédis un peu, répondit le devin. Eh bien, voici la prédiction que je te demande. Je voudrais connaître mon sort*".
Le meurtre des fils d'Usnech (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège inspire des visions prophétiques.

Préparation
normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une créature à sacrifier

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 5 kilomètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège commence par le sacrifice d'une créature (humaine ou animale). Le maître du sortilège déduit l'avenir des convulsions de la créature mourante.

Les yeux fixés sur les entrailles de l'animal sacrifié, le maître du sortilège pose les questions qu'il souhaite.

Les réponses sont communiquées au maître du sortilège sous forme de visions. Ces images sont symboliques et énigmatiques. Le maître du sortilège a une vision pour 5 niveaux de maîtrise.

Les visions sont presque toujours le reflet de l'événement le plus important qui risque de se produire dans une période future déterminée par la durée du sort et à une distance inférieure à la portée du sort. Elles peuvent correspondre à une mise en garde envers un danger, suggérer une attitude face à une situation, dévoiler une force ou une faiblesse,...

Si le maître du sortilège n'est pas en mesure de comprendre les visions, il devra avoir recours au sort 87-Interpréter les songes et les visions.

85 - Vision exacte

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de voir la vraie nature des choses et des créatures.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : 3 piquants de hérisson

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Etendue : 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de voir sous leur aspect véritable les créatures et objets transformés ou masqués par une apparence :

2-Prendre l'apparence d'un animal
5-Se transformer en animal
6-Chat druidique
7-Cycle des transformations animales
9-Prendre l'apparence d'un arbre
13-Objet végétal
14-Se transformer en arbre
17-Prendre l'apparence d'un rocher
20-Créature de pierre
23-Objet minéral
25-Souffle de pierre
60-Transformer une créature en flaque
74-Sacrifice de soi
90-Prendre l'apparence d'une créature monstrueuse
93-Se transformer en créature monstrueuse
95-Cycle des transformations monstrueuses
99-Disparaître en fumée
117-Arbre
118-Animal
119-Pierre
120-Créature monstrueuse
121-Prendre l'apparence d'une personne
125-Homme en fumée
126-Métamorphose végétale
127-Homme en animal
128-Etre minéral
129-Homme en créature monstrueuse
130-Métamorphose minérale
131-Bataille des arbrisseaux
132-Homme en roue de feu
133-Ensorcellement des arbres, des mottes et des pierres
134-Homme en végétal
135-Homme en pierre
136-Homme en flaque
137-Homme en feu
156-Pétrification
177-Contorsions
185-Roue flamboyante
186-Troupe de guerriers magiques
213-Jeunesse bardique
230-Rajeunir
240-Vieillir
246-Apparence

Il révèle aussi ce qui est invisible ou difficilement visible :

101-Nuées de l'invisible (formes bleutées et diaphanes)
114-Prison immatérielle
115-Invisibilité
116-Ombre
243-Rendre invisible un objet
249-Créatures de l'invisible
250-Feth Fiada

Il permet aussi de ne pas succomber aux illusions :

122-Illusions
123-Sortilège

Enfin, il permet de voir l'image du créateur des sorts suivants :

12-Etre de fleurs
124-Fleurs en femme

Et de distinguer l'original des doubles du sort :

253-Frères de la magie.

Le maître du sortilège voit la vérité à l'intérieur de l'aire d'effet.
Il arrive que des hallucinations viennent s'ajouter aux visions vraies. Les chances qu'elles ne gênent pas le maître du sortilège sont égales à son niveau de maîtrise.

86 - Découvrir les charmes

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de découvrir à quels charmes est soumise une créature.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une corne d'auroch réduite en poudre

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut découvrir à quels charmes (sortilèges) est soumise une créature située à portée, à l'exception des serments, gessa, et glâm dicinn.
Le maître du sortilège peut reconnaître au maximum un sort pour 5 niveaux de maîtrise.
De plus, le sortilège de plus grande difficulté qui pourra être dévoilé dépend de la marge de réussite :

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

87 - Interpréter les songes et les visions

Difficulté : 7

"Fergus vient à nous de notre terre natale avec un message de paix, car le miel n'est pas plus doux que le message de paix ; mais quant aux trois gouttes de sang que les oiseaux nous ont pris, c'est vous trois qui partirez avec Fergus, et qui serez trahis..."
Le meurtre des fils d'Usnech (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet d'interpréter les songes et visions de nature énigmatique ou symbolique.

Préparation
normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : une dent de bison d'Europe

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Le songe (naturel ou non), les visions doivent être décrits au maître du sortilège moins d'un jour par niveau de maîtrise après en avoir fait l'expérience.
Le maître du sortilège peut interpréter une notion, image ou vision par groupe de trois niveaux de maîtrise.
Ce qui était symbolique ou énigmatique devient clair et compréhensible.
Ce sortilège permet d'interpréter les songes de la Science qui illumine (sort 83), et les visions d'une Divination (sort 84).

88 - Découvrir les interdits et les obligations

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de découvrir quels sont les serments, gessa, et glâm dicinn auxquels est soumise une créature.

Préparation
normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : un ongle, une dent ou un peu de sang de la créature.

Le maître du sortilège doit obtenir un ongle, une dent ou un peu de sang de la créature. Il est alors en mesure de découvrir à quels serments, gessa, et glâm dicinn elle est soumise.

CREATURES MONSTRUEUSES

89 - Parler avec les créatures monstrueuses — Difficulté : 2

Ce sortilège permet de communiquer avec les créatures monstrueuses.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une langue d'homme-loup

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 1-Parler avec les animaux, mais concernant les créatures monstrueuses.

90 - Prendre l'apparence d'une créature monstrueuse — Difficulté : 3

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'une créature monstrueuse.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : de la peau de serpent à tête de bélier

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 2-Prendre l'apparence d'un animal, mais concernant les créatures monstrueuses. Notons toutefois qu'il n'y a pas ici de contrainte de gabarit.

91 - Reconnaître un monstre druidique — Difficulté : 3

Ce sortilège permet de reconnaître un individu sous l'apparence d'une créature monstrueuse.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une dent de tarasque

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 3-Reconnaître un animal druidique, mais concernant les créatures monstrueuses. Il permet aussi de révéler un Chat druidique (sortilège 6).

92 - Envoûter les créatures monstrueuses — Difficulté : 5

Ce sortilège permet de contrôler les créatures monstrueuses.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un attribut de l'espèce monstrueuse choisie (écaille, griffe, os, ...).

Echec critique : les créatures monstrueuses visées ont senti la menace, et font tout ce qui est en leur pouvoir pour éliminer le maître du sortilège.

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 4-Envoûter les animaux, mais concernant les créatures monstrueuses.

Il agit sur une créature pour 9 niveaux de maîtrise. Il n'est pas possible d'envoûter un Chat druidique.

93 - Se transformer en créature monstrueuse — Difficulté : 6

"Ils se changèrent en faucons. Le roi les vit s'envoler et après avoir changé ses trois filles en dragons ailés, il les lança à leur poursuite.."

La quête des fils de Tuireann (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de se transformer en créature monstrueuse.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : de la poudre de sang séché de l'espèce monstrueuse choisie

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Echec critique : pour toute la durée du sortilège, le maître du sortilège perd conscience de sa nature humaine, et agit comme le ferait une créature monstrueuse.

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 5-Se transformer en animal, mais concernant les créatures monstrueuses. Le maître du sortilège peut éventuellement utiliser la magie naturelle dont dispose la créature monstrueuse qu'il a choisi.

94 - Chasser les créatures monstrueuses — Difficulté : 6

Ce sortilège permet de repousser les créatures monstrueuses.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une dent d'auroch blanc

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Echec critique : les créatures monstrueuses sentent la menace, et attaquent le maître du sortilège pour l'éliminer.

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le sortilège permet de faire fuir les créatures monstrueuses situées dans l'aire d'effet. Les créatures s'éloignent sans tarder dans la direction qui leur est la plus favorable. Pendant toute la durée du sortilège, elles n'ont pas d'autre objectif. Si un obstacle se présente, la créature va chercher à l'éliminer pour pouvoir fuir. Une créature directement attaquée combat tant que le danger persiste. Si elle subit une blessure, elle est libérée de l'influence du charme et n'est plus obligée de s'éloigner.

Le sortilège contraire empêche une créature d'utiliser ce sort, et de plus fait d'elle la cible privilégiée des créatures monstrueuses, qui la ressentent comme une menace dangereuse.

Il n'est pas possible de chasser un Chat druidique (sortilège 6).

95 - Cycle des transformations monstrueuses

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de se transformer successivement en différentes créatures monstrueuses.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : de la poudre de sang séché de trois créatures monstrueuses différentes.

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 7-Cycle des transformations animales, mais concernant les créatures monstrueuses.

BROUILLARD

96 - Brouillard

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de créer du brouillard.

Préparation
normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un peu de sève d'érable

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 25 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 25 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 52-Créer du brouillard.

97 - Brouillard de dissimulation

Difficulté : 3

"Là un brouillard lourd, sombre, obscur, inconcevable l'enveloppa, il ne put continuer sa route. Conall vit surgir la même nuée, noire, obscure, sombre. Il ne distinguait plus le ciel de la terre. Il sauta en bas de son char".
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de créer un brouillard où il est possible de se dissimuler.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : de l'eau recueillie à une source consacrée

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège est réalisable quelles que soient les conditions météorologiques. Les créatures prises dans ce brouillard ont leur champ de vision réduit à 25 mètres, moins 1 mètre par niveau de maîtrise. De plus, les sens et l'orientation sont diminués (-1 par groupe de trois niveaux de maîtrise) pour toutes les créatures à l'exception du maître du sortilège.

Un vent, aussi violent soit-il, ne peut dissiper un brouillard de dissimulation.

98 - Opposer l'eau et le feu

Difficulté : 3

Ce sortilège crée une fumée âcre et noire.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une branche de bois humide

Echec critique : le sort se retourne contre le maître du sortilège.

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 25 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 25 mètres par niveau de maîtrise

Un nuage de fumée noire et épaisse apparaît dans l'aire d'effet. Les créatures prises dans ce nuage se déplacent au juger et perdent un point de fatigue par minute.

Une partie des dommages peut être évitée, en essayant de limiter l'influence nocive de la fumée, comme en appliquant un chiffon imbibé d'eau sur le visage.

En plus de l'essoufflement qu'elle occasionne, cette fumée âcre fait tousser et pleurer dès qu'on la respire. Ainsi, les victimes, même parvenues à l'air libre, restent incapables de toute action ou réaction véritablement coordonnée (tous les jets à -5) pendant un nombre de bases égal au nombre de points de fatigue perdus dans le nuage de fumée.

99 - Disparaître en fumée

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de se transformer en fumée.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau d'écorce calcinée d'un arbre foudroyé.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : pas de problème de cohésion
Echec critique : le maître du sortilège s'éparpille "aux quatre vents", sans espoir de retour.

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège transforme son corps en une volute de fumée noire. Il est dès lors invulnérable à toutes les formes d'attaque, mais il ne peut plus lui-même intervenir en aucune façon sur qui ou quoi que ce soit. Ses principales préoccupations sont de se déplacer et de maintenir l'unité de sa forme.

Les déplacements s'effectuent en complète liberté, mais à une vitesse maximum de 6 km/h (5 mètres par base), tant qu'il ne souffle pas un vent contraire d'une force supérieure au niveau de maîtrise du sortilège.

La forme de fumée présente un risque : celui de se désagréger. La cohésion est égale au niveau de maîtrise. Il faut réussir un jet de cohésion (d20) au début de chaque période d'un nombre de minutes égal au niveau de maîtrise. En cas d'échec, le maître du sortilège perd sa cohésion et n'a plus aucune influence sur sa forme et ses déplacements jusqu'à la fin du sortilège. En particulier, il ne peut pas annuler son sort.

Soumis à un vent violent (d'une force supérieure au niveau de maîtrise du sort), le maître du sortilège doit réussir un jet de cohésion, avec comme malus la différence entre la force du vent et le niveau de maîtrise du sort.

100 - Brouillard d'intoxication — Difficulté : 6

Ce sortilège permet de créer un brouillard toxique.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de soufre

Echec critique : le sort se déclenche sur le maître du sortilège

Durée : 1 base pour 7 niveaux de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Des vapeurs de couleur jaune pâle jaillissent du sol avec force. Les dommages causés par l'empoisonnement dépendent de la durée de l'inhalation et de la toxicité des vapeurs (égale à 1 pour 3 niveaux de maîtrise du sortilège).

Dommages = Durée (en bases) x toxicité

L'empoisonnement n'est pas instantané, mais il s'étale sur une période liée à la durée de l'inhalation :

1 base : 4 minutes
2 bases : 3 minutes
3 bases : 2 minutes
4 bases et plus : 1 minute

Une bonne réaction pour éviter au moins une partie des dommages est de retenir son souffle. Pour cela, il ne faut pas être surpris et réussir un jet de Décision.

101 - Nuée de l'invisible — Difficulté : 7

Ce sortilège permet d'appeler des revenants dans le but d'emmener des adversaires dans l'Autre-Monde.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : un os d'être humain mort de vieillesse

Echec critique : le sort se retourne contre le maître du sortilège.

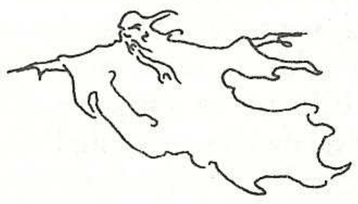
Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège appelle du royaume de l'Autre-Monde un servant invisible pour deux niveaux de maîtrise. Dès le début du sortilège, ils viennent aux côtés du maître du sortilège. Ce dernier désigne une victime à chacun d'entre-eux. Chaque servant tente de se saisir de sa victime. Ses chances de succès sont égales au niveau de maîtrise du sort. S'il réussit, il entraîne inexorablement celle-ci dans l'Autre-Monde. Par contre, chaque servant qui échoue dans sa tentative tente de s'emparer du maître du sortilège. Les chances de résister de celui-ci sont égales à son niveau de maîtrise.

Une créature emportée n'est pas morte, mais vivante dans l'Autre-Monde, royaume où le temps se déroule à une autre vitesse que dans le nôtre, et dont il est très difficile de revenir.

Le maître du sortilège peut désigner la même créature à tous ses servants. Il suffit que l'un d'entre-eux réussisse pour que tous soient satisfaits.

Un servant peut emporter avec ses chances normales une créature dont le Physique est inférieur ou égal à 10. Si le Physique est plus grand, les chances sont diminuées de 1 par point de Physique au dessus de 10.



ESPRIT

102 - Lier les langues — Difficulté : 1

Ce sortilège permet de rendre une ou plusieurs créatures muettes.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : l'oreille d'un marcassin

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : le maître du sortilège reste muet pour toute la durée du sort

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège donne à son créateur la possibilité de rendre muette une créature pour 4 niveaux de maîtrise. Les victimes choisies doivent se situer au départ dans l'aire d'effet.

103 - Peur — Difficulté : 2

Ce sortilège permet de faire peur à une où plusieurs créatures.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une peau séchée de crapeau

Réussite parfaite : le nombre de créatures affectées est doublé
Echec critique : le sort se retourne contre le maître du sortilège qui reste prostré pendant 1 minute par point de marge d'échec

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège donne une impression de lui-même la plus apte à effrayer les créatures (êtres humains ou animaux) qui le regardent.

Le comportement des créatures varie avec le niveau de maîtrise :

1 à 15 : les créatures n'osent pas regarder ni approcher le maître du sortilège à moins d'un mètre par niveau de maîtrise et ce pendant 12 secondes par niveau de maîtrise ;

16 à 20 : les créatures sont prises de panique et s'enfuient au maximum de leur vitesse pendant 12 secondes par niveau de maîtrise ;

21 et plus : les créatures restent prostrées pendant 3 secondes par niveau de maîtrise mais réagissent comme précédemment (16 à 20) si d'autres créatures s'approchent d'elles à moins d'un mètre.

Tant que le sortilège n'est pas fini les créatures qui regardent le maître du sortilège peuvent être affectées. Elles doivent être dans l'aire d'effet et être en mesure de voir le maître du sortilège.

104 - Sommeil magique — Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'endormir des créatures grâce au simple son de sa voix.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : trois fleurs séchées de belladone

Réussite parfaite : les victimes ne se réveillent que si on les touche
Echec critique : le sort se retourne contre le maître du sortilège

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le sommeil des victimes est tel qu'aucun bruit ne peut les déranger. Par contre, si d'autres créatures s'approchent d'elles à moins d'un mètre, le charme est rompu.

105 - Langage confus

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'empêcher une créature de communiquer.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une feuille de cornouiller cueillie une nuit de pleine lune

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : le sort se retourne contre le maître du sortilège.

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Les créatures soumises à ce pouvoir ne sont plus capables de communiquer leurs pensées, que ce soit par la parole, l'écriture ou par n'importe quel système à base de symboles ou de gestes. Les langages des animaux et des créatures monstrueuses sont affectés eux-aussi. Le maître du sortilège peut agir sur les créatures se trouvant face à lui dans l'aire d'effet.

Une victime risque d'avoir son esprit définitivement détruit et de ce fait de sombrer dans un état végétatif : les chances qu'il en soit ainsi sont égales à une pour quatre niveaux de maîtrise moins le score de Psychique. Il faut faire le tirage d'un d20 pour chacune des créatures affectées.

106 - Parler toutes les langues

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de parler toutes les langues des hommes et des peuples mythiques.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une mèche de cheveux d'une fée

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut communiquer avec un peuple (humain ou mythique), pourvu que ses représentants soient proches (à l'intérieur de la zone définie par l'étendue).

Le niveau de maîtrise donne une idée de la qualité de la communication (consulter éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise), ainsi que le degré de compréhension entre les interlocuteurs. Toutefois, les individus agressifs qui ont des griefs contre le maître du sortilège ne seront pas amicaux uniquement du fait qu'il maîtrise leur langage.

107 - Ivresse

Difficulté : 2

"*On lui donna du vin jusqu'à ce qu'il fût ivre et c'était la belle Findabaïr qui le lui servait. Circonvenu, il accepta d'aller au gué*".
L'enlèvement du taureau de Cuailnge (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet d'influencer une créature.

Préparation
normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un alcool fort

Echec critique : le maître du sortilège est ivre mort pendant toute la durée du sort

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège fait boire une créature. La quantité d'alcool varie avec le type de créature choisi (en moyenne il faut compter 5 centilitres par point de Physique pour une créature moyennement résistante à l'alcool).

Le maître du sortilège suggère une action à la victime. Les chances que la créature accepte, sont égales au niveau de maîtrise du sort, éventuellement modifiées par un bonus/malus déterminé grâce à la Charte Angoumoise et correspondant au caractère judicieux (pour la créature) de l'action à entreprendre.

En cas d'échec, le maître du sortilège doit attendre au moins 5 minutes pour faire une nouvelle suggestion. En cas d'échec sévère (de 5 ou plus), la créature s'endort pour le reste du sort.

En cas de succès, la créature se met immédiatement à l'oeuvre. L'alcool diminue ses capacités (malus de 3 pour tous les jets de d20). Une fois la durée du sort expirée, elle n'est pas en mesure de savoir qui lui a suggéré ses actions mais elle est libre de poursuivre ou de s'arrêter. Par contre les effets de l'alcool continuent encore pendant 5 minutes par niveau de sort.

108 - Rendre amoureux

Difficulté : 3

"*Les paroles qu'elle adresse à chacun ont un charme merveilleux. Elle blesse tout homme au coeur, par l'amour qu'elle inspire...*"
La maladie de Cûchulainn (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de rendre deux personnes amoureuses l'une de l'autre.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une mèche de cheveux de chacune des deux personnes concernées

Echec critique : plutôt que d'amour, il s'agit de haine... vis à vis du maître du sortilège

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 kilomètres par niveau de maîtrise

Les victimes de ce sort tombent amoureuses l'une de l'autre avec une intensité égale au niveau de maîtrise (se référer à la Charte Angoumoise). Elles doivent se situer à l'intérieur de l'aire d'effet quand le sortilège est lancé. Elles éprouvent un sentiment d'urgence qui les conduira à se rejoindre, même si elles ne se connaissent pas encore. Dans ce cas, elles auront l'impression de succomber à un "*coup de foudre*" réciproque.

109 - Effacer les souvenirs

Difficulté : 3

"*Il envoya sur eux un charme druidique, qui raya de leur mémoire les dernières épreuves qu'ils devraient subir...*"
La quête des fils de Tuireann (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de faire perdre sélectivement la mémoire à une victime.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une oreille de lièvre

Réussite parfaite : le nombre de souvenirs oubliés est doublé
Echec critique : le maître du sortilège a des chances égales à sa marge d'échec d'oublier un sortilège déterminé au hasard

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet d'hypnotiser une créature et d'effacer un souvenir pour 4 niveaux de maîtrise. L'effet d'amnésie persiste pendant toute la durée du sort. Il n'est possible ni de modifier des souvenirs ni d'affecter ceux qui sont inconnus du maître du sortilège.

Lorsque le sortilège s'achève, la victime ne recouvre pas instantanément la mémoire. Elle ne se rappelle d'un souvenir que si le résultat d'un d20 additionné de son score de Psychique est supérieur au niveau de maîtrise du sortilège. Une fois un souvenir revenu, il ne disparaît plus.

110 - Envoûter

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de contrôler plusieurs personnes.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une perle d'ambre

Echec critique : les personnes visées font tout ce qui est en leur pouvoir pour se débarasser du maître du sortilège.

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sort agit sur 1 personne pour 5 niveaux de maîtrise.

Le maître du sortilège tient en son pouvoir une ou plusieurs personnes situées dans la zone d'effet. Même s'il n'y a pas de contact visuel avec le maître du sortilège, les victimes sont attirées inexorablement vers lui.

Elles lui sont entièrement loyales et soumises, allant jusqu'à donner leur vie pour lui si nécessaire. Si la barrière du langage empêche le maître du sortilège de commander les personnes envoutées, ces dernières restent instinctivement près de lui afin de le protéger des dangers qu'elles sont en mesure de déceler.

Le maître du sortilège perd le contrôle des victimes en agissant contre elles de manière évidente. Elles cherchent alors à se débarasser de lui.

111 - Cauchemar

Difficulté : 4

Ce sortilège permet d'envoyer des cauchemars à une ou plusieurs victimes.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de graisse d'oie

Réussite parfaite : une victime succombe pendant la nuit à une crise cardiaque si elle manque un jet de Psychique

Echec critique : le maître du sortilège s'endort pour une heure par point de marge d'échec ; il est victime de cauchemars pendant son sommeil

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut affecter une personne pour 5 niveaux de maîtrise. Il transforme les rêves en cauchemars effroyables, dont il n'est pas possible de se réveiller.

Pendant les cauchemars, les victimes perdent un point de fatigue pour 2 heures de sommeil. Elles s'agitent, gémissent mais ne sont pas capables de se réveiller seules. Si quelqu'un les réveille, elles reprennent conscience, mais si elles se rendorment avant l'expiration du sortilège, les cauchemars reprennent.

112 - Paralysie

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de paralyser une ou plusieurs victimes.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une mouche prise dans une toile d'araignée

Réussite parfaite : le nombre de créatures paralysées est doublé.
Echec critique : le maître du sortilège est paralysé pour toute la durée du sort.

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sort permet d'immobiliser un nombre de créatures tel que la somme de leurs points de fatigue n'excède pas 10 fois le niveau de maîtrise. Les créatures sont paralysées physiquement, ce qui ne les empêche pas de voir, d'entendre, ou de penser (un sort par exemple).

113 - Songe

Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'influencer une créature par l'intermédiaire d'un songe.

Préparation
normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un papillon de nuit

Echec critique : le maître du sortilège apparaît nettement comme un ennemi dans le songe de la victime

Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège envoie un songe symbolique à la victime. Celle-ci l'assimile à un rêve de nature prophétique. Plus le niveau de maîtrise est élevé et plus le sens du songe est évident pour la créature.

114 - Prison immatérielle

Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'emprisonner une créature dans une tour d'air infranchissable.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une rose

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : le maître du sortilège se retrouve lui-même prisonnier pour la durée du sort.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1/2 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège emprisonne une créature dans une tour d'air. Ce mur magique est invisible et légèrement élastique. Son contact est doux, soyeux et résolument étrange. Cette prison ne laisse passer aucune autre matière que de l'air et elle est fermée à son sommet. Pour être emprisonnée, une créature doit rester toute entière dans l'aire d'effet pendant toute la préparation du sortilège.

115 - Invisibilité

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de se rendre invisible.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de la fourrure blanche d'une hermine

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée
Echec critique : le maître du sortilège est invisible mais inconscient pour la durée du sort

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1/2 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut se rendre invisible ou transférer ce pouvoir à une autre créature. Les êtres invisibles se voient entre eux. Une créature invisible qui se déplace est momentanément localisée par quiconque réussit un jet de sixième sens (39-Sens (-9)).

ILLUSIONS

116 - Ombre — Difficulté : 1

Ce sortilège permet de devenir aussi difficile à repérer qu'une ombre.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un fragment d'obsidienne

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Etre sous "*forme d'ombre*" permet d'avoir une apparence floue et ainsi d'être difficile à détecter. Toute créature regardant dans la direction du bénéficiaire du sort a des chances de le repérer. Ces chances sont égales au score de Sens de la créature, plus 10, moins le niveau de maîtrise du sortilège.

Ces chances peuvent être modifiées suivant l'intensité de la lumière ambiante.

Par exemple :

En extérieur de jour
- en plein soleil : +7
- dans l'ombre projetée par le soleil : +4
- temps gris, crépuscule, pénombre : +1

En extérieur de nuit
- éclairé par la lune : +1
- dans l'ombre projetée par la lune : -4
- à découvert une nuit sans lune : -6
- à couvert une nuit sans lune : -8

En intérieur
- éclairé par une importante source lumineuse : +5
- dans le halo d'une torche ou d'un feu de camp : 0
- dans la pénombre d'un lieu mal éclairé : -6

Ce sortilège est uniquement visuel. Un bruit, une odeur peut éveiller l'attention et apporter un bonus supplémentaire. Une créature sous forme d'ombre se voit elle-même normalement. Une créature repérée par une autre le reste tant que les conditions lumineuses n'ont pas changé.

117 - Arbre — Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un arbre.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une graine de l'espèce correspondante

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 9-Prendre l'apparence d'un arbre.

118 - Animal — Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un animal.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de sang séché du type d'animal choisi

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 2-Prendre l'apparence d'un animal.

119 - Pierre — Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un rocher.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un échantillon réduit en poudre du type de roche choisi

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 17-Prendre l'apparence d'un rocher.

120 - Créature monstrueuse — Difficulté : 3

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'une créature monstrueuse.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de sang séché du type de créature monstrueuse choisi

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 90-Prendre l'apparence d'une créature monstrueuse.

121 - Prendre l'apparence d'une personne — Difficulté : 4

"Tu auras mon aspect dans le plus petit détail..."
Pwyll, fils de Dyvet (Les Mabinogion).

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'une personne.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de poudre de coquille d'escargot

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut prendre l'apparence d'une personne réelle ou imaginaire. Dans le cas d'une personne existante, le niveau de maîtrise donne une idée de la ressemblance (consulter éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Si un individu a une chance de découvrir la supercherie, il faut tester ses sens avec un malus correspondant au niveau de maîtrise et lu colonne 4 de la Charte Angoumoise. La connaissance de la personne imitée apporte un bonus.

Par exemple, connaissance :

uniquement visuelle
- rencontrée une fois : +1
- croisée quelques fois : +2
- aperçue régulièrement : +3

relationnelle
- fréquentation occasionnelle : +2
- relation de voisinage : +3
- relation amicale : +5
- lien familial étroit : +7
- lien très étroit : +9

Ce sortilège a un caractère uniquement visuel. Il n'accorde ni la voix, ni le comportement de la personne imitée. L'individu affecté par ce sort se voit sous sa propre apparence.

122 - Illusions

Difficulté : 6

"Mais alors l'image d'Emain Macha, capitale de l'Ulster, apparut devant leurs yeux..."
La courtise d'Emer (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de créer des images en 3 dimensions.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : de la poudre d'aile de quatre espèces différentes de papillon

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de créer dans l'aire d'effet une ou plusieurs images en trois dimensions. Cette zone, située à portée, est mobile. Le maître du sortilège peut en déplacer le centre à une vitesse (en mètres par seconde) égale au niveau de maîtrise. Le sortilège a un caractère uniquement visuel, aucun bruit, aucune odeur n'y sont associés.

Il n'est possible de représenter que ce que l'on a déjà observé au moins une fois. La qualité de l'illusion est égale à la marge de réussite du sort, éventuellement modifiée par un bonus ou un malus correspondant au degré de connaissance qu'a le maître du sortilège de ce qu'il tente de représenter.

Pour chaque créature soumise à l'illusion il faut déterminer un bonus/malus de vraissemblance, en se posant la question suivante : dans quelle mesure le phénomène simulé peut-il paraître anormal à la créature considérée (impossible : +9, très possible : -6). Il faut alors réaliser pour cette créature un jet de Sens avec pour malus la qualité et la vraissemblance de l'illusion.

En cas d'échec, la créature n'a aucun doute sur la réalité de ce qu'elle voit. En cas de réussite du jet de Sens, l'illusion lui apparaît comme une simple image en trois dimensions, légèrement translucide.

Une illusion de créature ne peut en aucun cas créer des dommages.

123 - Sortilège

Difficulté : 8

Ce sortilège permet d'imiter les effets d'un sort.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : une peau de serpent

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège donne l'impression, aux créatures situées dans l'aire d'effet, qu'il vient de lancer un sort. Il n'est possible de représenter que les effets d'un sort que l'on a déjà vu en action. L'illusion est suffisamment forte pour tromper tous les sens (la vue mais aussi l'ouïe, l'odorat,...). La qualité de l'illusion du sort est égale à la marge de réussite du sortilège, éventuellement modifiée par un bonus ou un malus correspondant au degré de connaissance qu'a le maître du sortilège des effets du sort qu'il tente de représenter.

Pour chaque créature soumise à l'illusion du sort il faut déterminer un bonus/malus de vraissemblance, en se posant la question suivante : dans quelle mesure les effets simulés peuvent-ils paraître anormal à la créature considérée (impossible : +9, très possible : -6). Il faut alors réaliser pour cette créature un jet de Sens avec pour malus la qualité et la vraissemblance de l'illusion du sort.

En cas d'échec, la créature n'a aucun doute sur la réalité de ce qu'elle voit. Elle subit les effets du sort comme s'ils étaient réels. En cas de réussite du jet de Sens, l'illusion de sort lui apparaît comme une mauvaise imitation totalement inoffensive.

METAMORPHOSES

124 - Fleurs en femme

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de transformer des fleurs en femme.

Préparation
normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une fleur et une mèche des cheveux d'une femme

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 2 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 12-Etre de fleurs à l'exception des points suivants : l'être créé a l'aspect d'une femme et il ne peut calmer de colère végétale.

125 - Homme en fumée

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de transformer une personne en fumée.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une pincée de cendres et un fragment d'os humain

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 99-Disparaître en fumée.

126 - Métamorphose végétale

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de créer un objet à partir de végétaux.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : trois brins d'herbe

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 centimètres par niveau de maîtrise (diamètre)
Etendue : 10 centimètres par niveau de maîtrise (longueur)

Sortilège similaire à 13-Objet végétal.

127 - Homme en animal

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de transformer un individu en animal.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un fragment de peau humaine et un fragment de peau de l'espèce animale choisie

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 6-Se transformer en animal, à l'exception du fait que le maître du sortilège peut décider sans malus supplémentaire (uniquement le -3 dû au transfert) de faire perdre sa conscience humaine à la personne qu'il transforme en animal. Il y parvient si cette dernière ne réussit pas un jet de Volonté.

128 - Etre minéral

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de transformer des pierres en être animé.

Préparation
normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : 200 kilogrammes de roche

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1/2 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège doit rassembler à l'intérieur de l'aire d'effet un total de 200 kg de roches, aucune pierre ne devant peser plus de 20 kg. Par l'action du sortilège les éléments constitutifs de ces roches s'assemblent de manière à créer un être minéral d'apparence humaine. Le niveau de maîtrise du sort mesure sa cohésion. Cette "créature" est dirigée par le maître du sortilège. Le maître du sortilège voit par ses yeux, mais l'être minéral ne dispose d'aucun autre sens.

Ses caractéristiques dépendent du niveau de maîtrise du sortilège (MS) :

Physique : MS Psychique : 0 Fatigue : 2 x MS
Taille : 1m75 Poids : 200 kg

Surprendre (MS)
Mains nues (MS/-), Rocher lancé (MS/-)
Attaques par base : 1-ap

Dommages : 2 Mr
Protection : 4
Blessures : fracturation (1/2 MS)
désagrégation (MS)

L'être minéral peut lancer des rochers d'environ 5 kg à une distance de MS mètres. Il se fracture et se sépare en deux morceaux si le montant de dommages reçus en une fois atteint la moitié de MS. Seule la plus grosse moitié reste contrôlable par le maître du sortilège. L'être minéral se désagrège s'il perd tous ses points de fatigue, si le montant de dommages reçus en une fois est supérieur ou égal à MS, si le maître du sortilège perd connaissance ou s'il n'est plus à portée. Un être minéral ne récupère pas de point de fatigue. Lorsqu'il se désagrège, au plus tard à l'expiration du sort, il se transforme en sable.

129 - Homme en créature monstrueuse

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de transformer un individu en créature monstrueuse.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un ongle et un fragment d'os de créature monstrueuse

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 93-Se transformer en monstre à l'exception du fait que le maître du sortilège peut décider sans malus supplémentaire (uniquement le -3 dû au transfert) de faire perdre sa conscience humaine à la personne qu'il transforme en monstre. Il y parvient si cette dernière ne réussit pas un jet de Volonté.

130 - Métamorphose minérale

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de créer un objet à partir de matières minérales.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un fragment de granite rose

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 centimètres par niveau de maîtrise (diamètre)
Etendue : 10 centimètres par niveau de maîtrise (longueur)

Sortilège similaire à 23-Objet minéral.

131 - Bataille des arbrisseaux

Difficulté : 6

"Ils sont alors enchantés en arbres...
Les aulnes, en tête de la troupe, forment l'avant garde,
les saules et les sorbiers se mettent en rang à leur suite...
Les nouveaux néfliers sont les pivots de la bataille...
Quant aux noisettiers, on peut vite juger de leur très grande rage guerrière...
Morawg et Morydd font des prouesses sous forme de pins...
Le chêne, rapide dans sa marche, fait trembler ciel et terre...
Les poiriers sont les grands pourfendeurs du combat dans la plaine, à cause de leur violence...
Alors le faîte du bouleau nous couvre de ses feuilles et métamorphose notre aspect flétri.
Les branches du chêne nous ont enchanté par les incantations de Mael-Derw qui sourit près du rocher".
Le Combat des Arbrisseaux (Livre de Taliesin)

Ce sortilège permet à des combattants de se battre sous forme d'arbres.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une branche de chêne et un fragment d'écorce de bouleau

Echec critique : les troupes du maître du sortilège sont victimes d'une colère végétale d'un niveau équivalent

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 25 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège transforme en arbres les personnes situées dans l'aire d'effet. Elles conservent leur esprit et leur liberté d'action. Elles combattent sous cette forme. Le type d'arbre doit être déterminé pour chaque personne transformée à l'aide d'un d20. Les caractéristiques sont déduites du type d'arbre et du niveau de maîtrise du sort, MS.

d20	arbre ou arbuste	Surprend	Atq	nbre	dmg	protect	esq	fat
1	genêt	MS+5	MS-9	1/2	1/2 Mr	1	MS	−5
2	fougère	MS+5	MS-9	1	1/2 Mr	1	MS+1	−5
3	tremble	MS	MS-4	1/2	Mr	2	MS-2	+1
4	aubépine	MS+4	MS-8	1	1/2 Mr	2	MS+2	−4
5	clochettes bleues	MS+5	MS-7	2	1/2 Mr	1	MS	−5
6	chataîgner	MS-1	MS-2	1/2	Mr	3	MS-3	+2
7	ajonc	MS+3	MS-5	1	1/2 Mr	2	MS+2	−4
8	prunier	MS	MS-1	1	Mr	2	MS-2	+2
9	sorbier	MS+1	MS	1	Mr	2	MS-1	+1
10	saule	MS-2	MS+1	1	Mr	3	MS-2	+2
11	houx	MS+2	MS-1	2	1/2 Mr	2	MS+2	−1
12	framboisier	MS+3	MS	3	Mr	2	MS+1	−2
13	aulne	MS-4	MS+4	1	Mr	4	MS-2	+3
14	bruyère	MS+1	MS+1	2	1/2 Mr	2	MS+4	−2
15	néflier	MS-3	MS+3	1	Mr	3	MS-3	+2
16	pin	MS-4	MS+4	1	2 Mr	4	MS-3	+4
17	noisetier	MS-3	MS+5	2	Mr	3	MS-4	+3
18	poirier	MS-4	MS+8	2	2Mr	4	MS-4	+4
19	bouleau	MS-5	MS+6	1	Mr	3	MS-2	+2
20	chêne	MS-5	MS+9	1	2Mr	5	MS-5	+5

Arbre ou arbuste : un arbre ou un volume équivalent d'arbustes ou de buissons.
Surprend : Surprendre est valable si l'adversaire n'a pas assisté à la transformation ; sinon appliquer un malus de 7.

Atq : niveau d'attaque (branches, épines,...).
Nbr : nombre d'attaques par base
Dmg : dommages infligés, multiples de la marge de réussite de l'attaque.
Protect : protection (taille, écorce,...).
Esq : Esquive.
Fat : le capital de point de fatigue de l'arbre ou des arbustes est égal à celui du personnage avant la transformation, modifié par le bonus ou le malus présent dans cette colonne.

Le système de blessures peut être appliqué, avec les effets suivants :
Sonné : immobilisation temporaire.
Inconscient : immobilisation temporaire ; si le sort expire, l'inconscience se poursuit.
Coma : immobilisation ; l'état comateux débute réellement quand le sort se dissipe.
Mort : l'arbre tombe... le personnage est mort et son âme va nécessairement habiter un arbre ou un arbuste.

A l'expiration du sortilège, toute personne encore vivante retrouve son aspect habituel. Les blessures ne laissent pas de trace, mais les effets se poursuivent (sonné, inconscient, coma). Les points de fatigue sont conservés, sauf s'ils excèdent le capital maximum du personnage.

Ce sort ne peut être dissipé avant sa fin normale s'il n'y a pas de bouleau vivant parmi la troupe.

Particularités : les participants transformés d'une bataille des arbrisseaux ne peuvent pas être attaqués par le sort 14-Colère végétale. Par contre, tout ce qui est capable de stopper ou de calmer une colère végétale inflige un malus de 9 valable pour toutes les actions des combattants sous forme d'arbres ou d'arbrisseaux.

Tout personnage transformé qui n'est plus à portée du maître du sortilège, est immobilisé sous sa forme végétale jusqu'à la fin du sort, sauf si le maître du sortilège s'en approche au point qu'il se retrouve à nouveau à portée.

132 - Homme en roue de feu

Difficulté : 7

Ce sortilège permet de se transformer en roue flamboyante.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de bois sec

Durée : 1 base pour deux niveaux de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège doit être situé sur une hauteur (sommet d'une colline,...). Dès que le sortilège est lancé, il dévale la pente sous la forme d'une roue flamboyante. Insaisissable, le maître du sortilège inflige, par la chaleur qu'il dégage, un point de dommage par niveau de maîtrise à toutes les créatures situées à portée. Ces créatures et toutes celles se trouvant à une distance inférieure à trois fois la portée du sort, sont aveuglées pendant une période égale à la durée du sortilège.

133 - Ensorcellement des arbres, des mottes et des pierres

Difficulté : 7

"Et vous, Bé Chuille et Dianann,
demanda Lug à ses deux sorcières,
que pouvez-vous dans la bataille ?
C'est simple, répondirent-elles,
nous ensorcellerons les arbres,
les pierres et les mottes de terre
de manière à former une troupe
en armes contre les Formoîrés ;
effrayés et tremblants,
ils seront dispersés et prendront la fuite."
La bataille de Mag Tured (Cycle mythologique).

Ce sortilège permet de former une troupe en armes à partir des arbres, des pierres et des mottes de terre.

Préparation
normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : une pierre et un boulet de fronde

Réussite parfaite : le nombre de guerriers est doublé
Echec critique : le maître du sortilège est victime d'un sort 21-Ronde des pierres d'un niveau équivalent.

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 25 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de créer un nombre de guerriers égal au niveau de maîtrise du sort.

Un adversaire inférieur en forces (les totaux de points de fatigue peuvent être comparés) fuit pendant toute la durée du sort.

Un adversaire supérieur en forces a des chances de fuir égales au niveau de maîtrise du sort diminué du rapport de force (-2 si l'adversaire est deux fois plus puissant,...).

Les arbres, les pierres et les mottes de terre s'assemblent sous une forme vaguement humanoïde, avec les caractéristiques suivantes :

Physique : 15 Psychique : 0
Fatigue : 30

Surprendre (12)
"Arme" (15/10)
Attaque par base : 1-ap
Dommages : Mr

Protection : 3
Blessures : fracturation (10)
désagrégation (20)

Ces "guerriers" sont entièrement dirigés par le maître du sortilège. Ils sont détériorés par un coup capable de causer 10 points de dommages (fracturation) ; ils réalisent alors tous leurs jets avec un malus de 5. Si le sort expire, s'ils perdent tous leurs points de fatigue ou s'ils reçoivent 20 points de dommages en un seul coup, ils se désagrègent.

134 - Homme en végétal

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de transformer un individu en végétal.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : du sang et de la sève

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 15-Se transformer en arbre.

135 - Homme en pierre

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de transformer un individu en rocher.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : une dent et une géode contenant de la calcite

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1 mois par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut se transformer en pierre ou transférer le sort sur une autre créature de gabarit équivalent. La perception de la créature transformée est celle du monde minéral. La notion de temps devient relative. Seul le maître du sortilège peut conserver notre perception de l'écoulement du temps et annuler le sort qu'il s'est lancé avant que celui-ci arrive à son terme. Encore faut-il qu'il réussisse un jet de Sens avec un bonus lu sur la Charte Angoumoise et correspondant au niveau de maîtrise du sort (exemple : +7 pour MS = 18).

136 - Homme en flaque

Difficulté : 9

Ce sortilège permet de transformer un individu en flaque.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 9 minutes, longue : 9 heures (+3)

Composante matérielle : de l'eau et du sang

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut se transformer en flaque ou transférer le sort et liquéfier quelqu'un d'autre de gabarit équivalent. S'il s'est transformé, le maître du sortilège ne peut annuler le sort avant qu'il n'expire. La transformation inverse ne se produit que si au moins une goutte de liquide subsiste. Si toute l'eau s'évapore, l'âme de la personne transformée erre jusqu'à la fin du sort, après quoi il faut déterminer sa destinée (*chap. 10, Religion*).

137 - Homme en feu

Difficulté : 10

Ce sortilège permet de transformer un individu en feu.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : des cheveux et une torche

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1/2 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut se transformer en un feu de taille humaine. Il peut alors enflammer toute substance inflammable. Toutefois, si le feu se propage et ne reste pas limité à sa propre personne, il doit réussir un jet de maîtrise pour ne pas perdre le contrôle du sort. Un individu transformé par le maître du sortilège n'en maîtrise pas les effets. Il se consume et perd, de manière irréversible, un point de fatigue toutes les 15 secondes. Il meurt si le sort n'est pas dissipé avant que tous ses points de fatigue ne soient partis... en fumée !

GRAVITATION

138 - Rapide comme le vent

Difficulté : 1

"*La rapidité de ses pieds était étrange*".
La naissance de Conchobar (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de courir à une vitesse dépassant sa capacité habituelle.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : le sabot d'un cerf

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Echec critique : le maître du sortilège devient incapable de se déplacer plus rapidement qu'au pas pendant toute la durée du sort

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 kilomètres par niveau de maîtrise
Etendue : 1 kilogramme par niveau de maîtrise

La vitesse atteinte est égale à 2,5 km/h par niveau de maîtrise. Un bénéficiaire du sort perd ce pouvoir s'il ne reste pas à portée du maître du sortilège.

La vitesse magique n'est atteinte qu'après avoir couru normalement pendant une base. Elle n'est conservée que si le bénéficiaire reste proche de la surface sur laquelle il se déplace. Par conséquent, ce pouvoir n'apporte rien dans le domaine des sauts ; le personnage, malgré une course d'élan impressionnante, décolle du sol pour retomber doucement à une distance comparable à celle obtenue par une course d'élan normale.

Courir à cette vitesse inhabituelle ne permet pas d'être aussi vigilant qu'en marchant ; les chances d'être surpris par un événement inattendu augmentent de 1 pour 4 niveaux de maîtrise du sort.

En combat, la vitesse magique n'est utile que lorsque le personnage est en mesure de courir normalement pendant au moins une base. Si tel est le cas, il peut charger (*chap. 8.E.6.3*) ou percuter son adversaire (*chap. 8.E.6.7*) avec un bonus de 1 pour 4 niveaux de maîtrise. De plus, l'adversaire n'est en mesure de riposter que s'il réussit un jet de Rapidité avec un malus de 1 pour 4 niveaux de maîtrise. Par contre si ce jet est un succès, l'adversaire frappe lui aussi avec un bonus de 1 pour 4 niveaux de maîtrise.

Grâce à ce sort, celui qui en bénéficie ne se fatigue pas en courant.

L'étendue du sort indique le poids maximum que le bénéficiaire peut emporter avec lui.

139 - Bondir

Difficulté : 2

"*Alors Cûchulainn, d'un bond prodigieux, franchit les trois remparts et atterrit dans la cour où il massacra toute la garnison...*"
La courtise d'Emer (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de réaliser des sauts prodigieux.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une patte de grenouille

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Etendue : 5 kilogrammes par niveau de maîtrise

Le bénéficiaire de ce sort peut sauter en hauteur ou en longueur au delà de ses capacités naturelles. Le plus grand saut réalisable dépend du niveau de maîtrise, pour la longueur comme pour la hauteur :

Longueur : 8 mètres + 1/2 mètre par niveau de maîtrise,
Hauteur : 1 mètre + 25 centimètres par niveau de maîtrise.

Ces sauts sont réalisés sans élan. Courir n'apporte rien de plus. L'appel doit être pris sur une surface stable.

Un objet situé en hauteur peut être atteint si l'intervalle entre le plus haut saut réalisable et cet objet est inférieur à la taille du personnage.

Le sort permet aussi de mieux esquiver une attaque. Un saut de côté apporte à la compétence 7-Esquive un bonus égal à 1 pour 3 niveaux de maîtrise. Si le personnage manque son esquive, il est touché en bondissant. Il perd alors immédiatement le contrôle de son saut. Le sort se dissipe et il doit maîtriser sa chute pour ne pas se blesser.

L'étendue du sort indique le poids maximum que le bénéficiaire peut emporter avec lui en sautant.

Une base est nécessaire pour récupérer après un saut.

140 - Avancer sur l'eau

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de marcher sur l'eau.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : quelques poils de la fourrure d'un castor

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Etendue : 1 kilogramme par niveau de maîtrise

Le bénéficiaire de ce sort peut tenir debout sur l'eau et se déplacer à une vitesse maximum égale à 1/2 mètre par seconde par niveau de maîtrise.

L'étendue du sort indique le poids maximum que le bénéficiaire peut emporter avec lui.

Si l'eau est agitée, un jet d'équilibre (32-Agilité) doit être réussi, sans quoi le personnage tombe dans l'eau et le sort est dissipé.

141 - Courir en haut des arbres

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de se déplacer de cime d'arbre en cime d'arbre.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3heures (+3)

Composante matérielle : une queue d'écureuil

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : 1 kilogramme par niveau de maîtrise

Le bénéficiaire du sort est en mesure de monter en haut d'un arbre en courant le long du tronc. Une fois en haut il peut "courir" en sautant de cime d'arbre en cime d'arbre. La portée du sortilège indique la taille maximum des arbres sur lesquels peut courir le personnage. Elle donne aussi la plus grande distance qui peut être franchie entre deux arbres. Sauter d'un arbre à un autre nécessite une base, même si les deux arbres sont proches.

Si le personnage est blessé pendant qu'il se déplace en haut des arbres, le sort se dissipe et il tombe.

L'étendue du sort indique le poids maximum que le bénéficiaire peut emporter avec lui.

142 - S'élever dans les airs

Difficulté : 4

"Le javelot partit comme une flèche. Cûchulainn fit un prodigieux saut en hauteur et le javelot passa en sifflant sous ses pieds".
L'enlèvement du taureau de Cuailnge (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de s'élever à la verticale dans les airs.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une libellule

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : 5 kilogrammes par niveau de maîtrise

Seul un déplacement vertical est possible. Rien ne peut faire dévier le bénéficiaire du sort de son axe magique, pas même un ouragan, mais il peut pivoter sur lui-même, se battre et utiliser d'autres sorts sans aucune gêne. Les déplacements verticaux requièrent son entière attention. Ils se font à la vitesse de 1/2 mètre par seconde par niveau de maîtrise.

Ce sort peut être utilisé pour faire des feintes de corps (7-Esquive (-5)) pendant un combat. Une brusque élévation apporte à la feinte de corps un bonus égal à 1 pour 3 niveaux de maîtrise. Si le personnage manque sa feinte de corps, il est touché en s'élevant. Le sort se dissipe et il doit maîtriser sa chute pour ne pas se blesser. Par contre, en cas de réussite, il peut redescendre tout aussi rapidement et riposter dans le même base.

La portée du sort mesure la hauteur de l'axe d'élévation et l'étendue du sort indique le poids maximum que le bénéficiaire peut emporter avec lui.

143 - Se déplacer dans les airs

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de marcher dans les airs.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une feuille de chêne

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : 5 kilogrammes par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 36-Voyager dans les airs.

CRI

144 - Stérilité

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de lancer un cri qui rend stérile une créature ou une terre.

Préparation
normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de lait d'une chèvre stérile

Durée : 4 ans par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un terrible cri. Ce sort affecte au choix une créature ou une portion de sol.

Pour une créature, il faut procéder au tirage d'un d20 chaque fois que la question de la fécondité se pose. Si le résultat du d20 est inférieur au niveau de maîtrise du sort, la créature est stérile.

Pour une parcelle de terrain, le niveau de maîtrise donne l'importance du préjudice causé à la terre. L'étendue du sort mesure la surface de terrain touchée.

145 - Sonner

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de pousser un cri capable de "sonner" une créature.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de marne bleue

Réussite parfaite : la créature est inconsciente pendant la même durée

Durée : 1 base par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un terrible cri en direction d'une créature. Celle-ci est "sonnée" (*chap. 7, Santé*) pendant la durée du sort. Le cri est inefficace sur une créature comptant un nombre de points de fatigue supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le cri est entendu dans toute l'aire d'effet.

146 - Stupeur

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de pousser un cri capable de frapper de stupeur une créature.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une tête de serpent

Réussite parfaite : la créature est inconsciente pendant la même durée

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un terrible cri en direction d'une créature.

Celle-ci est victime de stupeur pendant la durée du sort. Elle est sans réaction, insensible à ce qui l'entoure, prise d'un engourdissement général. Elle lâche ce qu'elle tient en main, reste les bras ballants. Elle recouvre ses esprits si d'autres créatures s'approchent d'elle à moins d'un mètre. Elle ne garde aucun souvenir entre le cri et l'instant où elle émerge de sa stupeur.

Le cri est inefficace sur une créature comptant un nombre de points de fatigue supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le cri est entendu dans toute l'aire d'effet.

147 - Déséquilibre

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de pousser un cri capable de faire perdre le sens de l'équilibre à une créature.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une oreille d'ours

Réussite parfaite : la créature est inconsciente pendant la même durée

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un terrible cri en direction d'une créature.

Celle-ci est victime de troubles de l'équilibre pendant la durée du sort. Elle devient momentanément sourde et a beaucoup de mal à tenir debout. Pour savoir si elle y parvient, il faut réaliser un jet d'équilibre (32-Agilité (+3)) toutes les 3 bases quand rien ne la gêne et toutes les bases pendant un combat. En cas d'échec, la créature tombe au sol et ne peut se relever qu'après avoir réussi deux jets d'équilibre consécutifs (au maximum un essai toutes les deux bases).

Le cri est inefficace sur une créature comptant un nombre de points de fatigue supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le cri est entendu dans toute l'aire d'effet.

148 - Hystérie

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de pousser un cri capable de rendre une créature hystérique.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une dent de marcassin

Réussite parfaite : la créature est inconsciente pendant la même durée

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un terrible cri en direction d'une créature.

Celle-ci devient hystérique. Elle se roule par terre, secouée de convulsions. Elle jette au hasard ce qu'elle tient dans les mains et s'écroule sur le sol en criant, hurlant ou riant et pleurant tout à la fois. Directement agressée elle combat de manière désordonnée (-5 pour tous les jets d'attaque), sans se défendre efficacement (-9 pour tous les jets défensifs). Par contre son état lui fait doubler son nombre d'attaques. En combat, elle perd un point de fatigue par minute.

Le cri est inefficace sur une créature comptant un nombre de points de fatigue supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le cri est entendu dans toute l'aire d'effet.

149 - Traumatisme

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de pousser un cri capable de traumatiser une créature.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une mousse recueillie près d'une source

Réussite parfaite : la créature sombre dans le coma pour une durée équivalente

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un terrible cri en direction d'une créature.

Celle-ci est traumatisée. Elle ne ressent rien sur le moment, mais au delà de dix minutes toutes les situations de danger pour elle ou son entourage lui occasionne des tremblements. Elle réalise alors tous ses jets avec un malus (-5), et perd un point de fatigue toutes les 15 secondes, jusqu'à sombrer dans le coma *(chap. 7, Santé)*, instant où le phénomène s'interrompt.

Le cri est inefficace sur une créature comptant un nombre de points de fatigue supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le cri est entendu dans toute l'aire d'effet.

150 - Inconscience

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de pousser un cri capable de faire sombrer une créature dans l'inconscience.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une crosse de fougère

Réussite parfaite : la créature sombre dans le coma pour une heure par niveau de maîtrise

Durée : 1 base par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un terrible cri en direction d'une créature.

Celle-ci sombre dans l'inconscience *(chap. 7, Santé)* pour toute la durée du sort.

Le cri est inefficace sur une créature comptant un nombre de points de fatigue supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le cri est entendu dans toute l'aire d'effet.

151 - Maladie

Difficulté : 4

"Macha poussa un grand cri. Tous les hommes qui entendirent ce cri furent frappés d'une sorte d'ensorcellement. Ils étaient condamnés à subir une fois dans leur vie les douleurs de l'accouchement, pendant cinq jours et quatre nuits, ou pendant cinq nuits et quatre jours".

La neuvaine des Ulates (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de pousser un cri capable d'infliger une maladie à une créature.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de sang séché d'un animal mort de maladie

Réussite parfaite : la maladie est mortelle

Le maître du sortilège pousse un terrible cri en direction d'une créature.

Durée : 4 ans par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Celle-ci se voit infligée une maladie *(chap. 7.C.2, Santé)* pour toute la durée du sort. Elle se déclare après une période d'incubation de d6 jours. La gravité de la maladie dépend du niveau de maîtrise du sortilège (MS) :

MS :	1 - 5	maladie : bénigne
	6 - 10	sérieuse
	11 - 15	grave
	16 - 20	critique
	21 et +	mortelle

Le cri est inefficace sur une créature comptant un nombre de points de fatigue supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le cri est entendu dans toute l'aire d'effet.

152 - Catalepsie

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de pousser un cri qui plonge une créature en catalepsie.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une araignée

Réussite parfaite : la créature sombre dans le coma pour une durée d'une heure par niveau de maîtrise

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un terrible cri en direction d'une créature.

Celle-ci subit un choc violent qui la place dans un état cataleptique tout à fait semblable à la mort, la distinction ne pouvant se faire qu'après un diagnostic (53-Premiers soins). Le seul moyen pour que la créature sorte de cet état avant l'expiration du sortilège est de réussir à dissiper ce dernier.

Le cri est inefficace sur une créature comptant un nombre de points de fatigue supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le cri est entendu dans toute l'aire d'effet.

153 - Paralysie

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de pousser un cri capable de paralyser une créature.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un fragment de dolomite

Réussite parfaite : la créature est pétrifiée

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un terrible cri en direction d'une créature.

Celle-ci est immobilisée physiquement, ce qui ne l'empêche pas de voir, d'entendre, ou de penser (un sort par exemple).

Le cri est inefficace sur une créature comptant un nombre de points de fatigue supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le cri est entendu dans toute l'aire d'effet.

154 - Malédiction

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de pousser un cri capable d'infliger une malédiction à une créature.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une patte d'un lapin tombé dans dans un piège

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un terrible cri en direction d'une créature.

Celle-ci est maudite. Pendant toute la durée du sort, elle va faire preuve de malchance.

Avant chaque jet de dé concernant une action tentée par la créature, un jet de malchance doit être lancé. Faire le niveau de maîtrise du sort ou moins sur un d20 signifie que la créature a échoué par malchance, avec une marge d'échec égale à la marge de réussite du jet de malchance. Par contre, si le jet de malchance échoue, la créature peut lancer son dé normalement.

Après chaque action tentée à l'encontre de la créature, il faut faire un jet de malchance si l'action se serait normalement soldée par un échec. Si le jet de malchance est réussi, l'action l'est aussi, avec la même marge de réussite. Si le jet de malchance est un échec, l'action échoue normalement.

Le cri est inefficace sur une créature comptant un nombre de points de fatigue supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le cri est entendu dans toute l'aire d'effet.

155 - Coma

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de pousser un cri capable de faire sombrer une créature dans le coma.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une limace

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un terrible cri en direction d'une créature.

Celle-ci sombre dans le coma (*chap. 7, Santé*) pour toute la durée du sort.

Le cri est inefficace sur une créature comptant un nombre de points de fatigue supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le cri est entendu dans toute l'aire d'effet.

156 - Pétrification

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de pousser un cri capable de pétrifier une créature.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de granite à deux micas

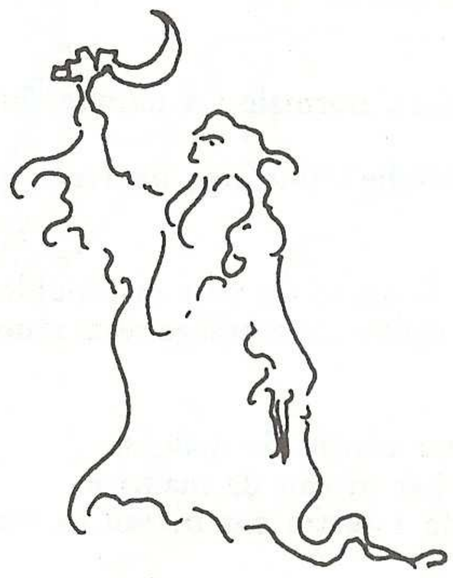
Durée : 1 mois par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un terrible cri en direction d'une créature.

Celle-ci est pétrifiée (transformée en pierre, de la forme d'un menhir) pour toute la durée du sort.

Le cri est inefficace sur une créature comptant un nombre de points de fatigue supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le cri est entendu dans toute l'aire d'effet.



157 - Mort

Difficulté : 10

Ce sortilège permet de pousser un cri capable de tuer une créature.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : un fragment de basalte demi-deuil

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un terrible cri en direction d'une créature.

Celle-ci est victime d'un arrêt cardiaque. Si elle ne reçoit pas les Premiers soins (compétence 53 à -6) dans la minute, elle succombe.

Le cri est inefficace sur une créature comptant un nombre de points de fatigue supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le cri est entendu dans toute l'aire d'effet.

MALEDICTIONS

158 - Soif inextinguible

Difficulté : 1

"Nous donnerons aux Formoîrés, une soif terrible, et ils ne trouveront rien à boire pour se désaltérer".
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de provoquer une soif inextinguible.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : des cristaux de sel

Echec critique : le maître du sortilège est affecté par son propre sort.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Les créatures affectées par ce sortilège n'ont qu'un but : trouver de quoi se désaltérer. Il leur faut par heure, un centième de leur poids en eau, pour étancher leur soif. Dans le cas contraire, elles perdent par heure, un nombre de points de fatigue égal au trentième de leur poids. Le maître du sortilège ne peut affecter qu'un nombre de créatures tel que le total de leurs points de fatigue n'excède pas 5 fois le niveau de maitrise du sortilège. L'aire d'effet ne concerne que l'espace dans lequel doivent se trouver les créatures au moment où le sort est jeté.

159 - Mutisme

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de rendre une ou plusieurs créatures muettes.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une tige de renoncule trempée dans de l'alcool

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : le maître du sortilège reste muet pour toute la durée du sort

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 102-Lier les langues.

160 - Langage inintelligible

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'empêcher une créature de communiquer.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : le bec d'un rossignol.

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : le sort se retourne contre le maître du sortilège

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 105-Langage confus.

161 - Amnésie

Difficulté : 3

"Les druides lui donnèrent le breuvage d'oubli".
La maladie de Cûchulainn (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de faire perdre la mémoire à une créature.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une plume de cygne noir

Réussite parfaite : le nombre de souvenirs oubliés est doublé
Echec critique : le maître du sortilège a des chances égales à sa marge d'échec d'oublier un sortilège déterminé au hasard

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 109-Effacer les souvenirs.

162 - Mal du pays

Difficulté : 3

"Mais alors l'image d'Emain-Macha, capitale de l'Ulster, apparut devant leurs yeux, Conchobar et Loégairé n'eurent pas le courage d'aller plus loin".
La courtise d'Emer (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de donner à une créature l'envie de rentrer chez elle.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un nid d'hirondelle

Echec critique : le maître du sortilège est victime de son sort

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège fait naître dans l'esprit d'une créature l'image de son lieu habituel de résidence. La créature ressent une certaine nostalgie et le besoin impératif de retourner chez elle. Chaque jour, pendant toute la durée du sort, elle doit réussir un jet de Volonté pour ne pas abandonner toute activité et rentrer chez elle au plus vite.

163 - Maudire

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de maudire une créature.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : les deux ailes d'une effraie

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

"*Je te maudis !*". Avec ces trois mots terminant son incantation, la maître du sortilège attire la mauvaise fortune sur une créature. Cette malchance se traduit de manière similaire au sortilège 154-Malédiction. Toutefois, il ne s'agit pas ici d'un cri. D'autre part, s'il n'y a pas de limitation quant à la taille de la créature maudite, la malédiction doit être fondée. Le maître du sortilège expose ses griefs pendant l'incantation. Ce sort n'agit pas si la créature n'est pas en mesure de comprendre les paroles du maître du sortilège. D'autres créatures peuvent entendre ces paroles si elles sont dans l'aire d'effet.

164 - Folie de la paille (Dlui fulla)

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de rendre une créature folle.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de paille

Réussite parfaite : la créature est victime d'une folie mortelle
Echec critique : le maître du sortilège acquiert une phobie

Durée : 1 mois par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

En envoyant un brin de paille vers une créature, le maître du sortilège la rend folle. La folie peut être traitée comme une maladie. Elle se déclare immédiatement. La gravité de la folie dépend du niveau de maîtrise du sortilège (MS) :

MS :	1 - 5	folie : bénigne
	6 - 10	sérieuse
	11 - 15	grave
	16 - 20	critique
	21 et +	mortelle

Les folies sont similaires aux maladies (*chap. 7.C.2, Santé*), en ce qui concerne leur évolution et la fatigue permanente qu'elles provoquent. Les symptomes varient suivant la gravité.

Folie bénigne : quelques réactions ou quelques réflexions étranges ne tirant pas à conséquence.

Folie sérieuse : d'un comportement en apparence normal, la créature développe des obsessions et agit en conséquence.

Folie grave : des périodes de calme sont entrecoupées de phases où la créature peut tenir des discours incohérents ou encore agir, sans raison, de manière violente.

Folie critique : la créature se sent persécutée. Sa paranoïa la rend agressive vis à vis de tout ce qui est étranger. Elle finit même par soupçonner ses amis.

Folie mortelle : démence la plus totale ; la créature est animée d'une folie destructrice, elle ne reconnaît plus quiconque et agit au mépris de sa vie.

Les éléments ci-dessus ne sont que des points de repère ; si nécessaire le maître de jeu décrira plus précisément le niveau de folie dont est atteinte la créature.

Toute créature atteinte de folie grave, critique ou mortelle, même si elle est soignée, conservera une phobie. Il s'agit d'une peur obsédante, oppressante que l'on éprouve dans des conditions déterminées (peur d'être enfermé, peur du vide, peur du noir,...). Le maître du jeu choisira la phobie la plus logique en accord avec les événements.

165 - Lier l'urine dans les corps

Difficulté : 6

"*La plante des pieds des Formoîrés deviendra livide, quand notre art les aura terrassés, et leurs héros en mourront ; en effet nous leur aurons ôté les deux tiers de leur force par une rétention d'urine*".
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet d'empoisonner des créatures.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un rein de cheval

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège provoque une rétention d'urine chez les créatures situées dans l'aire d'effet. Celles-ci s'empoisonnent progressivement. Les dommages sont égaux à 1 point de fatigue par niveau de maîtrise. Une fatigue permanente, correspondant au quart des points de fatigue perdus, subsiste pendant plusieurs jours (la fatigue permanente diminue d'un point par jour).

166 - Malédiction à terme

Difficulté : 7

"*Je crois bien, dit-il, jeunes gens, que je ressens un effet de la malédiction prononcée contre moi par Eocho Rond. Je vais mourir si je ne sors d'ici*".
L'exil des fils de Doel l'oublié (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet d'infliger à une créature une malédiction qui ne cessera qu'une fois certaines conditions remplies.

Préparation
courte : 7 bases (-3), normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

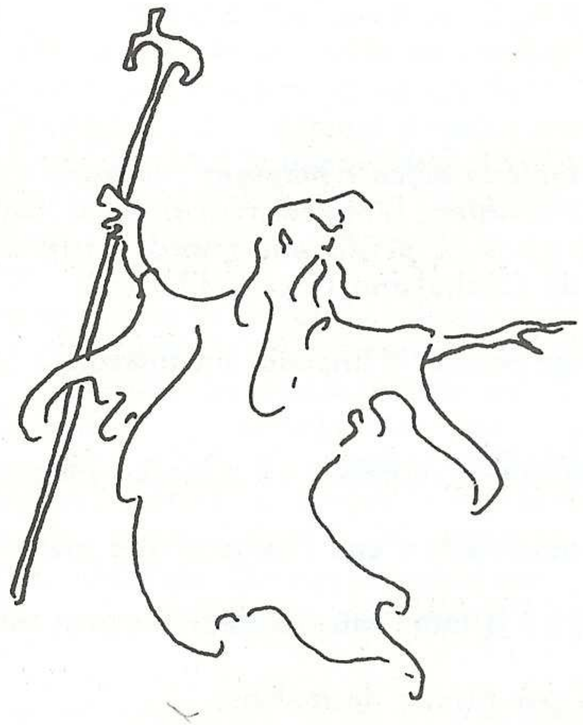
Composante matérielle : du gui coupé une nuit de pleine lune

Réussite parfaite : la malédiction devient éternelle
Echec critique : le maître du sortilège est victime d'une malédiction (sort 154) d'un niveau équivalent à sa marge d'échec.

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

La malédiction doit être fondée. Le maître du sortilège expose ses griefs pendant l'incantation. Il fixe lui-même la nature de la malédiction et les conditions qui devront être réunies pour qu'elle prenne fin. Le maître de jeu accorde un bonus ou un malus aux chances de succès du sortilège suivant la gravité de la malédiction et la difficulté d'y mettre fin.

Ce sort agit même si la créature n'est pas en mesure de comprendre les paroles du maître du sortilège. D'autres créatures peuvent entendre ces paroles si elles sont dans l'aire d'effet.



167 - Malédiction écrite

Difficulté : 8

Ce sortilège permet d'infliger à une créature une malédiction éternelle.

Préparation
courte : 8 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : une baguette de sorbier rouge

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Echec critique : le maître du sortilège est victime d'une malédiction (sort 154) d'un niveau équivalent à sa marge d'échec.

Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise

La malédiction doit être fondée. Le maître du sortilège expose ses griefs et fixe la nature de la malédiction en les gravant sur la branche de sorbier à l'aide de caractères oghamiques. Le maître de jeu accorde un bonus ou un malus aux chances de succès du sortilège suivant la sévérité de la malédiction (par rapport aux griefs). La malédiction étant écrite, elle est éternelle. Pour prendre effet, il faut que la créature visée soit située à portée du lieu où la baguette est gravée puis déposée. Ce sortilège ne peut être annulé que par celui qui l'a lancé. Pour cela, il suffit qu'il casse la baguette de sorbier. Le sort peut être transféré, ce qui signifie ici que le maître du sortilège peut écrire une malédiction pour quelqu'un d'autre.

168 - Tour à gauche

Difficulté : 8

"*Cûchulainn s'approcha du Gris de Macha, et, à trois fois par un mouvement sinistre, le cheval se tourna vers la gauche*".
La mort de Cûchulainn (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège est un signe défavorable et néfaste pour l'adversaire.

Préparation
courte : 8 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : un oeil de grand duc

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 10 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège effectue le tour des créatures qu'il souhaite défavoriser. Il tourne "dans le sens des ténèbres" (vers la gauche, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre). L'étendue mesure le plus grand cercle qu'il peut réaliser (avec n'importe quel moyen de transport : à pied, à cheval, en char...).
Pendant la durée du sortilège, les créatures situées dans l'aire d'effet (à l'intérieur du cercle), sont pénalisées d'un malus de -3 à tous leurs jets de dé.

169 - Geis

Difficulté : 8

"*Il avait violé la défense magique ; sa main gauche et sa cuisse gauche étaient maudites ; la malédiction atteignit tout son côté gauche, qui, de la tête au pied, perdit une grande partie de sa force*".
La mort de Cûchulainn (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet d'imposer un interdit à une créature.

Préparation
courte : 8 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : une chaînette aux maillons en or

Réussite parfaite : la mort suit irrémédiablement toute transgression

Durée : 4 ans par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le geis est un interdit que l'on ne transgresse qu'au péril de sa vie. Une liste de geis est donnée lors de la création du personnage (*chap. 3.4*). A l'opposé de ces gessa qui remontent à la jeunesse du personnage, ceux qui sont infligés en cours de jeu n'apportent aucune contrepartie. Chaque transgression diminue le Prestige du personnage de 10, crée une fatigue permanente de 10 points et pénalise le personnage dans tous ses jets de dé (malus de 5). Les exemples de légendes sont nombreux où un héros perd la majeure partie de ses qualités et meurt après avoir transgressé un geis.

Lorsqu'un geis est trop sévère, le maître de jeu doit accorder un malus aux chances de réussite du sortilège. Par exemple, si : Ne jamais...
...tuer d'oiseau,
...refuser d'invitation à une fête,
sont des gessa normaux, d'autres plus sévères méritent un malus :
...repousser une demande de celui à qui l'on a déjà refusé : -3,
...refuser une demande d'un de ses compagnons : -5,
...rencontrer un homme seul et armé sans le combattre : -7.

Si un personnage est soumis à deux gessa contradictoires, le second remplace le premier pour lequel il faut appliquer les effets d'une transgression.

170 - Glâm dicinn

Difficulté : 9

"*Elle s'élance près de lui, le prend par les deux oreilles : Voici deux oreilles de honte et de moquerie, si tu ne m'emmènes pas avec toi. Risqueras-tu les trois furoncles sur ton visage : injure, honte et blâme ? ...*"
Le meurtre des fils d'Usnech (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet d'infliger une obligation.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 9 minutes, longue : 9 heures (+3)

Composante matérielle : une corne de serpent à tête de bélier

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège s'approche de sa victime, la saisit vivement par les deux oreilles et dit "*Voici deux oreilles de honte et de moquerie si tu ne ...*". Suit alors une injonction que la personne visée ne peut refuser sans subir des effets comparables à ceux suivant la transgression d'un geis (sortilège 169). L'injonction doit correspondre à une action limitée dans le temps. Si elle est trop sévère, comme dans le cas d'un geis, le maître de jeu accorde un malus aux chances de succès du sortilège. L'injonction doit être donnée avant que la durée du sort n'expire. La victime doit s'exécuter sans retard.

171 - Oreille de mort

Difficulté : 9

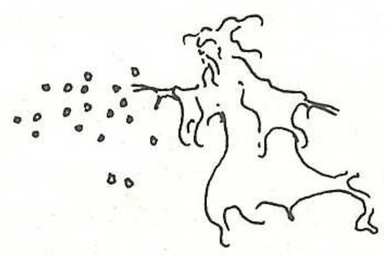
Ce sortilège permet d'ôter la vie à une personne.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 9 minutes, longue : 9 heures (+3)

Composante matérielle : une dent de monstre du lac

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège, s'approche de sa victime, la saisit par une oreille et... elle meurt ! En effet le personnage "*se retrouve hors du monde des vivants, comme l'oreille est à l'extérieur de la tête*". Il est victime d'un arrêt cardiaque. S'il ne reçoit pas les Premiers soins (compétence 53 à -6) dans la minute, il succombe.



MAGIE GUERRIERE

GUERRIERS

172 - Cri de reconnaissance

Difficulté : 1

"...Fergus jeta un grand cri en arrivant dans le port, de sorte qu'il fut entendu jusqu'au fond des provinces voisines. Les fils d'Usnech reconnurent que c'était là le Cri de Fergus..."
Meurtre des fils d'Usnech (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de signaler sa présence.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une gorgée d'alcool

Echec critique : le maître du sortilège est aphone pour 24 heures

Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un cri inimitable qui lui est caractéristique. Ce cri est reconnu par tous ceux qui l'ont déja entendu (amis, membres de la tribu), ainsi que par tous les guerriers-magiciens.
Pour entendre le cri il suffit d'être à portée. Les créatures situées entre une fois et deux fois la portée entendent le cri si elles réussissent un jet de Sens (compétence 39).
De plus les créatures qui entendent le cri peuvent distinguer d'où il provient. Un bonus égal à la marge de réussite du cri est accordé à un jet d'Orientation (compétence 37).
On considére que le cri est poussé à l'air libre. Dans le cas contraire la portée est diminuée ; à l'intérieur d'une structure (édifice, caverne,...) la portée est divisée par 10.

173 - Cri du héros

Difficulté : 1

"...Cûchulainn saisit ses deux lances, son bouclier et son épée, et de sa gorge, fit retentir le Cri du héros..."
L'enlèvement du taureau de Cuailnge (Cycle d'Ulster).

"Quand ils furent prêts, ils poussèrent trois formidables cris de guerre et lancèrent les tisons enflammés qu'ils avaient apportés".
La quête des fils de Tuireann (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de porter le premier coup d'un combat avec un avantage.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une tête de corbeau

Echec critique : le maître du sortilège est aphone pour 24 heures

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise

En engageant le combat, le maître du sortilège pousse un cri impressionnant pour l'adversaire. Il bénéficie alors, pour sa première attaque, d'un bonus égal à +1 pour 4 niveaux de maîtrise. Le cri peut être lançé une fois et une seule avant l'expiration du sortilège.

Particularité : les effets de ce sortilège peuvent se cumuler avec les autres sorts de guerrier, sauf précision contraire.

174 - Exhortation

Difficulté : 2

"Lug entretint chaque chef de file de son armée avec tant de confiance, il les enflamma de telle façon que chacun se sentait l'âme d'un roi".
La bataille de Mag Tured (Cycle mythologique).

Ce sortilège permet de galvaniser un groupe avant le début d'un combat.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une dent de lion d'Europe

Réussite parfaite : le bonus reste en vigueur pour toutes les attaques du combat.
Echec critique : malus de 1 à toutes les attaques du combat.

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège exhorte les personnages situés dans l'aire d'effet avant le début d'un combat. Ils engagent le combat en poussant ensemble un cri de guerre. Ils bénéficient alors, pour leur première attaque, d'un bonus de +1 pour 2 niveaux de maîtrise. Le maître du sortilège doit exhorter les personnages avant que le sort n'expire.

Particularité : les effets de ce sortilège peuvent se cumuler avec les autres sorts de guerrier, sauf précision contraire.

175 - Têtes coupées

Difficulté : 2

"...Son adversaire tombé, Cûchulainn lui coupa la tête et l'attacha par les cheveux à son char..."
L'enfance de Cûchulainn (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet d'impressionner l'ennemi en exhibant les têtes coupées d'adversaires vaincus.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 20 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : la tête d'un ennemi

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Couper la tête d'un ennemi valeureux est source de prestige auprès des siens et d'effroi pour l'ennemi. Le maître du sortilège doit avoir été le principal artisan de la défaite de la créature dont il souhaite couper la tête. Si ce n'est pas le cas il peut faire bénéficier du sort le véritable auteur de ce succès en combat.
La préparation courte correspond au fait de couper rapidement la tête pendant le combat pour l'exhiber devant l'ennemi. L'effet est très rapide mais il ne dure que le temps du combat. Une préparation normale ou longue autorise une meilleure conservation de la tête qui peut alors être portée à la ceinture, accrochée au harnachement d'un cheval, à un char,...
Ce sortilège se traduit pour son bénéficiaire par un bonus dans toutes les actions de combat qu'il entreprend (attaque, défense). La valeur exacte de ce bonus est communiquée par le maître de jeu. Elle dépend de la comparaison entre la valeur guerrière du bénéficiaire et celle de sa victime. En général, la tête coupée d'un adversaire de notoriété équivalente, apporte un bonus de +1, la tête d'un dragon donnant à elle seule un bonus de +9. Bien entendu, pour que l'adversaire soit impressionné par une tête coupée il faut qu'il soit à même de se rendre compte du danger que représentait cette créature avant d'être décapitée.

Particularité : les effets de ce sortilège peuvent se cumuler avec les autres sorts de guerrier, sauf précision contraire.

176 - Empêcher le passage

Difficulté : 2

"...Cûchulainn les devança, coupa un chêne et grava en caractères oghamiques : que personne ne passe outre ! "
L'enlèvement du taureau de Cuailnge (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de créer une barrière infranchissable.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une branche de noisetier (et une pierre ordinaire)

Réussite parfaite : les dommages infligés sont doublés

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 1/2 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège lie les deux extrêmités d'une branche de noisetier afin d'en faire un cercle. Il grave cette branche d'un caractère oghamique, la pose sur le sol et place une pierre à l'intérieur du cercle.

Le maître du sortilège sort alors la pierre du cercle et l'enterre, dans l'aire d'effet, à l'endroit de son choix. Le passage de toutes les créatures (à l'exception du maître du sortilège) devient impossible entre la pierre et le cercle. La portée correspond à la hauteur de cette barrière invisible.

Une créature qui tente de franchir la limite magique subit des dommages égaux à 1 point pour 4 niveaux de maîtrise.

Il est possible de déplacer la branche de noisetier. Dans ce cas le sortilège est détruit mais la créature responsable subit des dommages semblables à une décharge électrique et égaux à 1 point par niveau de maîtrise.

177 - Contorsions

Difficulté : 2

"...Ses chairs se mirent à trembler ; ses pieds, ses cuisses et ses genoux vinrent derrière lui alors que ses talons, ses mollets et ses jambes venaient devant lui. Les muscles de sa tête étaient tendus jusqu'au creux de sa nuque, se transformant en protubérances aussi grosses que la tête d'un enfant d'un mois. Son visage devint une cavité écarlate. Il enfonça un de ses yeux dans la tête si profondément qu'une grue sauvage n'aurait pas pu l'atteindre de son bec. L'autre oeil, exorbité, jaillit hors de sa joue. Sa bouche se déforma de façon monstrueuse, dévoilant son gosier. Les battements de son coeur retentissaient dans sa poitrine comme les aboiements d'un chien de guerre..."
L'enlèvement du taureau de Cuailnge (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet d'impressionner l'ennemi en se livrant à d'horribles contorsions.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une patte d'échassier

Réussite parfaite : le bonus est doublé
Echec critique : malus de 1 pendant toute la durée du combat

Durée : 1 base pour 3 niveaux de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège assume pendant la durée du sort une horrible "forme druidique". Toutes les créatures situées dans l'aire d'effet ne peuvent s'empêcher d'observer le maître du sortilège. Directement menacées elles réagiront tout de même. Une fois son cérémonial terminé le maître du sortilège bénéficie d'un bonus qui s'applique à toutes les actions qu'il entreprend en combat. Ce bonus est égal à +1 pour 4 niveaux de maîtrise mais il disparaît dès que le maître du sortilège est touché (au moins 1 point de fatigue perdu).

Particularité : les effets de ce sortilège peuvent se cumuler avec les autres sorts de guerrier, sauf précision contraire.

178 - Lumière du héros

Difficulté : 3

"...Ses cheveux se dressèrent sur sa tête, lançant de rouges étincelles. Enfin, la Lumière du héros surgit du sommet de sa tête, semblable à un jet de sang noir, aussi large que le poing d'un guerrier, aussi haut que le mat d'un navire..."
L'enlèvement du taureau de Cuailnge (Cycle d'Ulster) .

Ce sortilège permet d'impressionner l'ennemi en libérant la "Lumière du héros".

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de mica noir

Réussite parfaite : le bonus est doublé
Echec critique : malus de 1 pendant toute la durée du combat

Durée : 1 base par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège fait jaillir de sa tête un jet vertical de sang noir, appelé "*Lumière du héros*". Toutes les créatures, situées dans l'aire d'effet et d'un niveau guerrier inférieur au maître du sortilège, s'enfuient pour la durée du sortilège si elles échouent à un jet de Volonté.

De plus le maître du sortilège bénéficie, pour toutes les actions entreprises en combat, d'un bonus égal à +1 pour 6 niveaux de sortilège.

Particularité : les effets de ce sortilège peuvent se cumuler avec les autres sorts de guerrier, sauf précision contraire.

179 - Cervelle de pierre

Difficulté : 3

"...Après avoir tué un héros en combat singulier, il lui tirait la cervelle de la tête, mêlait cette cervelle à de la terre et en faisait une boule très dure..."
La mort violente de Cûchulainn (Cycle d'Ulster).

"Il met dans sa fronde la boule faite avec la cervelle de Mesgegra ; il la lance ; elle atteint Conchobar au sommet de la tête ; elle y entre aux deux tiers, et Conchobar tombe la tête la première".
La mort violente de Conchobar (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de transformer la cervelle d'un ennemi vaincu en un redoutable projectile.

Préparation
normale : 20 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de calcaire lithographique

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le bonus est doublé

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège doit avoir été le principal artisan de la défaite de la créature dont il souhaite utiliser la cervelle. Si ce n'est pas le cas il peut faire bénéficier du sort le véritable auteur de ce succès en combat. Pour que le sortilège soit applicable il faut que la créature éliminée ait été d'un niveau guerrier au moins égal à celui du bénéficiaire du sort.

Le maître du sortilège prépare la cervelle de la créature vaincue et la rend plus dure que la pierre. Il peut alors l'utiliser comme un boulet de fronde dont la portée est celle du sortilège.

Le bénéficiaire du sort lance le fruit de sa préparation avec un bonus égal au niveau de maîtrise du sortilège. Une fois lançé, le boulet devient inutilisable même s'il n'a pas atteint sa cible. De même, le boulet est perdu s'il n'est pas lançé avant que le sort n'expire.

Particularité : le bonus accordé par ce sortilège ne peut pas se cumuler avec ceux des autres sorts de guerrier.

180 - Fureur guerrière

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'entrer dans un état extrême d'excitation guerrière.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une défense de sanglier

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le maître du sortilège conserve le contrôle de lui-même. Il peut abandonner la fureur guerrière quand il le souhaite.
Echec critique : tout le combat est effectué avec un malus de 1.

Durée : 1 base par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Le bénéficiaire du sortilège entre dans un état d'excitation guerrière extrêmement violent. Il attaque alors de façon téméraire. Il peut porter 3 attaques par base avec ses chances de succès habituelles. Par contre, il n'entreprendra aucune action défensive (parade, esquive, feinte de corps).

Si le sort expire avant que le combat ne soit terminé, le bénéficiaire du sortilège n'est plus en fureur guerrière, mais il conserve la possibilité de porter 2 attaques avec des chances normales de succès. Par contre, il peut à nouveau tenter des actions défensives.

Si le combat s'achève avant que le sort n'expire, le bénéficiaire du sortilège risque d'avoir du mal à se calmer. S'il échoue un jet de Volonté, il continuera à se battre, même si l'adversaire est un proche !

Particularités : les effets de ce sortilège peuvent se cumuler avec les autres sorts de guerrier, sauf précision contraire. Par contre une créature ne peut entrer en Fureur guerrière plus d'une fois en 24 heures. Il n'est pas possible de lancer de sortilège lorsque l'on est en Fureur guerrière.

181 - Souffle du guerrier

Difficulté : 3

"*Cûchulainn bondit et se trouve sur le bord du bouclier de son adversaire. Son adversaire, de son souffle puissant, le repousse jusqu'à la mer. Cûchulainn bondit de nouveau et se trouve sur la bosse du bouclier d'Eocho. Le souffle d'Eocho le rejette dans la mer. Cûchulainn bondit et se trouve sur le corps d'Eocho. Le souffle d'Eocho le repousse, et Cûchulainn tombe dans la mer*".
L'exil des fils de Doel l'oublié (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de projeter son adversaire au loin grâce à un puissant souffle magique.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une plume d'aigle

Réussite parfaite : le nombre de souffles est augmenté de 1

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 20 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet au maître du sortilège de repousser une créature d'un puissant souffle magique. L'opération peut être répétée 1 fois pour 5 niveaux de maîtrise. Tous les souffles doivent être libérés avant que le sort n'expire.

La créature, qui devait se trouver dans l'aire d'effet, est projetée à une distance déterminée par la portée. Si la créature a un poids très différent de celui d'un humain (75 kg environ), la portée devra être modifiée en conséquence. Exemple : la portée est divisée par 4 pour une créature de 300 kg ; elle est multipliée par 3 pour une créature de 25 kg.

Si la créature est repoussée d'au moins 2 mètres, elle doit savoir chuter (31-Acrobaties), sinon elle perd une base à se relever et subit 1 point de dommage pour 5 niveaux de maîtrise.

Quand que le sort est en vigueur, un souffle peut être libéré instantanément. Ainsi, le maître du sortilège peut éviter une attaque dangereuse en repoussant son adversaire au moment où il porte son coup.

Particularité : ce sort ne peut être utilisé si le maître du sortilège est en Fureur guerrière (sortilège 180).

182 - Tour

Difficulté : 4

"*...ô, héros brillamment élevé, tourne contre l'ennemi les merveilleux jeux de guerre...*"
La mort violente de Cûchulainn (Cycle d'Ulster).

"*...Elle lui donna un coup sur le gros orteil pour le faire tomber du rocher ; lui, faisant le saut guerrier du saumon, remonta sur le haut du rocher et coupa la tête de la sorcière...*"
La courtise d'Emer (Cycle d'Ulster).

"*Cûchulainn se rappela son tour de force du jeu de chasse ; il sauta en l'air, et en un instant se trouva derrière le monstre. Il le saisit par le cou, lui met une main dans la gorge, lui arrache le coeur qu'il jette à terre, et le monstre tombe sur le sol comme un fardeau qu'un homme laisse choir de l'épaule*".
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de se remémorer l'un des "Tours de guerrier" avant de l'utiliser en combat.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un saumon séché

Réussite parfaite : le résultat de l'attaque correspond à un double coup parfait (deux "1" de suite).

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise

A l'aide de ce sort, le maître du sortilège se remémore l'un des "Tours de guerrier". Ils correspondent à des prodiges en combat que seuls les initiés savent réaliser. Le maître du sortilège connaît un nombre de Tours égal à 1 pour 4 niveaux de maîtrise.

C'est au cours de son initiation que le maître du sortilège apprend ses premiers Tours (ceux qui correspondent à son niveau de maîtrise initial). Lorsque son niveau de maîtrise progresse et lui permet d'avoir un nouveau Tour, l'acquisition n'est pas systématique. Le maître du sortilège doit trouver une personne acceptant de lui enseigner un nouveau Tour. Il peut s'agir d'un autre maître du sortilège ou encore de l'une des grandes initiatrices des guerriers-magiciens qui vivent dans les îles au nord de la Gaule. Attention, la détention de telles connaissances est un pouvoir qui ne se divulgue pas à la légère : "*Ne forge pas l'arme qui pourrait te nuire !* ".

Liste des Tours de guerrier

- Utilisables sans arme :
Tour de force du jeu de chasse, Tour de la respiration.

- Utilisables uniquement avec les armes tranchantes :
Tour de force du tranchant, Tour de la lame.

- Utilisables avec toutes les armes de contact :
Tour du chat, Tour brun, Saut guerrier du saumon, Tour des aveugles, Tour de l'oiseau, Tour de force sur haleine, Tour du démon grimaçant, Tour du ver, Tour couché.

- Utilisables avec les armes de jet :
Tour de lance l'eau , Tour de la pomme , Tour du javelot dans le sac , Tour de briser les boucliers, Tour de rapidité.

- Utilisable à cheval :
Tour du cheval agile.

- Utilisable sur un char de guerre :
Tour du tonnerre.

Lorsqu'il lance ce sort le maître du sortilège choisit l'un des Tours qu'il connaît. Il pourra l'utiliser une fois avant que le sortilège n'expire. Au moment de tenter une attaque, le maître du sortilège précise qu'il utilise un Tour. Il ne lance pas de d20 car l'on considère que le jet s'est soldé par un coup parfait ("1"). S'il utilise une arme de jet, grâce au Tour, une seule base suffit à la projeter.

Il est possible de lancer plus d'une fois ce sortilège avant un combat, de manière à utiliser différents Tours ou plusieurs fois le même Tour.

Particularités : aucun Tour ne peut être tenté par un personnage en Fureur guerrière (sortilège 180). Un Tour se traduisant par un coup parfait, pour le parer ou l'esquiver, l'adversaire doit aussi connaître une réussite parfaite ("1") lors de son action défensive. Un Tour peut aussi être contré grâce à la Parade correspondante (sortilège 183).

183 - Parade

Difficulté : 5

"...Le javelot partit comme une flèche. Cûchulainn fit un prodigieux saut en hauteur et le javelot passa en sifflant sous ses pieds..."
L'enlèvement du taureau de Cuailnge (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de se remémorer l'un des "Tours défensifs de guerrier" avant de l'utiliser en combat.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : trois soies d'une laie

Réussite parfaite : le résultat de l'action défensive correspond à une double réussite parfaite (deux "1" de suite).

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise

A l'aide de ce sort, le maître du sortilège se remémore l'un des "Tours défensifs de guerrier". Ils correspondent à des prodiges en combat que seuls les initiés savent réaliser. Le maître du sortilège connaît un nombre de Parades (Tours défensifs) égal à 1 pour 2 niveaux de maîtrise.

C'est au cours de son initiation que le maître du sortilège apprend ses premières Parades (celles qui correspondent à son niveau de maîtrise initial). Lorsque son niveau de maîtrise progresse et lui permet d'avoir une nouvelle Parade, l'acquisition n'est pas systématique. Le maître du sortilège doit trouver une personne acceptant de lui enseigner une nouvelle Parade. Il peut s'agir d'un autre maître du sortilège ou encore de l'une des grandes initiatrices des guerriers-magiciens qui vivent dans les îles au nord de la Gaule. Attention, la détention de telles connaissances est un pouvoir qui ne se divulgue pas à la légère : *"Ne forge pas l'arme qui pourrait te nuire ! "*.

A chaque Tour offensif correspond une Parade spécifique. Les Parades sont donc classées à l'image des Tours.

Liste des Tours défensifs du guerrier (Parades)

- Utilisables contre une attaque portée sans arme :
Parade contre le Tour de force du jeu de chasse, Parade contre le Tour de la respiration.

- Utilisables face à une attaque portée à l'aide d'une arme tranchante :

Parade contre le Tour de force du tranchant, Parade contre le Tour de la lame.

- Utilisables face à une attaque portée à l'aide de n'importe quelle arme de contact :
Parade contre le Tour du chat, Parade contre le Tour brun, Parade contre le Saut guerrier du saumon, Parade contre le Tour des aveugles, Parade contre le Tour de l'oiseau, Parade contre le Tour de force sur haleine, Parade contre le Tour du démon grimaçant, Parade contre le Tour du ver, Parade contre le Tour couché.

- Utilisables face à n'importe quelle arme de jet (équivalent à une Esquive) :
Parade contre le Tour de lance l'eau , Parade contre le Tour de la pomme , Parade contre le Tour du javelot dans le sac , Parade contre le Tour de briser les boucliers, Parade contre le Tour de rapidité.

- Utilisable face à un adversaire à cheval :
Parade contre le Tour du cheval agile.

- Utilisable face à un adversaire sur un char de guerre :
Parade contre le Tour du tonnerre.

Lorsqu'il lance ce sort le maître du sortilège choisit l'un des Tours défensifs qu'il connaît. Il pourra l'utiliser une fois avant que le sortilège n'expire. Au moment de tenter une action défensive, le maître du sortilège précise qu'il utilise une Parade prodigieuse. Il ne lance pas de d20 car l'on considère que le jet s'est soldé par une réussite parfaite ("1"). Précisons que si la Parade appropriée est le meilleur moyen de contrer un Tour (à moins de réussir un "1" avec une parade ordinaire), une Parade peut aussi servir à contrer efficacement une attaque ordinaire.

Il est possible de lancer plus d'une fois ce sortilège avant un combat, de manière à utiliser différentes Parades ou plusieurs fois la même Parade.

Particularité : aucune Parade ne peut être tentée par un personnage en Fureur guerrière (sortilège 180).

184 - Retour

Difficulté : 6

"A peine a-t-il vu Cûchulainn qu'il jette sa lance contre lui. Cûchulainn place un charme devant la lance : la lance se retourne contre Eocho et traverse le cou de son cheval".
L'exil des fils de Doel l'oublié (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de renvoyer une arme lancée à son expéditeur.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une langue de serpent

Réussite parfaite : la marge de réussite du sort s'additionne à celle de l'attaque détournée.

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

A l'aide de ce sort, la maître du sortilège est en mesure de détourner magiquement un projectile en le renvoyant à l'agresseur.

La marge de réussite de l'attaque est conservée lors du retour à l'envoyeur.

Ce sortilège s'applique aux projectiles lancés (coutelas, hache, javelot, lance,...) mais pas aux missiles (boulet de fronde, flèche,...).

Pour être victime du retour, l'agresseur doit être situé à une distance inférieure à la portée du sortilège.

185 - Roue flamboyante

Difficulté : 7

"Alors Cûchulainn porta sa main sur sa figure, il devint pourpre et prit de la tête aux pieds la forme d'une meule de moulin flamboyante".
L'enfance de Cûchulainn (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de prendre la forme d'une roue flamboyante.

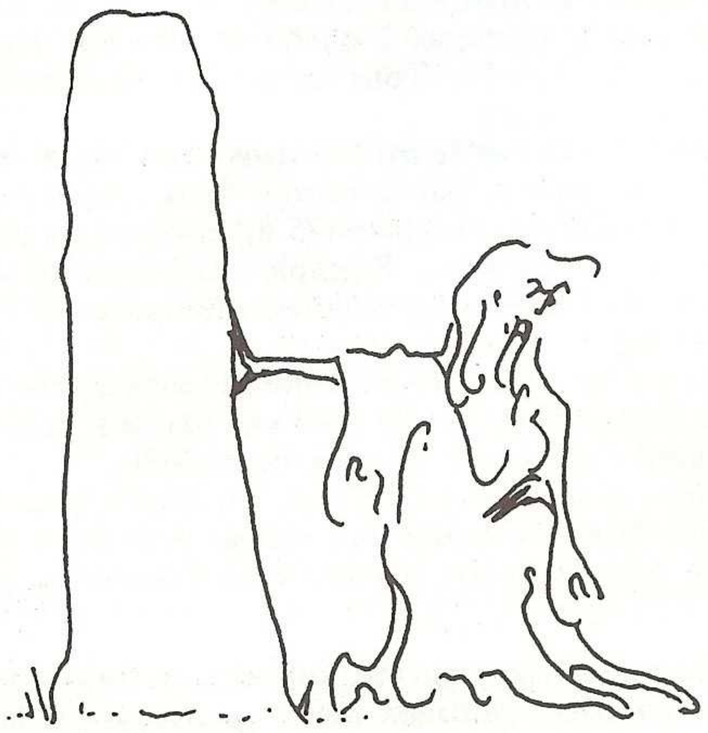
Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : un papillon de jour

Réussite parfaite : les dommages et la portée sont doublés

Durée : 1 base pour deux niveaux de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège est similaire à 132-Homme en roue de feu.



186 - Troupe de guerriers magiques Difficulté : 9

"Il avait demandé à son père, Cian, de lui venir en aide en allant dans le Nord recruter une troupe de gerriers magiques".
La quête des fils de Tuireann (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet d'appeler à la rescousse une troupe de "guerriers magiques".

Préparation
normale : 9 minutes, longue : 9 heures (+3)

Composante matérielle : un fragment d'étoffe de Tuatha dé Danann

Réussite parfaite : le nombre de guerriers est doublé.
Echec critique : des Formoîrés hostiles au maître du sortilège interviennent à la place des Thuatha dé Danann.

Durée : une heure par niveau de maîtrise
Portée : un kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège appelle à son service une troupe de Thuatha dé Danann. Ces derniers doivent demeurer à portée (tertre aux fées, sidh, palais souterrain ou au fond d'un lac,...).
Un guerrier par niveau de maîtrise arrive en d20 minutes. Ses caractéristiques sont déterminées comme indiqué au chapitre concernant les créatures.

La troupe est au service du maître du sortilège pendant toute la durée du sort. Les guerriers obéiront à la lettre aux ordres du maître du sortilège tant que ceux-ci n'impliquent pas de nuire aux Tuatha dé Danann ou à leurs alliés. Pour conserver le contrôle d'un guerrier, le maître du sortilège ne doit pas le laisser sortir de la zone définie par l'étendue et centrée sur lui-même.

187 - Invulnérabilité aux sortilèges Difficulté : 10

Ce sortilège permet de se rendre invulnérable à tout sort.

Préparation
courte : 10 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : une corne d'auroch blanc

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège se rend moins vulnérable aux sorts. Il se constitue une résistance à la magie égale à 1 par niveau de maîtrise. Pour prendre effet, un sort devra vaincre cette résistance, sauf s'il est lancé par le maître du sortilège lui-même.

MAGIE DE LA FORGE

FORGERONS

188 - Foyer Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire apparaître un foyer.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un creuset

Durée : 1 base par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 45-Feu druidique.

189 - Faire parler les armes Difficulté : 2

"Ogma tira cette épée du fourreau et la nettoya ; ce fut alors qu'elle raconta les hauts faits qu'elle avait accomplis, car alors la coutume était que, lorsque les épées étaient tirées du fourreau, elles faisaient le récit des exploits dont elles avaient été l'instrument".
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de poser des questions à une arme.

Préparation
. courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : l'arme en question.

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1 base par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut communiquer avec une arme qu'il tient à la main.
Le niveau de maîtrise donne une idée de la qualité de la communication (consulter éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Une arme ne peut parler que de ce qui s'est passé une fois qu'elle est sortie de son fourreau, et son domaine principal d'intérêt est le combat.
Perçue de l'extérieur, une conversation avec une arme est à peine perceptible, semblable aux sifflements d'une épée qui s'abat.

190 - Grande cadence

Difficulté : 3

"Goibniu, le forgeron, était dans sa forge fabriquant épées, javelots et lances : il les faisait en trois mouvements. D'un autre côté, Luchté le charpentier faisait les hampes des javelots et des lances en trois coups de haches ; le dernier coup donnait le poli et faisait entrer la hampe dans la douille de l'arme ; quand les javelots et les lances étaient posés à côté de la forge, il lançait les anneaux vers les hampes si adroitement que les anneaux prenaient place sans effort autour des hampes. Credné, ouvrier en bronze, fabriquait les clous en trois mouvements, puis il les jetait dans les trous des fers de lance et de javelot avec tant d'adresse qu'il était inutile de les enfoncer à coups de marteau, ils tenaient comme cela".

La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de fabriquer des armes ou des outils à une grande cadence.

Préparation
normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une masse de forgeron

Réussite parfaite : la durée est doublée
Echec critique : la cadence est deux fois moindre qu'à l'ordinaire

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège améliore sa cadence de travail dans des proportions qui dépendent du niveau de maîtrise du sort (MS).

MS :		
	1 - 5	cadence x 2
	6 - 10	3
	11 - 15	4
	16 - 20	5
	21 et +	10

Les temps moyens de fabrication des armes et des boucliers sont donnés avec la description du métier correspondant (*chap. 6.H, Compétences*). La qualité des produits est inchangée.

191 - Outils exceptionnels

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de fabriquer des outils de qualité supérieure.

Préparation
normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : des pinces de forgeron

Réussite parfaite : la durée est doublée
Echec critique : la qualité est mauvaise (-5 pour tout ce qui est conçu pendant la durée du sortilège)

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut fabriquer un outil de qualité exceptionnelle. La marge de réussite du sortilège intervient en tant que bonus au jet de fabrication de l'outil. Le maître de jeu doit déterminer l'avantage apporté par l'utilisation d'un outil de cette qualité.

192 - Ebullition

Difficulté : 6

"Le forgeron sortit alors de sa forge, tenant en main, avec les pinces, une énorme masse de fer. Il la lança dans la mer après le vaisseau, en sorte que toute la mer fut en ébullition..."

Les navigations de Mael-Duin (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de faire bouillir une étendue d'eau.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un petit morceau de métal chauffé à blanc

Réussite parfaite : la portée et l'étendue sont doublées

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège lance à l'aide de pinces un petit morceau de métal chauffé à blanc. L'effet magique du sort permet que le métal, très rapidement chaud, puisse être lancé au maximum de la portée. En tombant dans l'eau, la pièce de métal la fait bouillir dans toute l'aire d'effet. Toute créature s'y trouvant reçoit 3 points de dommages par minute sous forme de brûlure. Toute créature se trouvant sur une embarcation a du mal à respirer du fait des vapeurs et perd 1 point de fatigue toutes les minutes. L'embarcation elle-même peut être endommagée.

193 - Arme infaillible

Difficulté : 7

"Quand on lance un javelot dont la pointe a été fabriquée de ma main, jamais on ne manque son coup..."

La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de fabriquer une arme pratiquement infaillible.

Préparation
normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : une arme en cours de fabrication

Echec critique : l'arme casse si un "20" est lancé en combat

Le maître du sortilège lance le sort alors qu'il est en train de fabriquer une arme. En cas de succès, celle-ci sera de qualité supérieure, au point de devenir quasiment infaillible. Un bonus est accordé pour tous les jets d'attaque de l'arme (jets de parade pour un bouclier) ; il dépend du niveau de maîtrise du sortilège :

MS :		
	1 - 6	bonus : +1
	7 - 12	+2
	13 - 18	+3
	19 - 24	+4
	25 et +	+5

Le bonus améliorant les chances de succès, il permet une marge de réussite plus grande et par conséquent des dommages plus importants.

Si celui qui manie l'arme a un score de Combat inférieur au bonus de l'arme, celui-ci ne s'applique pas.

194 - Arme aux blessures inguérissables

Difficulté : 8

"Quand on lance un javelot dont la pointe a été fabriquée de ma main, toute peau que cette pointe atteint cesse de vivre..."

La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de fabriquer une arme qui crée des blessures qui ne guérissent que difficilement.

Préparation
normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : une arme en cours de fabrication

Le maître du sortilège lance le sort alors qu'il est en train de fabriquer une arme. En cas de succès, celle-ci sera de qualité supérieure, au point d'être capable de créer des blessures sévères. Dès qu'elle réussit à toucher, l'arme est certaine de créer une blessure inguérissable dont la gravité dépend du niveau de maîtrise du sortilège :

MS	blessure inguérissable
1 - 5	bénigne (2)
6 - 10	légère (6)
11 - 15	sérieuse (10)
16 - 20	grave (14)
21 - 25	critique (18)
26 et +	mort (22)

(entre parenthèses le montant minimum de dommages infligé par l'arme dès qu'un coup est porté)

195 - Epée habitée Difficulté : 9

Ce sortilège permet de faire habiter une épée par une âme errante.

Préparation
normale : 9 minutes, longue : 9 heures (+3)

Composante matérielle : une épée en cours de fabrication

Réussite parfaite : le maître du sortilège peut choisir l'ancienne occupation de celui dont l'âme va occuper l'épée.
Echec critique : l'épée est occupée par l'âme d'un Formoîré (Volonté 12) qui risque de très vite dominer l'esprit du porteur de l'épée

Durée : 1 an par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège lance le sort alors qu'il est en train de fabriquer une arme. En cas de succès, celle-ci sera de qualité supérieure, au point d'être capable de recevoir une âme errante.

Le possesseur de l'épée, après l'avoir portée un mois, profite des connaissances et des pouvoirs du défunt. Lors de chaque utilisation d'un tel pouvoir, le maître de jeu doit vérifier (jet de Volonté) si l'âme ne souhaite pas quitter l'épée. Si c'est le cas, le porteur de l'épée et l'âme doivent faire un nouveau jet de Volonté. La meilleure marge de réussite l'emporte. Le vaincu perd temporairement un point de Volonté.

Si la Volonté du porteur de l'épée atteint 0, son âme quitte son corps et il faut envisager sa destinée (*chap. 10, Religion*). L'âme qui occupait l'épée est réincarnée dans le corps du porteur de l'épée. De plus sa Volonté est restaurée.

Si la Volonté de l'âme qui habite l'épée atteint 0, elle est détruite et toutes ses connaissances et pouvoirs sont transmis au porteur de l'épée (après application d'un malus de 3). Il récupère alors toute sa Volonté.

196 - Invulnérabilité Difficulté : 9

Ce sortilège permet de fabriquer des armures de qualité supérieure.

Préparation
normale : 9 minutes, longue : 9 heures (+3)

Composante matérielle : une armure en cours de fabrication

Le maître du sortilège lance le sort alors qu'il est en train de fabriquer une armure. En cas de succès, celle-ci sera de qualité supérieure, au point de rendre quasiment invulnérable. Un bonus à la protection de l'armure est accordé. De même, le fer intervenant dans la fabrication de l'armure, celle-ci améliore d'un bonus la résistance aux sortilèges. Ces deux bonus dépendent du niveau de maîtrise du sortilège :

MS : 1 - 6	protection : +1	résistance : 0
7 - 12	+2	0
13 - 18	+3	+1
19 - 24	+4	+2
25 et +	+5	+3

Toute arme qui frappe l'armure (elle absorbe les dommages), a une chance sur 20 de se briser.

MAGIE BARDIQUE

La magie bardique fait appel à des composantes matérielles particulières. Il peut s'agir d'un instrument de musique, d'un chant, d'un poème ou d'une légende. Un instrument de musique, n'est - heureusement- pas détruit après chaque sortilège. La composante est valable (pas de malus au sort), si le barde arrive à jouer correctement de son instrument (18-Musique, sans le malus égal à la difficulté du sort).

Il en va de même pour qu'un chant, un poème ou une légende soient une composante valable : le barde improvise en faisant sur le champ le travail de composition correspondant (17-Chant (-3), 20-Poésie (-6), 27-Légendes (-3), sans le malus égal à la difficulté du sort).

En cas d'échec, le sortilège est considéré comme étant lancé sans composante (-5).

En cas de succès, le sortilège est lancé sans malus. Le résultat de cette improvisation est encore à l'état brut et le barde doit le retravailler, s'il souhaite l'ajouter à sa liste de chants, poèmes et légendes connus.

Le maître de jeu peut autoriser un barde à utiliser comme composante un chant, un poème ou une légende déjà composés si le thème correspond bien à la situation dans laquelle le sort est lancé. Dans ce cas, il suffit que le barde chante (17-Chant), déclame (20-Poésie) ou conte (27-Légendes) avec succès. Par exemple, un barde peut réutiliser le même chant guerrier plusieurs fois avec le sortilège 202-Refrain du courage au combat. Par contre, le poème qui sert de base à une satire (sort 209), doit être adapté à la victime et ne peut servir à nouveau. Lorsque l'on joue un barde, il est bon de noter les chants, poèmes et légendes connus par le personnage.

ART POETIQUE

197 - Refrain du sourire (Gentraige) Difficulté : 1

"Lug joua le refrain du sourire : tous furent joyeux et en gaîté..."
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet d'inspirer la bonne humeur à l'auditoire.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique et un chant

Durée : 4 bases de 3 secondes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le refrain chanté par le maître du sortilège inspire la bonne humeur à l'auditoire. Les créatures, situées dans l'aire d'effet et qui n'ont pas été prévenues par le maître du sortilège, connaissent une telle hilarité qu'elles interrompent toute autre activité.

Elles s'arrêtent de rire et combattent si elles sont directement attaquées, bien que leur premier acte défensif soit pénalisé d'un malus de 2. De même, les agresseurs bénéficient d'un bonus de 2 lors de leur première attaque.

Particularités : les créatures qui ne comprennent pas la langue du maître du sortilège ne succombent au refrain du sourire que si la marge de réussite du sort est supérieure ou égale à 5. Le refrain du sourire dissipe temporairement les sortilèges 200-Refrain de la tristesse et 206-Langueur.

198 - Guerre

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de débuter les hostilités sous un angle favorable.

Préparation
normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 68-Déclaration de guerre.

199 - Redonner la parole

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de rendre la parole aux muets.

Préparation
normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique et un chant

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître de sortilège joue de son instrument et chante un refrain de son choix. Un muet pour 6 niveaux de maîtrise peut retrouver la parole. Ils doivent se trouver dans l'aire d'effet. Progressivement ils vont commencer à fredonner l'air joué par le maître du sortilège avant de chanter avec lui. Chaque individu a des chances de retrouver la parole égales au niveau de maîtrise du sortilège. Une seule tentative est possible.

Particularités : ce sortilège dissipe automatiquement les effets des sortilèges 102-Lier les langues et 159-Mutisme si ces derniers ont été lancés avec un niveau de maîtrise inférieur à celui du présent sortilège. S'ils ont été lancés avec un niveau de maîtrise supérieur ou égal, il faut procéder de la même façon que pour les muets, avec un malus égal à la différence entre les niveaux de maîtrise.

200 - Refrain de la tristesse (Goltraige)

Difficulté : 2

"Lug joua un air plaintif : tous furent en pleurs et poussèrent des gémissements".
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet d'inspirer la tristesse à l'auditoire.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique et un chant

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le refrain chanté par le maître du sortilège inspire la tristesse à l'auditoire. Les créatures, situées dans l'aire d'effet et qui n'ont pas été prévenues par le maître du sortilège, éprouvent un chagrin immense, sont découragées, accablées, démoralisées... à tel point que leurs capacités sont amoindries (-2 à tous les jets de compétence et de sortilège).

Elles s'arrêtent de pleurer et combattent si elles sont directement attaquées, mais comme il est difficile de faire face à tant d'adversité leurs capacités déclinent encore (-5 à tous les jets de compétence et de de sortilège).

Particularités : les créatures qui ne comprennent pas la langue du maître du sortilège ne succombent au refrain de la tristesse que si la marge de réussite est supérieure ou égale à 5. Le refrain de la tristesse dissipe définitivement le sortilège 197-Refrain du sourire.

201 - Abondance

Difficulté : 2

"Combien était douce la voix de ténor des fils d'Usnech ! Toute vache, toute femelle qui l'entendait donnait deux tiers de lait de plus ; tout homme qui l'entendait en éprouvait un agrément et un plaisir que rien ne pouvait dépasser".
Le meurtre des fils d'Usnech (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet d'améliorer la productivité (animaux, récoltes,...).

Préparation
normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un chant

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.
Echec critique : les terres, les animaux deviennent stériles.

Durée : 1 mois par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 10 mètres par niveau de maîtrise

Par son chant, le maître du sortilège améliore un type de production (animale ou végétale) de 5 % par niveau de maîtrise. Le maître du sortilège précise par son chant le domaine choisi (production de maïs, de lait, de miel,...).

Particularité : ce sortilège annule temporairement les effets du sort 144-Stérilité.

202 - Refrain du courage au combat

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de donner du courage à un groupe avant le début d'un combat.

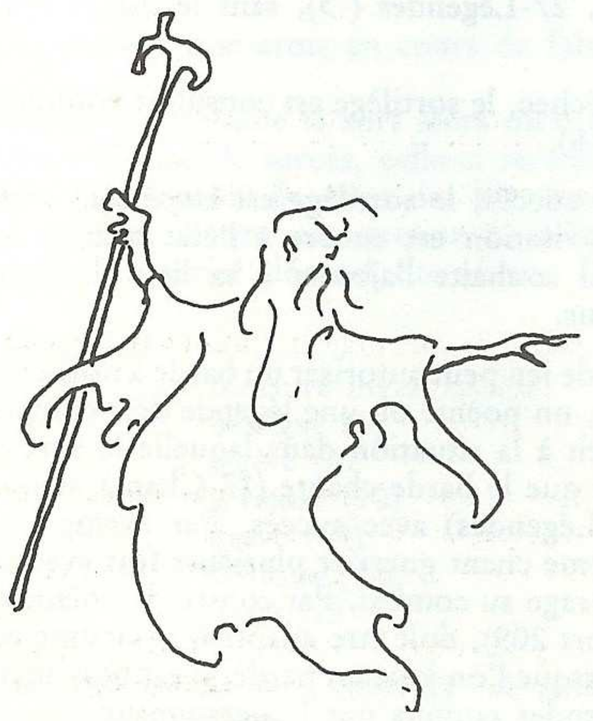
Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique et un chant

Réussite parfaite : le bonus reste en vigueur pendant tout la durée du combat.
Echec critique : malus de 1 pendant tout le combat.

Durée : 1 base par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 10 mètres par niveau de maîtrise

Le chant du maître du sortilège est repris en coeur par tous ceux qui se situent dans l'aire d'effet. Si le combat est engagé avant 1/2 heure par niveau de maîtrise, tous bénéficient d'un bonus de 1 pour leurs actions offensives, pendant toute la durée du sortilège. Un maître du sortilège n'a droit qu'à une tentative par combat.



203 - Lamentations

Difficulté : 3

"Jette un cri douloureux, et meurt en l'embrassant.
Trois jours entiers à leur fin déplorable
Nous donnâmes de justes pleurs ;
Trois jours entiers la harpe lamentable
En funèbres accords exprima nos douleurs".
Le meurtre du fils unique d'Aiffé (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de faciliter le passage dans l'Autre-Monde d'un personnage décédé.

Préparation
normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un poème

Réussite parfaite : le personnage décide de la destinée de son âme.
Echec critique : l'âme habite un buisson d'ajonc pendant un an.

Etendue : rayon de 10 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège vante les qualités d'un personnage et se lamente de son décès. Cette cérémonie doit avoir lieu au plus tard 2 heures par niveau de maîtrise après la mort du personnage. Son corps doit être dans l'aire d'effet. Au moment de déterminer la destinée de son âme (*chap. 10.4, Religion*), le personnage peut modifier le résultat du d20 d'un nombre inférieur ou égal à 1 pour 7 niveaux de maîtrise. Ce nombre peut être augmenté grâce au nombre de personnes assistant à la cérémonie : +1 (10 à 100), +2 (101 à 1 000), +3 (1 001 à 10 000), +4 (10 001 à 100 000), +5 (100 001 et plus).

Particularité : seul l'effet des premières lamentations prononcées après la mort est pris en compte.

204 - Eclairer la mémoire

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de rendre la mémoire à une créature.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège stimule la mémoire d'une créature en lui jouant un air qu'elle connaissait avant de devenir amnésique. Pendant la durée du sortilège, la créature augmente ses chances de se souvenir d'un fait d'un nombre égal à 1 pour deux niveaux de maîtrise.

Particularité : ce sortilège permet de lutter temporairement contre les effets des sortilèges 109-Effacer les souvenirs et 161-Amnésie.

205 - Refrain bénéfique ou maléfique

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de facilité ou de rendre plus difficile l'utilisation d'une compétence.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une légende

Durée : 10 minutes plus 10 minutes par niveau de maîtrise dans la compétence encouragée ou découragée
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

En contant une légende ou en y faisant référence (préparation courte), le maître du sortilège peut encourager ou décourager une action.

Il peut, par exemple, narrer l'histoire du marchand tellement habile qu'il troqua en de lointains pays une peau de chèvre contre des bijoux d'or et d'argent (compétence 28-Marchandages).

Par contre, il peut tout aussi bien conter l'histoire tragique ayant pour thème une embuscade si mal préparée qu'elle se retourna contre ses instigateurs (compétence 55-Surprendre).

L'effet recherché est d'augmenter ou de diminuer les chances de succès de l'auditoire dans la compétence citée. Le bonus ou le malus est égal à 1 pour 5 niveaux de maîtrise du sortilège. Les effets s'appliquent, dès la fin de la légende, pour toutes les créatures situées dans l'aire d'effet.

Pour profiter de l'effet bénéfique, il est nécessaire d'écouter l'intégralité du récit. Par contre, pour subir l'effet maléfique, il suffit d'en entendre une partie ; une fois reconnu le thème, il est trop tard pour se soustraire à l'influence du sortilège.

Particularité : les créatures qui ne comprennent pas la langue du maître du sortilège ne sont pas influencées par ce sort.

206 - Langueur

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'infliger à une créature la maladie de langueur caractéristique des amours impossibles.

Préparation
normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un poème

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège plonge sa victime dans une profonde mélancolie, langueur caractéristique des amours impossibles. Il n'a pas besoin de préciser l'objet de cette passion inassouvie, celui-ci surgissant du subconscient de la victime.

La créature malade de langueur erre, comme une âme en peine, aucune tâche ne réussissant à focaliser son intérêt. Ses capacités sont réduites (-5 à tous les jets de compétence et de sortilège).

Particularités : les créatures qui ne comprennent pas la langue du maître du sortilège ne succombent pas à ce sort. La langueur peut être dissipée temporairement par le sortilège 197-Refrain du sourire et définitivement par le sort 108-Rendre amoureux, dans la mesure où ce nouvel amour est partagé.

207 - Fertilité

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de rendre fertiles des terres ou des créatures.

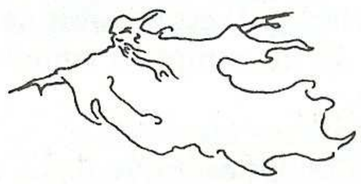
Préparation
normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique

Durée : 1 mois par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 10 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège rend fertiles des terres ou des créatures stériles. Une seule tentative est autorisée.

Particularité : ce sortilège annule les effets d'un sort 144-Stérilité lancé avec un niveau de maîtrise inférieur ou égal.



208 - Refrain du sommeil (Suantraige)

Difficulté : 4

"Lug joua l'air du sommeil : le roi et ses guerriers s'endormirent et ne se réveillèrent que le lendemain à pareille heure".
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet d'endormir l'auditoire.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique et un chant

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le refrain chanté par le maître du sortilège plonge l'auditoire dans un sommeil profond. Les créatures situées dans l'aire d'effet et qui n'ont pas été prévenues par le maître du sortilège, connaissent un sommeil dont "rien ni personne ne peut les réveiller" jusqu'à l'expiration du sortilège.

Particularités : les créatures qui ne comprennent pas la langue du maître du sortilège ne succombent au refrain du sommeil que si la marge de réussite est supérieure ou égale à 5. Le sortilège 226-Sortir du coma permet de réveiller une créature endormie par ce sort.

209 - Satire

Difficulté : 4

"Point de nourriture
Servie rapidement sur plat.
Point de ce lait de vaches
Qui fait grandir les veaux !
Point de maison où un homme
Puisse reposer la nuit !
Point de salaire aux conteurs d'histoire !
Qu'être ainsi traité soit le bonheur de Bress !
Bress n'est pas un habile homme, ajouta Coirpré.
C'est vrai.
Dès lors les affaires de Bress allèrent de mal en pis.
Coirpré avait prononcé contre lui la première malédiction magique qui ait été composée en Irlande".
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de discréditer une créature.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un poème

Réussite parfaite : la satire est si violente que la victime meurt de honte si elle manque un jet de Volonté.
Echec critique : le maître du sortilège s'y prend tellemant mal que la satire se retourne contre lui.

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

En quelques vers acides et expressifs, le maître du sortilège met à nu les défauts ou les vices d'une créature qu'il désire discréditer. La peau de la victime se couvre d'abcès, de pustules, de boutons, de tâches, de plaques et autres tumeurs purulentes. La satire crée une blessure morale indélébile. Il est possible de reprendre le principe des blessures (*chap. 7 et 8*), en comptant comme dommages la marge de réussite du sortilège.

Particularité : la satire n'est efficace que si elle est fondée. Une satire injuste se retourne contre son auteur.

210 - Joute oratoire

Difficulté : 5

"Arrêtez, dit Sencha, ici le combat ne se fera pas avec des armes mais avec des paroles".
Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de transformer un combat en joute oratoire.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un poème

Durée : 3 bases par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège intervient pour qu'un combat cesse et se transforme en affrontement verbal. Les coups ne sont plus portés et parés avec des armes mais avec des phrases. Les compétences utilisables sont 24-Convaincre, 25-Eloquence, 28-Marchandages et 38-Philosophie. Une attaque portée avec une compétence pouvant être parée normalement en utilisant la même compétence ou avec un malus (-5), avec une autre compétence.

Les "combattants" perdent des points de fatigue. Si l'un des interlocuteurs voit son total réduit à 0, vaincu et épuisé, il sombre dans l'inconscience pour d20 minutes. Il est possible d'utiliser le système des blessures (*chap. 7 et 8*), en appliquant les résultats suivants :
- sonné : jets de d20 avec un malus de 5 pendant 3 bases,
- inconscient : jets de d20 avec un malus de 7 pendant 3 bases,
- coma : inconscience pendant d20 minutes,
- mort : coma pendant d12 heures.

Dès que le sortilège est terminé, les opposants ont le choix de poursuivre le combat verbalement ou physiquement. Un adversaire vaincu lors d'une joute oratoire risque de s'attirer la colère des druides (72-Exécration) et des bardes (209-Satire) s'il tente de se venger physiquement avant qu'il ne se soit écoulée une saison.

Particularité : ce sortilège n'agit que si les deux adversaires parlent la même langue.

211 - Refrain de guérison

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de faciliter la guérison d'une créature.

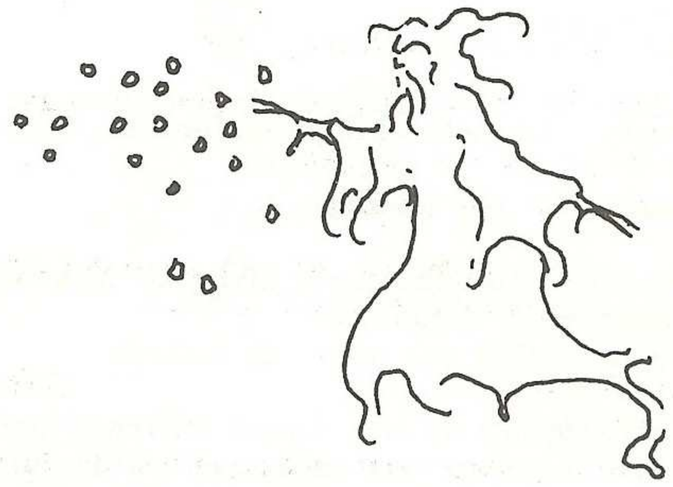
Préparation
normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique et un chant

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège, par son chant, facilite la guérison de la créature concernée :
- récupération de la fatigue, récupération après une blessure ou une maladie : doublée (niveau de maîtrise 1 à 10), triplée (niveau de maîtrise 11 à 20), quadruplée (niveau de maîtrise 21 et plus) ;
- tous les jets de d20 concernant la santé sont effectués avec un bonus de 1 pour 5 niveaux de maîtrise.

Le sortilège est rompu si la créature ne reste pas au repos.



212 - Paix des bardes

Difficulté : 6

"Les bardes chantent l'hymne de la paix. Le combat cesse..."
Le meurtre du fils unique d'Aiffé (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de stopper un combat.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 10 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège se jette au milieu des combattants, en s'annonçant par un air caractéristique. Il dispose alors de trente secondes de calme pendant lesquelles il doit rallier l'auditoire (25-Eloquence) et l'amener à cesser le combat. Les personnages sous l'effet d'une fureur guerrière sont impossible à calmer de cette façon.

Par contre, le sort peut servir à calmer une créature en fureur guerrière si celle-ci est prise isolément par le maître du sortilège. Dans ce cas la musique suffit à cet effet.

213 - Jeunesse bardique

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de rester jeune de corps et d'esprit.

Préparation
normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un poème

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le bénéficiaire du sort retrouve l'aspect et les capacités qu'il avait à l'âge de vingt ans
Echec critique : le bénéficiaire vieillit irrémédiablement de vingt ans

Durée : 1 mois par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège en déclamant un poème sur la jeunesse retrouve une nouvelle vigueur. Le sortilège peut être transféré à une autre créature avec un malus de 3. En cas de succès, le bénéficiaire rajeunit d'un nombre d'années égal à la marge de réussite du sortilège. Chaque nouvelle tentative sur une créature sera pratiquée avec un malus de 1, même par un autre maître du sortilège.

Particularité : ce sortilège annule les effets d'un sortilège 240-Vieillir lancé avec un niveau de maîtrise inférieur ou égal.

214 - Défi

Difficulté : 9

Ce sortilège permet de donner une injonction.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 9 minutes, longue : 9 heures (+3)

Composante matérielle : un poème

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise

Sortilège similaire au 170-Glâm dicinn. Dans le cas du défi bardique, l'injonction est donnée sous forme de poème.

215 - Refrain de mort

Difficulté : 10

Ce sortilège permet de donner la mort par le chant.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique et un chant

Durée : 1 base par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Par l'intermédiaire du refrain qu'il chante, le maître du sortilège est capable de donner la mort. Les créatures situées dans l'aire d'effet et désignées nominativement dans le chant succombent à une crise cardiaque. Le maître du sortilège peut citer une créature par base.

Particularités : les créatures qui ne comprennent pas la langue du maître du sortilège ne succombent au refrain de mort que si la marge de réussite est supérieure ou égale à 5. La compétence 53-Premiers soins (-6) permet de sauver une créature victime de ce sort.

MAGIE MEDICALE

MEDECINE

216 - Lucidité

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de redonner ses facultés à une créature sonnée.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un peu d'alcool fort

Echec critique : le maître du sortilège est "sonné" pendant 6 bases.

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maitre du sortilège permet à une créature située à portée de retrouver ses esprits après qu'elle ait été sonnée.

217 - Donner des forces

Difficulté : 1

"Autant de fois un guerrier rejettera de sa poitrine l'air respiré, autant de fois il sentira s'accroître ses capacités. Quand bien même la guerre durerait sept ans, elle ne les fatiguera pas..."
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet d'améliorer le capital de points de fatigue d'une créature.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une goutte de sang du bénéficiaire

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Echec critique : le bénéficiaire sombre dans le coma pour d12 heures.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Une fois par jour, le maître du sortilège peut bénéficier (ou faire bénéficier) d'une augmentation de son chiffre maximum de fatigue.
Le chiffre augmente de 1 pour quatre niveaux de maitrise.

218 - Sommeil réparateur

Difficulté : 2

"Il lui chanta alors la Plainte de l'Homme et le blessé sombra dans un profond sommeil. Puis il regarda une à une chacune des blessures qui s'assainirent et se cicatrisèrent..."
L'enlèvement du taureau de Cuailnge (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de récupérer plus rapidement de la fatigue et des blessures.

Préparation
normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de verveine

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Echec critique : le bénéficiaire souffre d'insomnie

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet au maître du sortilège (ou à la créature qu'il a choisi) de récupérer plus rapidement de la fatigue et des blessures. Le bénéficiaire doit s'endormir dans l'heure qui suit pour au moins 8 heures. Dans ce cas, le nombre de points de fatigue récupérés est :

- doublé (niveau de maitrise 1 à 20) ;
- triplé (niveau de maitrise 21 à 30) ; ...

De même, ce sommeil réparateur permet de réduire le temps de guérison d'une blessure :

- d'une journée (niveau de maîtrise 1 à 20) ;
- de 2 jours (niveau de maîtrise 21 à 30) ; ...

Le sortilège n'agit pas si le sommeil est perturbé par un sortilège qui induit un cauchemar ou un songe néfaste.

219 - Ranimer

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de réveiller une créature inconsciente.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes

Composante matérielle : une pincée de feuilles de néflier

Echec critique : la créature sombre dans le coma pour d12 heures.

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège réveille une créature inconsciente.

220 - Observation des plaies

Difficulté : 2

Ce sortilège permet au maître du sortilège de connaître le signalement de l'auteur d'une blessure.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une griffe d'ours

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège observe une plaie. Il est en mesure de donner le signalement de l'agresseur, avec d'autant plus de précision que le niveau de maîtrise est élevé.

Par exemple :

Niveau de maîtrise	Renseignement
5	l'arme utilisée
10	les circonstances de la mort
15	le gabarit approximatif de l'agresseur
20	l'apparence de l'agresseur
25	le nom de l'agresseur

221 - Redonner des forces

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de récupérer de la fatigue.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un pied d'achillée mille-feuille

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le bénéficiaire récupère jusqu'à son maximum de points de fatigue
Echec critique : la créature sombre dans le coma pour d12 heures

Ce sortilège peut être utilisé une fois par jour et par créature. Un second sort serait sans effet.

La créature bénéficiaire du sort récupère un nombre de points de fatigue fonction de la marge de réussite du sortilège : un point de fatigue pour deux points de marge. Une créature ne peut pas récupérer plus de points de fatigue que son maximum ne le permet.

222 - Rendre la mémoire

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de guérir l'amnésie.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un petit bouquet de bruyère

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 204-Eclairer la mémoire.

223 - Transfert

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de transférer une maladie dans une statuette de bois.

Préparation
normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une statuette en bois à l'effigie de la créature, du membre ou de l'organe malade.

Echec critique : la maladie devient mortelle.

Ce sortilège nécessite une statuette. Celle-ci doit être réalisée spécialement par un sculpteur sur bois. La qualité de la statuette (marge de réussite ou d'échec) intervient en tant que bonus ou malus aux chances de succès du sortilège. Le maître du sortilège dépose la statuette dans un endroit consacré (source, fleuve, bois, ...).

En cas de succès, la créature malade a des chances de guérir égales à trois fois son score de foi. Une seule tentative peut être faite par créature et par maladie.

Ce sortilège peut aussi être utilisé contre les empoisonnements.

224 - Guérir la maladie

Difficulté : 4

"Lève-toi, héros des Ulates.
Réveille-toi bien portant et gai.
Regarde le roi d'Ulster, vois combien il est grand !
Tu as assez longtemps dormi.
Quand elle eut chanté, Cûchulainn se leva.
Sa faiblesse et sa pesanteur avaient cessé..."
La maladie de Cûchulainn (Cycle d'Ulster).

Ce sortilège permet de guérir une créature de la maladie.

Préparation
normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une décoction à base de gui

Réussite parfaite : la maladie est immédiatement guérie
Echec critique : la maladie augmente d'un degré de gravité

Ce sortilège permet de guérir une créature d'une maladie qu'elle a contractée. Le succès ou l'échec de la tentative dépend de la marge de réussite du sortilège.

Une marge de réussite de	suffit pour guérir une maladie
0 - 2	bénigne
3 - 4	sérieuse
5 - 6	grave
7 - 8	critique
9 et plus	mortelle

Si le niveau atteint n'est pas suffisant, la maladie persiste avec le même état de gravité.
Chaque maladie doit être traitée séparément.

225 - Guérir la stérilité

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de guérir une créature frappée de stérilité.

Préparation
normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une statuette en bois représentant la créature fécondée.

Echec critique : la créature tombe gravement malade

Ce sortilège nécessite une statuette. Celle-ci doit être réalisée spécialement par un sculpteur sur bois. La qualité de la statuette (marge de réussite ou d'échec) intervient en tant que bonus ou malus aux chances de succès du sortilège. Le maître du sortilège dépose la statuette dans un endroit consacré (source, fleuve, bois, ...).
En cas de succès, la créature stérile a des chances de guêrir égales à trois fois son score de Foi. Une seule tentative peut être faite par créature et par maladie.

226 - Sortir du coma

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de sortir une créature du coma.

Préparation
normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de gui ayant macéré dans de l'alcool.

Echec critique : la créature succombe

Le maître du sortilège permet à une créature de sortir du coma. Elle ne dispose que d'un point de fatigue mais ne risque pas de succomber à son coma.

227 - Guérir la folie

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de guérir une créature devenue folle.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une plume de grand duc

Echec critique : la créature devient furieuse et cherche à éliminer le maître du sortilège.

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de guérir une personne devenue folle. L'origine de cette folie peut être naturelle ou magique (164-Folie de la paille). D'autre part, ce sort permet de calmer une Fureur guerrière (sortilège 180).

228 - Protéger des maladies

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de protéger une créature de la maladie.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une écaille de tarasque

Echec critique : la créature devient sérieusement malade

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de rendre invulnérable à la maladie (naturelle ou magique), un nombre de créatures dépendant du niveau de maîtrise : une créature par groupe de deux niveaux de maîtrise.
Ce sortilège a un rôle uniquement préventif, une créature déjà touchée reste malade bien que sa maladie ne puisse s'aggraver.

229 - Guérir les empoisonnements

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de guérir un empoisonnement.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une goutte de venin de vipère

Echec critique : le poison double ses effets.

Le sortilège neutralise tous les effets du poison.

230 - Rajeunir

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de rajeunir.

Préparation
normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une corne de serpent-bélier réduite en poudre

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Echec critique : le maître du sortilège vieillit de 10 ans

Le sortilège permet de se rajeunir ou de rajeunir un autre personnage de trois mois par niveau de maîtrise. Les effets négatifs de l'âge sont éventuellement annulés.

231 - Guérir les blessures

Difficulté : 7

"Quand un de nos guerriers aura été blessé, à moins qu'on ne lui ait coupé la tête, tranché une membrane de la cervelle, ou la moëlle épinière, je le guérirai entièrement".
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

"Il prit la main coupée et fit une incantation sur elle : jointure contre jointure de cette main, dit-il, et nerf contre nerf ; puis, en trois fois neuf jours, il guérit la main coupée".
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

"Il donna à son fils un coup d'épée au sommet de la tête et lui fendit la peau sans entamer la chair. Miach guérit par le moyen de la science".
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de guérir une créature de ses blessures.

Préparation
courte : 7 bases (-3), normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : plusieurs bandes de tissus imbibées d'une décoction à base de gui et d'arnica

Réussite parfaite : la blessure la plus grave est guérie
Echec critique : la blessure traitée passe au degré supérieur de gravité

Ce sortilège permet de guérir une blessure subie par une créature. Le succès ou l'échec de la tentative dépend de la marge de réussite du sortilège.

Une marge de réussite de	suffit pour guérir une blessure
0 - 2	bénigne
3 - 4	sérieuse
5 - 6	grave
7 - 8	critique
9 et plus	mortelle

Si le niveau atteint n'est pas suffisant, la blessure persiste avec le même niveau de gravité.
Chaque blessure doit être traitée séparément.

232 - Fontaine de soins

Difficulté : 10

"Les guerriers tués recouvraient le feu de la vie, et le lendemain ils étaient plus brillants de santé que jamais, voici pourquoi : Diancecht, ses deux fils et sa fille Airmed, prononçaient des incantations sur la source dite de santé ; ils y jetaient leurs blessés même morts, et ces blessés en sortaient vivants. Quelle que fût la gravité des blessures, ils étaient guéris par la puissance de l'incantation qu'avaient prononcée les quatre médecins rangés autour de la source".
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique).

Ce sortilège permet de créer puis d'entretenir une fontaine qui facilite tous les soins.

Préparation
normale : 10 heures

Composante matérielle : trois fois neuf types de plantes médicinales ; pour la création, trois d'entre elles doivent provenir de l'Autre-Monde

Echec critique : sortilège inutilisable pendant un an

Durée : 1/2 mois par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de créer puis d'entretenir une fontaine de soins.
Autour de cette source consacrée vont pousser de multiples plantes médicinales, qui permettent d'utiliser les compétences et les sortilèges suivants avec un bonus égal à la marge de réussite du sort :

49-Médecine des plantes,
53-Premiers soins,
217-Donner des forces,
218-Sommeil réparateur,
219-Ranimer,
222-Rendre la mémoire,
223-Transfert,
224-Guérir la maladie,
225-Guérir la stérilité,
226-Sortir du coma,
231-Guérir les blessures.

De plus, la fontaine de soins a des chances égales à cette marge de réussite de ramener à la vie une créature pourvu que celle-ci n'ait pas eu la tête coupée.
Pour que la fontaine de soins conserve ses propriétés magiques, elle doit être entretenue. Le sortilège doit à nouveau être lancé avec succès avant la fin de la durée précédente. Un entretien ne nécessite pas de plantes de l'Autre-Monde.
Si la fontaine n'est pas entretenue, elle se tarit définitivement et toute la végétation alentour meurt. Il ne sera pas possible d'en créer une autre au même endroit.

MAGIE ANIMALE

Les animaux et les créatures monstrueuses qui disposent de sortilèges, n'utilisent pas de composante. La description de ces sorts mentionne tout de même une composante pour le cas, peu probable, où soit un humain, soit un représentant d'un peuple mythique, connaîtrait et utiliserait l'un de ces sortilèges.

CORBEAUX

233 - Interroger les morts

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de poser des questions aux morts.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une plume de corbeau

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut converser avec l'âme d'une créature si cette dernière est morte depuis moins d'une demi-heure par niveau de maîtrise. L'échange de pensée s'effectue télépathiquement sous forme de questions et de réponses, les réponses se limitant à de simples affirmations ou négations.

234 - Voyage dans l'Autre-Monde

Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'aller dans l'Autre-Monde.

Préparation
normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : trois plumes de corbeau

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut se déplacer instantanément jusqu'au royaume des morts. A l'expiration du sortilège, le bénéficiaire du sort se retrouve à son point de départ. Le temps se déroule à la même vitesse dans les deux mondes.

ESPRITS DES LACS

235 - Séduction

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de séduire un être humain par la parole et l'apparence.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une algue lacustre

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège est capable de séduire un être humain situé à portée. La victime (a priori de sexe opposé) n'a envie que de rejoindre au plus vite le maître du sortilège. Rien ni personne n'est en mesure de l'en dissuader.

ESPRITS DE LA MER

236 - Refrain de séduction

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de séduire, par la musique, un groupe d'êtres humains.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique et un chant

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 25 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège est capable de détecter la présence d'êtres humains situés dans l'aire d'effet. En composant des harmonies magiques, il peut en attirer à lui un nombre (a priori du sexe opposé) égal à 1 pour 6 niveaux de maîtrise. Les victimes se précipitent à sa rencontre au péril de leur vie.

FORMOIRES

237 - Aura maléfique

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de détruire l'Aura d'un être humain, d'une fée ou d'un Tuatha dé Danann.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un oeil de corbeau

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège réduit l'Aura d'un individu situé à portée. L'Aura diminue de 1 par niveau de maîtrise du sortilège. En cas d'Aura négative, il faut consulter la Charte Angoumoise, aux colonnes 4 et 3 pour connaître la réaction des créatures en présence de la victime. En dessous de -9, celle-ci est considérée comme maudite voire comme ennemie, même par les siens.

238 - Trahison

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de forcer quelqu'un à trahir les siens.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un fragment d'étoffe de Formoîré

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

La victime du sortilège pense être un Formoîré infiltré parmi les hommes ou les Tuatha dé Danann pour les espionner et si possible les détruire. Elle agira au mieux de sa mission et les effets du sortilège dissipés n'aura aucun souvenir de sa trahison.

239 - Nuit blanche

Difficulté : 4

Ce sortilège permet d'empêcher une créature de dormir.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une chaîne en or fabriquée une nuit de pleine lune

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Les victimes, quoiqu'elles fassent, ne peuvent plus dormir et ne récupèrent donc pas de la fatigue accumulée. A partir du troisième jour, compter 1 point de fatigue permanente par jour, jusqu'à ce que le personnage sombre dans le coma.

240 - Vieillir

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de provoquer le vieillissement d'une créature.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : du kaolin

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège provoque le vieillissement d'une créature d'un nombre d'années égal à la marge de réussite du sort. La victime peut atteindre un âge où ses capacités sont diminuées (*chap. 7.E, Effets de l'âge*).

241 - Ténèbres

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de créer une zone de ténèbres.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une pierre noire ramassée dans les îles du Grand-Nord

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Portée : 25 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 25 mètres par niveau de maîtrise

La lumière est incapable d'entrer dans l'aire d'effet. Il est tout de même possible de s'éclairer à l'intérieur de cette zone, bien que la lumière ait du mal à percer les ténèbres. Les Formoîrés n'ont pas besoin de lumière pour voir à travers les ténèbres. De plus, ils bénéficient pour tous leurs sortilèges lancés dans ces conditions d'un bonus égal à 1 pour 3 niveaux de maîtrise du sort. Les autres créatures sont pénalisées pour tous leurs sortilèges, d'un malus égal à 1 pour 3 niveaux de maîtrise.

242 - Regard de mort Difficulté : 10

"Son seul regard foudroie toute une armée..."
La bataille de Mag Tured (Cycle Mythologique)

Ce sortilège permet de donner la mort d'un seul regard.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : trois perles d'ambre

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut donner la mort d'un simple regard. Un rayon d'énergie rectiligne part d'un de ses yeux pour frapper une ou plusieurs créatures situées à portée. Les dommages sont égaux à 10 points par niveau de maîtrise. Si la première créature perd tous ses points de fatigue, elle est traversée par le rayon qui poursuit sa course et frappe d'autres victimes éventuelles. L'oeil reste ouvert une base, avant de rester fermé pendant au moins trois bases. Pendant toute la préparation et la durée du sort, le deuxième oeil reste clos.

LEPRECHAUNS

243 - Rendre invisible un objet Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire disparaître un objet.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un trèfle

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : 1/2 kg par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège doit toucher l'objet qu'il souhaite rendre invisible. Ce dernier ne peut peser plus que le poids indiqué par l'étendue du sort.

244 - Elever un objet dans les airs Difficulté : 1

Ce sortilège permet de déplacer verticalement un objet.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : trois fraises sauvages

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise
Etendue : 1/2 kg par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège doit toucher l'objet qu'il souhaite élever dans les airs. Ce dernier ne peut peser plus que le poids indiqué par l'étendue du sort. L'objet se déplace verticalement et ses déplacements vers le haut ou le bas dépendent de la concentration du maître du sortilège.

TUATHA DE DANANN

245 - Brumes de l'Autre-Monde Difficulté : 3

Ce sortilège permet de créer un brouillard qui facilite la dissimulation.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de rosée

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 97-Brouillard de dissimulation.

246 - Apparence Difficulté : 4

Ce sortilège permet de changer son apparence.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un miroir en bronze

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 121-Prendre l'apparence d'une personne.

247 - Voyage dans l'invisible Difficulté : 6

Ce sortilège permet de voyager instantanément d'un point à un autre.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un test d'oursin

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Portée : 5 kilomètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège se déplace instantanément d'un point à un autre. Le lieu de réception doit être familier et situé à l'intérieur des limites de la portée.
Un jet de la compétence 36-Mémoriser (avec un bonus/malus suivant la connaissance du lieu) doit être réussi. En cas d'échec, le maître du sortilège n'atteint pas son objectif avec précision, soit qu'il arrive dans les airs et qu'il tombe de plus ou moins haut, soit qu'il se matérialise dans un élément solide (sol, arbre, mur,...) et s'en trouve violemment rejeté. Le maître du sortilège perd 2 points de fatigue par marge d'échec.

248 - Chasser les démons Difficulté : 6

Ce sortilège permet de repousser les créatures monstrueuses.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un torc en or

Echec critique : les créatures monstrueuses sentent la menace et cherchent à éliminer le maître du sortilège

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 67-Chasser les créatures monstrueuses.

249 - Créatures de l'invisible Difficulté : 7

Ce sortilège permet de faire emmener des adversaires dans l'Autre-Monde.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : une pierre prélevée sur un tertre aux fées.

Echec critique : le sort se retourne contre le maître du sortilège

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 101-Nuée de l'invisible.

250 - Feth Fiada

Difficulté : 8

"Mon enfant, demanda Conn à son fils, avec qui causes-tu ? En effet, personne, sauf Conlé, ne voyait la femme."
Le voyage de Conlé (Cycle de Leinster).

Ce sortilège donne le don d'invisibilité.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : une aiguille d'argent

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée
Echec critique : le maître du sortilège est invisible mais inconscient pour la durée du sort

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1/2 mètre par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 115-Invisibilité.

251 - Voyage vers l'avenir

Difficulté : 9

Ce sortilège permet de se déplacer dans le temps, vers le futur.

Préparation
courte : 9 bases (-3), normale : 9 minutes, longue : 9 heures (+3)

Composante matérielle : un fossile

Echec critique : le maître du sortilège reste hors du temps pendant 1 jour par marge d'échec

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet aux créatures situées dans l'aire d'effet de se déplacer instantanément vers une proche période de l'avenir. Le maître du sortilège n'est pas obligé de participer au voyage. Le bond dans le temps correspond à 1 heure par niveau de maîtrise.

Les créatures apparaissent dans le futur à la place qui était la leur dans le présent. Dans un premier temps leur corps n'est qu'une image immatérielle qui peut se déplacer normalement mais ne possède que le seul sens de la vue.

Lorsque la durée du sort s'achève, leur corps redevient matériel. Si par mégarde une créature se matérialise dans un élément solide (sol, arbre, rocher,...), elle en est rejetée violemment. La victime subit des dommages suivant le pourcentage de son corps pris dans l'élément solide : 1 point de fatigue par 10% plus d6 points de fatigue.

Le voyage est à sens unique et il n'y a aucun moyen de revenir dans le temps.

252 - Suspendre le cours du temps

Difficulté : 9

Ce sortilège permet d'arrêter le déroulement du temps.

Préparation
courte : 8 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : un triskel en or

Durée : 1 an par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Les objets et les créatures se trouvant dans l'aire d'effet passent "hors de phase" et n'ont plus d'existence matérielle. Même s'il est possible de l'apercevoir, un objet "en phase" avec le temps réel se traverse comme une image diaphane.

Il est très dangereux de pénétrer à l'intérieur d'une zone où le temps est arrêté. Si une créature s'y aventure, le maître du jeu doit lancer 2d20 toutes les 2 bases (6 secondes) :

1 - 6 : rien ne se produit
7 - 10 : malaise, malus de 2 pendant 1/2 heure par MS
11 - 13 : malaise, malus de 5 pendant 1/2 heure par MS
14 - 16 : malaise, malus de 7 pendant 1/2 heure par MS
17 - 20 : expulsion violente dans une direction aléatoire
21 - 24 : coma pendant 1 heure par MS
25 - 27 : sommeil pendant 10 ans par MS
28 - 30 : sommeil pendant 100 ans par MS
31 - 34 : sommeil pendant 1000 ans par MS
35 - 36 : retour de 10 ans par MS dans le passé
37 - 38 : retour de 100 ans par MS dans le passé
39 - 40 : retour de 1000 ans par MS dans le passé

253 - Frères de la magie

Difficulté : 10

Ce sortilège permet de se dédoubler.

Préparation
normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : trois anneaux d'or liés entre eux

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Echec critique : le maître du sortilège est victime de schizophrénie

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 5 kilomètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut se dédoubler un nombre de fois égal à 1 pour 5 niveaux de maîtrise. Ces doubles sont en tous points identiques à l'individu original, mais leur potentiel vital (points de fatigue) n'est pas dédoublé. Ainsi, si l'un d'eux est fatigué ou blessé, tous le sont de même. Ils peuvent vivre en complète indépendance les uns des autres bien qu'un lien télépathique les unisse. Les doubles doivent rester à portée de l'original.

Pour soigner les doubles, il suffit de traiter l'un d'entre eux, puisque le potentiel vital est unique. Si l'un des doubles est "tué", le maître du sortilège se retrouve dans le coma.

254 - Fontaine de santé

Difficulté : 10

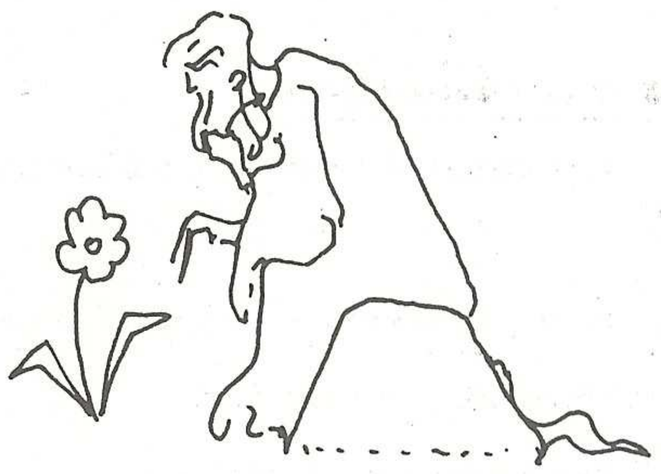
Ce sortilège permet de créer et de développer une fontaine qui facilite les soins.

Préparation
normale : 10 heures

Composante matérielle : une source et quelques baies de belladone

Durée : 1/2 mois par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 232-Fontaine de soins.



"Mon mari n'a pas trouvé son pareil
Ni pour l'âge, ni pour la taille, l'éclat du teint,
La voix, la finesse de l'esprit, la naissance,
La beauté, l'éloquence, l'art de combattre,
Le feu, les victoires, l'ardeur,
L'habileté à la chasse, la noblesse,
La légèreté à la course, la vigueur,
Les triomphes sur les héros,
Le tour des neuf.
Qui donc ressemble à Cûchulainn ? "

Le festin de Bricriu (Cycle d'Ulster)