

ACCESSOIRES DES JOUEURS





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

LÉGENDES CELTIQUES

**ACCESSOIRES
DES JOUEURS**

par Stéphane DAUDIER

SOMMAIRE

CRÉATION DU PERSONNAGE	3
MILIEU SOCIAL D'ORIGINE	4
LES CLASSES (technique)	5
LES CLASSES (descriptif)	9
TAILLE ET POIDS	13
POUVOIRS ET COÛT DE LA MAGIE	13
LES COMPÉTENCES	14
LES MÉTIERS	16
ARMES, ARMURES, SILHOUETTE	17
LES SORTILÈGES	18

CRÉATION DU PERSONNAGE

1 - ORIGINE

- Choisir un peuple (*Table des peuples, p.10*) -> langue natale
- Occupation du père (*Table du milieu social d'origine, p.11*)
d100 -> occupation
puis d100 -> niveau social
- Occupation de la mère (*idem*)
- Milieu social d'origine : le plus haut des 2 niveaux sociaux

2 - OCCUPATION

- Choisir (*Table du milieu social d'origine, p.11*) -> classe ou métier
- Si une classe est choisie, se reporter à sa description (*p.23 à p.33*)

3 - DONS

- Lancer un d4 pour chaque don
1 -> 0, 2 ou 3 -> 2, 4 -> 4
- Répartir 2d4 points entre les 8 dons

4 - CARACTERISTIQUES

- Physique = 1, Psychique = 1
- Répartir 4d4 points entre ces 2 caractéristiques
- Force = Rapidité = Coordination = Physique
Volonté = Décision = Intelligence = Psychique
option : transfert d'un ou deux points entre composantes d'une même caractéristique (*p.13*)
- Apparence = 3d4-2
- Aura = Beauté = Honnêteté = Apparence
option : transfert d'un ou deux points entre composantes de l'Apparence
- option : choisir un geis (*Gessa et contreparties, p.14*) et modifier si nécessaire les dons et les caractéristiques
- Choisir le sexe du personnage
- Choisir la taille et le poids (*Table des tailles et poids, p.14*)
- Fatigue = 2 x Physique + Psychique

5 - APPRENTISSAGE

- Nombre de points d'apprentissage = 12 + milieu social d'origine
- option : 2 points supplémentaires si occupation identique à celle d'un des parents (*p.15*)
- option : points supplémentaires obtenus grâce aux gessa (*Gessa et contreparties, p.14*)

6 - COMPETENCES

- Choisir les compétences (*Liste des compétences, p.16*)
Pour une classe, 10 compétences sont obligatoires (*p.23 à p.33*)
Pour un métier, 1 compétence est obligatoire (*le métier*)
- L'acquisition d'une compétence coûte 1 point d'apprentissage

- Score d'une compétence choisie = don + caractéristique indiqués (*feuille de personnage ou liste des compétences p.16*)
- option : perfectionnement dans une compétence (coût : 1 point d'apprentissage, même durée que l'apprentissage, score augmente de 1, *p.17*)
- Noter le temps passé à faire l'apprentissage des compétences (*liste des compétences, p.16*)

7 - SORTILEGES

- Choisir les sortilèges (*Liste des sortilèges, p.18 à p.21*)
- Le coût des sortilèges en point d'apprentissage varie avec la classe choisie (*Table des avantages de classe, p.17*)
- Déterminer les pouvoirs magiques nécessaires (*Les pouvoirs, p.21*)
- Faire la somme des difficultés des sortilèges choisis : ce chiffre indique le nombre d'années passées à faire l'apprentissage des sortilèges
- Evaluer la connaissance de la magie en ajoutant à cette somme la plus haute difficulté, en divisant le tout par 5 et en arrondissant au plus proche (*p.21*)
- Déterminer le score de chaque sort connu (*p.22*) :
score = pouvoir magique correspondant + connaissance de la magie - 3 x difficulté du sort
- option : perfectionnement dans un sortilège (coût : 1 point d'apprentissage, même durée que l'apprentissage, score augmente de 1)

8 - EQUIPEMENT

- Obtenu par l'appartenance à une classe (*p.23 à p.33*)
- Obtenu par l'acquisition d'une compétence
- Obtenu par l'acquisition d'un sortilège (*d4 composantes*)

9 - PRESTIGE

- Prestige = Aura -5 + milieu social d'origine + niveau social d'un débutant dans l'occupation choisie (*Table du milieu social d'origine, p.11*)

10 - HISTOIRE ET PSYCHOLOGIE

- Déterminer l'âge du personnage :
base = 4d4 années
+ temps éventuellement passé à l'apprentissage des compétences nécessaires à une classe (*p.23 à p.33*)
+ temps passé à l'apprentissage des autres compétences (*liste des compétences, p.16*)
+ temps passé à l'apprentissage des sortilèges
+ temps passé au perfectionnement
option : au dessus de 40 ans, le personnage risque de ressentir les "effets de l'âge" (*p.63*)
- Choisir un nom pour le personnage (*p.32 et 33 du livret de civilisation*)
- Imaginer une biographie sommaire du personnage
- Préciser son caractère et sa psychologie

VOUS ÊTES PRÊTS A ENTRER DANS LA LÉGENDE !!!

Milieu social d'origine

	d 100	OCCUPATION	d 100 (NIVEAU SOCIAL)	
M E T I E R	01-10	Esclave	(0)	
	11-34 35-37 38-42 43-44 45	Cultivateur Pêcheur Éleveur Bûcheron Carrier	01-70 (1) 71-00 (2)	
	46-47 48 49 50 51 52 53 54-55 56	Terrassier Charpentier Potier Boulangier Tanneur Menuisier Constructeur d'esquifs Mineur Saleur	01-70 (2) 71-00 (3)	
	57-58 59-60 61	Tisserand Cuisinier Fabricant d'alcools	01-60 (2) 61-90 (3) 91-00 (4)	
	62	Tonnelier	01-70 (3) 71-00 (4)	
	63 64 65 66 67 68	Charron Constructeur de bateaux Émailleur Frappeur de monnaie Sculpteur sur bois Verrier	01-60 (3) 61-90 (4) 91-00 (5)	
	69 70	Bronzier Orfèvre	01-70 (4) 71-00 (5)	
	C L A S S E	71-72	Amuseur	01-60 (2) 61-90 (3) 91-00 (4)
		73-76 77-79 80-86	Marchand Espion Guerrier-Chasseur	01-60 (3) 61-90 (4) 91-00 (5)
		87-88 89 90-91 92-94 95	Médecin Forgeron Barde Chevalier Guerrier-Magicien	01-60 (4) 61-90 (5) 91-00 (6)
		96 97 98-99	Chef/Roi* Devin Druide	01-60 (5) 61-90 (6) 91-00 (7)
		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.

LES CLASSES

1 . LES CHEVALIERS

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

Epée longue (15)
Lance (15)
Grand bouclier (16)
Art de la guerre (13)
Convaincre (10)
Eloquence (12)
Agilité (13)
Sens (11)
Cheval (13)
Attelage (11)

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.

Statut social d'un chevalier débutant : 4

2 . LES DRUIDES

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

Alphabet oghamique (18)
Convaincre (16)
Mémoriser (15)
Philosophie (15)
Astronomie (17)
Connaissance des animaux (17)
Connaissance des plantes (17)
Sciences de la terre (17)
Connaissances mythiques (20)
Traditions (20)

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

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

Statut social d'un druide débutant : 5

3 . LES DEVINS

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

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.

Equipement :
d4 composantes par sort.

Statut social d'un devin débutant : 5

4 . LES BARDES

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

Musique (18)
Poésie (18)
Théâtre (18)
Chant (15)
Convaincre (15)
Légendes (15)
Séduction (12)
Eloquence (13)
Mémoriser (13)
Traditions (14)

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

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

Statut social d'un barde débutant : 4

5 . LES MAGICIENS

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

Alphabet Oghamique (18)
Séduction (9)
Mémoriser (16)
Philosophie (16)
Astronomie (16)
Connaissance des animaux (16)
Connaissance des créatures monstrueuses (16)
Connaissance des plantes (16)
Connaissances mythiques (14)
Sciences de la terre (16)

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

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

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

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

Liste des types de marchandises :
Animaux
Armes
Bijoux et objets d'art

Esclaves
 Matières premières
 Moyens de transport
 Nourriture
 Outils
 Peaux
 Poteries
 Vases et statuettes
 Vêtements
 Vins et alcools

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.

Statut social d'un marchand débutant : 3

7 . LES ESPIONS

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

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

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

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

Statut social d'un espion débutant : 3

8 . LES AMUSEURS

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
		Aura	7
Taille :	*	Beauté	8
Poids :	*	Honnêteté	9

Théâtre (12)
 Danse (12)
 Comique (13)
 Séduction (13)
 Marchandages (14)
 Acrobaties (14)
 Agilité (14)
 Manipuler (14)
 Imiter (15)
 Connaissance des animaux (11)

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

Equipement : matériel de déguisement, balles de couleur.

Statut social d'un amuseur débutant : 2

9 . LES MEDECINS

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
		Aura	6
Taille :	*	Beauté	6
Poids :	*	Honnêteté	6

Alphabet oghamique (17)
 Mémoriser (17)
 Philosophie (17)
 Médecine des plantes (19)
 Médecine sanglante (19)
 Premiers soins (19)
 Connaissance des animaux (19)
 Connaissance des créatures monstrueuses (19)
 Connaissance des plantes (19)
 Sciences de la terre (19)

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

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

Statut social d'un médecin débutant : 4

10 . CHASSEUR

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

Coutelas (14)
 Épieu (14)
 Arc (15)
 Agilité (15)
 Sens (11)
 Orientation (14)
 Pièges (11)
 Chasser (13)
 Connaissance des animaux (13)
 Surprendre (13)

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

Equipement :
 Arc, épieu, 1 chien, d4 pièges simples, coutelas, armure en cuir.

Statut social d'un chasseur débutant : 3

11 . LES FORGERONS

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

Lance (11)
 Hache (12)
 Bouclier rond (11)
 Alphabet oghamique (14)
 Mémoriser (10)
 Sciences de la terre (11)
 Connaissances mythiques (12)
 Traditions (12)
 Fabriquer des armes et des boucliers (14)
 Fabriquer des outils (14)

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

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

Statut social d'un forgeron débutant : 4

12 . LES GUERRIERS-MAGICIENS

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

Epée longue (12)
 Esquive (12)
 Bouclier rond (13)
 Fronde (13)
 Javelot (13)
 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.

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

Statut social d'un guerrier-magicien débutant : 4



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.

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".

Plin 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 "honoré" de tous lui succède. Si personne ne se distingue nettement on a recours à un vote. Lorsque l'incertitude subsiste encore, la succession 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.

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" (Troque-Pompée le Voconzien 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 forsnai"), 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".

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.

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 mêlé 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.

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. Être 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.

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 Formoités dans leur camp. Les qualités de l'espion doivent lui permettre d'être d'une discrétion parfaite : "voir sans être vu".

8 . LES AMUSEURS

"Les jongleurs se livrèrent à leurs exercices jusqu'à ce que vint 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.

9 . LES MEDECINS

*"O Cúchulainn ! de ta maladie
Ne serait pas longue la durée.
Elles te guériraient, si elles étaient ici,
Les filles d'Aed Abrat".*

Cúchulainn 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.

10 . CHASSEUR

*"Prends ton arc, le chasseur s'éveille ;
Va percer de tes traits
le chevreuil bondissant..."*

Meurtre des fils d'Usnech (Cycle 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-bélier et même dragon !). Puis, lorsque revient le temps de la guerre, le gibier devient l'homme et le trophée, les têtes coupées...

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 puissants que celui nécessaire au fer. Le rôle du forgeron dépasse celui d'artisan pour atteindre le rang de détenteur de la tradition, au même titre que les druides.

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'île 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 !

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.

NOTES :

Taille et poids

FEMME			HOMME		
Physique	Taille	Poids	Physique	Taille	Poids
1	1,30 - 1,50	25 - 55	1	1,40 - 1,60	35 - 65
2	1,35 - 1,55	30 - 60	2	1,45 - 1,65	40 - 70
3	1,40 - 1,60	35 - 65	3	1,50 - 1,70	45 - 75
4	1,45 - 1,65	40 - 70	4	1,55 - 1,75	50 - 80
5	1,50 - 1,70	45 - 75	5	1,60 - 1,80	55 - 85
6	1,55 - 1,75	50 - 80	6	1,65 - 1,85	60 - 90
7	1,55 - 1,75	55 - 85	7	1,65 - 1,85	65 - 95
8	1,60 - 1,80	60 - 90	8	1,70 - 1,90	70 - 100
9	1,65 - 1,85	65 - 95	9	1,75 - 1,95	75 - 105
10	1,70 - 1,90	70 - 100	10	1,80 - 2,00	80 - 110
11	1,75 - 1,95	75 - 105	11	1,85 - 2,05	85 - 115
12	1,80 - 2,00	80 - 110	12	1,90 - 2,10	90 - 120

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

Coût des sortilèges 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

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

LES COMPETENCES

I . Combat

- 1-Arc (coordination) 6 mois (+2/-)
Equipement : 1 arc, 1 carquois et 20 flèches.
- 2-Art de la guerre (Psychique) 4 ans
Crosse (+3), Commander (0), Echecs (-3)
Equipement : 1 crosse, 1 balle, 1 jeu d'échec (30 %)
- 3-Bouclier rond (Coordination) 6 mois (-/0)
Equipement : 1 bouclier rond.
- 4-Coutelas (Physique) 6 mois (+1/-3)
Equipement : 1 coutelas.
- 5-Epée longue ou épée celtique (Physique) 6 mois (+3/-2)
Equipement : 1 épée longue.
- 6-Epieu (Force) 3 mois (+3/-6)
Equipement : 1 épieu.
- 7-Esquive (Physique) 6 mois
Esquive (0), Feinte de corps (-5)
- 8-Fronde (Coordination) 3 mois (+3/-)
Equipement : 1 fronde et 10 boulets.
- 9-Gourdin (Force) 3 mois (+2/-4)
Equipement : 1 gourdin.
- 10-Grand bouclier (Force) 6 mois (-/0)
Equipement : 1 grand bouclier.
- 11-Hache (Force) 6 mois (+2/-5)
Equipement : 1 hache.
- 12-Javelot (Coordination) 3 mois (+2/-)
Equipement : 1 javelot.
- 13-Lance (Physique) 6 mois (+2/-5)
Equipement : 1 lance.
- 14-Mains nues (Physique) 6 mois (-2/-)
Equipement : 1 poignard.

II . Magie

- 16-Alphabet Oghamique* (Intelligence) 1 an
Reconnaître (+3), Interpréter (0), Utiliser (-3)

III . Artistique

- 17-Chant (Apparence) 2 ans
Chanter (0), Composer (-3), Connaissance (-6)
- 18-Danse (Apparence) 1 an
Danser (0), Connaissance (-3), Chorégraphie (-6)
Equipement : costume de danse (75 %).
- 19-Musique (Psychique) 2 ans
Jouer (0), Musicologie (-3), Composer (-6)
Equipement : 1 instrument (75 %).

- 20-Poésie (Psychique) 1 an
Déclamer (0), Connaissance (-3), Composer (-6)
- 21-Théâtre (Psychique) 1 an
Simuler les émotions (0), Mimer (-3), Jouer (-6)

IV . Communication

- 22-Alphabet* grec ou latin (Intelligence) 6 mois
Reconnaître (+3), Lire (0), Utiliser (-3)
- 23-Comique (Psychique) 1 an
Raconter (0), Pitrerie (-3), Inventer histoire (-6)
- 24-Convaincre (Psychique) 6 mois
Argumenter (0), Vanter (-3), Se moquer (-6)
- 25-Eloquence (Aura) 1 an
Conseiller (+3), Enthousiasmer (0), Fanatiser (-3)
- 26-Langue (Psychique) 2 ans
Breton, gaélique, gaulois, grec, latin, autres langues.
Reconnaître (+6), Comprendre (+3), Parler (0)
- 27-Légendes (Psychique) 2 ans
Conte (0), Composer (-3), Connaissance (-6)
- 28-Marchandages (Honnêteté) 1 an
Marchander (0), Mentir (-3), Flatter (-6)
- 29-Séduction (Apparence) 1 an
Plaire (+6), Séduire (0), Subjuguer (-6)
- 30-Se renseigner (Apparence) 6 mois
Torturer (+3), Se renseigner (0), Interroger (-3)

V . Perception

- 31-Acrobaties (Coordination) 1 an
Jongler (+3), Savoir chuter (0), Funambulisme (-3)
Equipement : 6 balles de couleur.
- 32-Agilité (Coordination) 6 mois
Equilibre (+3), Agilité (0), Se déplacer en silence (-3)
- 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.
Courant (+6), Rare (0), Magique (-6)
- 34-Imiter (Psychique) 1 an
Se déguiser (+3), Imiter une voix (0), Incarner (-3)
Equipement : nécessaire à maquillage (70 %).
- 35-Manipuler (Coordination) 1 an
Dissimuler (+3), Manipuler (0), Subtiliser (-3)
Equipement : des dés en os (50 %) ou en or (10 %).
- 36-Mémoriser (Intelligence) 1 an
Fait (+6), Individu (0), Discours (-6)

- 37-Orientation (Intelligence) 1 an
Distance (+3), Se repérer (0), Prédire le temps (-3)
- 38-Philosophie (Intelligence) 4 ans
Psychologie (0), Métaphysique (-3), Cosmogonie (-6)
- 39-Sens (Décision) 6 mois
Attentif (+6), En éveil (0), Surpris (-6), Sixième sens (-9 + difficulté du sortilège)

VI . Mécanique

- 40-Pièges (Coordination) 1 an
Détecter (+3,0,-3), Poser (0), Désamorcer (-3)
Equipement : d4 collets.

VII . Nature

- 41-Astronomie* (Intelligence) 4 ans
Se guider (0), Science du temps (-3), Prédire les événements célestes (-6)
- 42-Attelages (Décision) 6 mois
Promenade (+3), Manoeuvre (0), Combat (-3)
Equipement : 1 char de combat (50 %) avec faux (10 %).
- 43-Chasser (Intelligence) 6 mois
Chasser (0), Pister (-3), Interpréter (-6), Brouiller (-6)
- 44-Cheval (Coordination) 3 mois
Promenade (+3), Manoeuvre (0), Combat (-3)
Equipement : 1 cheval (70 %).
- 45-Connaissance des animaux (Intelligence) 2 ans
Reconnaître (+6), Habitudes (0), Propriétés (-6)
- 46-Connaissance des créatures monstrueuses (Intelligence) 3 ans
Reconnaître (+3), Habitudes (0), Propriétés (-6)

- 47-Connaissance des plantes (Intelligence) 2 ans
Reconnaître (+3), Trouver (0), Propriétés (-3)
- 48- Escalade (Physique) 6 mois
Pitons et cordes (+9), Corde (+6), En libre (0)
Equipement : d4 fois 10m de corde; 4d4 pitons (20%).
- 49-Médecine des plantes* (Psychique) 3 ans
I (0), II (-3), III (-6)
Equipement : des herbes pour d4 interventions.
- 50-Médecine sanglante* (Psychique) 3 ans
I (0), II (-3), III (-6)
Equipement : instruments (80 %).
- 51-Nager (Physique) 3 mois
Surnager (+3), Nager (0), Plonger (-3), Combattre (-3)
- 52-Navigation (Psychique) 1 an
Pied marin (+3), Combattre (+3), Esquifs (0), Mer (-3)
Equipement : 1 esquif (50 %), 1 navire (10 %).
- 53-Premiers soins (Décision) 3 mois
Eviter infection (+6), Diagnostiquer (0), Soigner (0), Stopper hémorragie (0), Sauver (-6)
Equipement : nécessaire à d4 interventions.
- 54-Sciences de la terre* (Intelligence) 3 ans
Reconnaître (+3), Trouver (0), Propriétés (-3)
- 55-Surprendre (Intelligence) 6 mois
Se cacher (+6), Détecter embuscade (+3), Embuscade (0)

VIII . Foi

- 56-Connaissances Mythiques (Intelligence) 3 ans
Reconnaître (+3), Théologie (0), Peuples mythiques (-3)
- 57-Traditions (Intelligence) 3 ans
Coûtures locales (+6), Cérémonies et sacrifices (0), Traditions (-6)

NOTES :

LES METIERS

Artistique

- Bronzier** (Coordination) 4 ans
Equipement : matières premières pour d4 articles et d4 de chaque article.
- Emalleur** (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 et 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

- Boulangier** (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 : une parcelle de terrain (40 %) permettant de nourrir 4d4 personnes.
- Eleveur (Intelligence) 2 ans**
Equipement : une 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.

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).

ARMURES

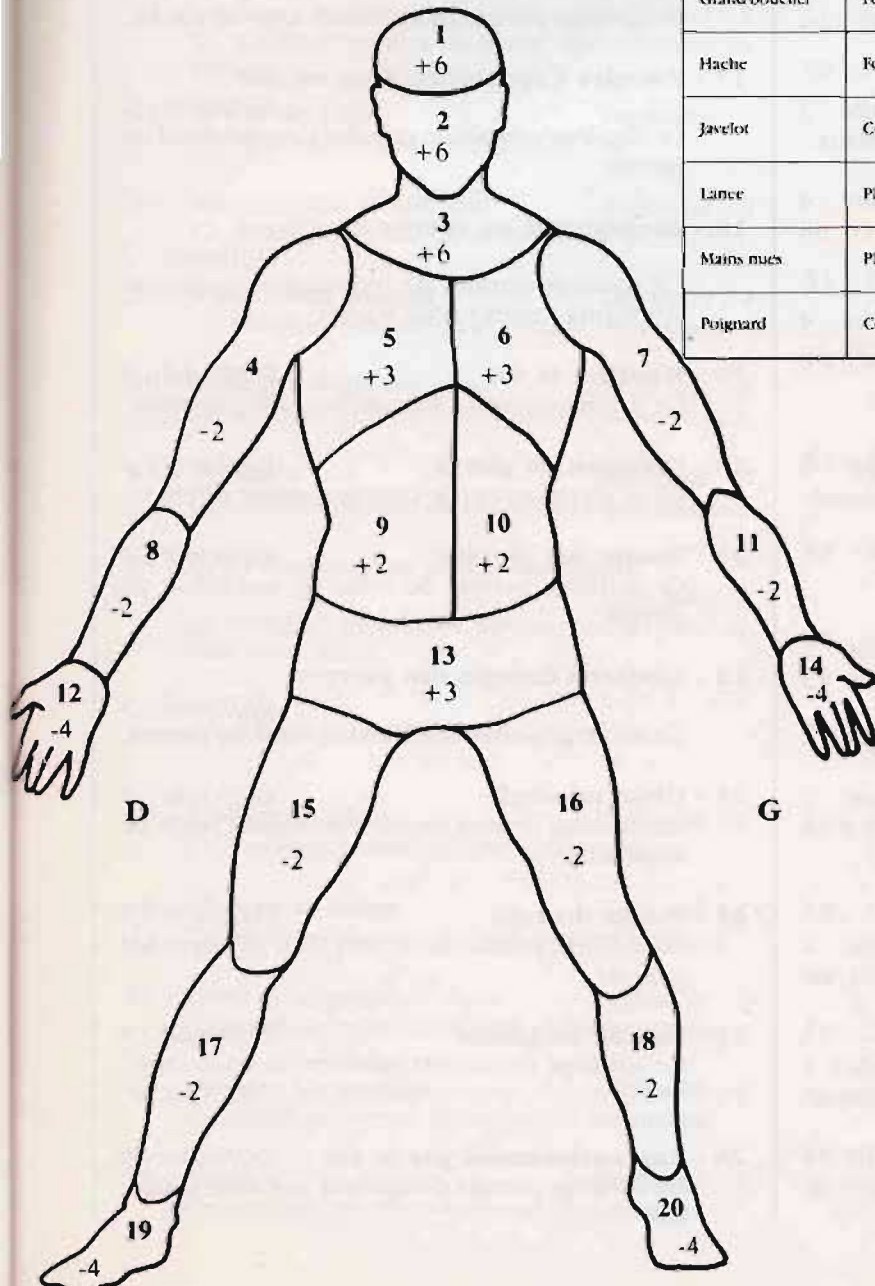
Type d'armure, protection sauf les zones où la protection est :

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

* la cote de mailles peut être accompagnée d'un casque en bronze ou en fer.

ARMES

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



**LOCALISATION
DES BLESSURES**

SORTILÈGES

MAGIE DRUIDIQUE

ANIMAUX

- 1 - **Parler avec les animaux** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de communiquer avec un type d'animal.
 - 2 - **Prendre l'apparence d'un animal** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un animal.
 - 3 - **Reconnaître un animal druidique** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de reconnaître une personne ayant pris l'apparence d'un animal.
 - 4 - **Envoûter les animaux** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de contrôler les animaux.
 - 5 - **Se transformer en animal** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de se transformer en un animal.
 - 6 - **Chat Druidique** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de transformer un félin en gardien impitoyable.
 - 7 - **Cycle des transformations animales** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de se transformer successivement en différents animaux.
- ### VEGETAUX
- 8 - **Parler avec les végétaux** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de communiquer avec les végétaux.
 - 9 - **Prendre l'apparence d'un arbre** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un arbre.
 - 10 - **Reconnaître un arbre druidique** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de reconnaître celui qui a pris l'apparence d'un arbre.
 - 11 - **Haie du druide** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de créer une haie magique.
 - 12 - **Etre de fleurs** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de créer un être à partir de fleurs.

- 13 - **Objet végétal** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de créer un objet à partir de végétaux.
- 14 - **Colère végétale** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de déclencher la colère des végétaux.

- 15 - **Se transformer en arbre** *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet de se transformer en arbre.

TERRE

- 16 - **Faire parler les pierres** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de converser avec les pierres.
- 17 - **Prendre l'apparence d'un rocher** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un rocher.
- 18 - **Reconnaître un rocher druidique** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de reconnaître quelqu'un ayant pris l'aspect d'un rocher.
- 19 - **Modifier le sol** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de modifier la topographie.
- 20 - **Créature de pierre** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de créer une statue de pierre.
- 21 - **Ronde des pierres** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de créer un tourbillon de pierres.
- 22 - **Libérer l'énergie des pierres** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de faire exploser les pierres.
- 23 - **Objet minéral** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de créer un objet à partir de minéraux.
- 24 - **Pierre dressée** *Difficulté : 7*
Ce sortilège permet de dresser et de déplacer des pierres.
- 25 - **Souffle de pierre** *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet de pétrifier un adversaire.
- 26 - **Engloutissement par le sol** *Difficulté : 9*
Ce sortilège permet d'engloutir une zone sous le sol.

AIR

- 27 - Connaître les secrets du vent** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de créer du vent.
- 28 - Tourbillon de poussière** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de créer un tourbillon de poussière.
- 29 - Nuage de pollen** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de créer un nuage de pollen.
- 30 - Message du vent** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de transmettre un message à distance.
- 31 - Message du silence** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de percevoir tous les bruits.
- 32 - Imposer le silence** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de forcer les créatures au silence.
- 33 - Créer de l'air** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de créer de l'air.
- 34 - Respiration druidique** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de se dispenser de respirer.
- 35 - Parler aux nuages** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de contrôler les nuages.
- 36 - Voyager dans les airs** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de se déplacer dans les airs.
- 37 - Tornade** *Difficulté : 7*
Ce sortilège permet de déclencher une tornade.
- 38 - Vent d'agression et de druidisme** *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet de déclencher un vent de folie meurtrière.

CIEL

- 39 - Libérer la pluie** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de faire pleuvoir.
- 40 - Libérer la neige** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de faire tomber la neige.
- 41 - Libérer la grêle** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de faire tomber la grêle.
- 42 - Diriger les nuages** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de contrôler les nuages.
- 43 - Nuages** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de former des nuages.

- 44 - Foudre** *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet de faire tomber la foudre.

FEU

- 45 - Feu druidique** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de faire apparaître une flamme d'origine magique.
- 46 - Contrôler les flammes** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de diminuer ou d'augmenter l'intensité d'un feu.
- 47 - Libérer les flammes** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet d'enflammer des matériaux.
- 48 - Feu de la terre** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet d'enflammer le sol et même l'eau.
- 49 - Jet de flammes** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de cracher un jet de flammes.
- 50 - Pluie de feu** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de fait tomber une pluie de flammèches corrosives.

EAU

- 51 - Pluie** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de faire tomber la pluie.
- 52 - Créer du brouillard** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de former du brouillard.
- 53 - Faire parler les vagues** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de converser avec les vagues.
- 54 - Neige** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de faire tomber la neige.
- 55 - Grêle** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de faire tomber la grêle.
- 56 - Créer de l'eau pure** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet d'obtenir de l'eau pure.
- 57 - Evaporation** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet l'évaporer de l'eau.
- 58 - Source** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de créer ou de tarir une source.
- 59 - Contrôler les eaux** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet d'agir sur l'agitation d'une étendue d'eau.
- 60 - Transformer une créature en flaque** *Difficulté : 9*
Ce sortilège permet de fluidifier une créature.

PROTECTION

- 61 - Résister au sommeil** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de résister à un sommeil naturel ou magique.
- 62 - Combattre la peur** *Difficulté : 1*
Ce sortilège immunise contre toute peur naturelle ou magique.
- 63 - Résister à un sortilège** *Difficulté : 2*
Ce sortilège facilite la résistance à un sortilège.
- 64 - Tour à droite** *Difficulté : 3*
Ce sortilège a un effet bénéfique.
- 65 - Résister à une magie** *Difficulté : 4*
Ce sortilège facilite la résistance aux sortilèges d'un domaine de magie.
- 66 - Reflux de la magie** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet d'annuler un sortilège en cours.
- 67 - Repousser les créatures monstrueuses** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de faire fuir les créatures monstrueuses.

FOI

- 68 - Déclaration de guerre** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de débiter les hostilités sous un angle favorable.
- 69 - Serment** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de prendre à témoin les dieux et les forces vitales de la nature avant d'entreprendre une tâche.
- 70 - Excitation des combattants** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet une mise en condition avant un combat.
- 71 - Bénédiction** *Difficulté : 3*
Ce sortilège a un effet bénéfique.
- 72 - Exécration** *Difficulté : 5*
Ce sortilège est un redoutable interdit religieux.
- 73 - Paix druidique** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de stopper un combat.
- 74 - Sacrifice de soi** *Difficulté : 8*
Ce sortilège attire les foudres divines sur l'ennemi.

MAGIE DIVINATOIRE

DIVINATION

- 75 - Augure** *Difficulté : 1*
Ce sortilège donne un indice à propos d'un choix.
- 76 - Incantation par le bout des os** *Difficulté : 1*
Ce sortilège dévoile l'identité d'un arrivant.
- 77 - Vérité** *Difficulté : 1*
Ce sortilège oblige à répondre une vérité à une question.
- 78 - Illumination** *Difficulté : 2*
Ce sortilège répond à une question par une couleur.
- 79 - Jet du bois** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'effectuer un jugement lorsque deux ou trois possibilités sont données.
- 80 - Illumination du chant** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de révéler la nature d'un objet ou d'une créature.
- 81 - Clairvoyance** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de voir d'un point d'observation différent du sien.
- 82 - Arme de vérité** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de faire se retourner les armes contre ceux qui profèrent un mensonge.
- 83 - Science qui illumine** *Difficulté : 4*
Ce sortilège inspire un songe prophétique.
- 84 - Divination** *Difficulté : 5*
Ce sortilège inspire des visions prophétiques.
- 85 - Vision exacte** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de voir la vraie nature des choses et des créatures.
- 86 - Découvrir les charmes** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de découvrir à quels charmes est soumise une créature.
- 87 - Interpréter les songes et les visions** *Difficulté : 7*
Ce sortilège permet d'interpréter les songes et visions de nature énigmatique ou symbolique.
- 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.

MAGIE

CREATURES MONSTRUEUSES

- 89 - Parler avec les créatures monstrueuses** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de communiquer avec les créatures monstrueuses.
- 90 - Prendre l'apparence d'une créature monstrueuse** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'une créature monstrueuse.
- 91 - Reconnaître un monstre druidique** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de reconnaître un individu sous l'apparence d'une créature monstrueuse.
- 92 - Envoûter les créatures monstrueuses** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de contrôler les créatures monstrueuses.
- 93 - Se transformer en créature monstrueuse** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de se transformer en créature monstrueuse.
- 94 - Chasser les créatures monstrueuses** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de repousser les créatures monstrueuses.
- 95 - Cycle des transformations monstrueuses** *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet de se transformer successivement en différentes créatures monstrueuses.

BROUILLARD

- 96 - Brouillard** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de créer du brouillard.
- 97 - Brouillard de dissimulation** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de créer un brouillard où il est possible de se dissimuler.
- 98 - Opposer l'eau et le feu** *Difficulté : 3*
Ce sortilège crée une fumée âcre et noire.
- 99 - Disparaître en fumée** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de se transformer en fumée.
- 100 - Brouillard d'intoxication** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de créer un brouillard toxique.

- 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.

ESPRIT

- 102 - Lier les langues** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de rendre une ou plusieurs créatures muettes.
- 103 - Peur** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de faire peur à une ou plusieurs créatures.
- 104 - Sommeil magique** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'endormir des créatures grâce au simple son de sa voix.
- 105 - Langage confus** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'empêcher une créature de communiquer.
- 106 - Parler toutes les langues** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de parler toutes les langues des hommes et des peuples mythiques.
- 107 - Ivresse** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'influencer une créature.
- 108 - Rendre amoureux** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de rendre deux personnes amoureuses l'une de l'autre.
- 109 - Effacer les souvenirs** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de faire perdre sélectivement la mémoire à une victime.
- 110 - Envoûter** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de contrôler plusieurs personnes.
- 111 - Cauchemar** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet d'envoyer des cauchemars à une ou plusieurs victimes.
- 112 - Paralysie** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de paralyser une ou plusieurs victimes.
- 113 - Songe** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet d'influencer une créature par l'intermédiaire d'un songe.
- 114 - Prison immatérielle** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet d'emprisonner une créature dans une tour d'air infranchissable.
- 115 - Invisibilité** *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet de se rendre invisible.

ILLUSIONS

- 116 - Ombre** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de devenir aussi difficile à repérer qu'une ombre.
- 117 - Arbre** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un arbre.
- 118 - Animal** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un animal.
- 119 - Pierre** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un rocher.
- 120 - Créature monstrueuse** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'une créature monstrueuse.
- 121 - Prendre l'apparence d'une personne** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'une personne.
- 122 - Illusions** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de créer des images en 3 dimensions.

- 123 - Sortilège** *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet d'imiter les effets d'un sort.

METAMORPHOSES

- 124 - Fleurs en femme** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de transformer des fleurs en femme.
- 125 - Homme en fumée** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de transformer une personne en fumée.
- 126 - Métamorphose végétale** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de créer un objet à partir de végétaux.
- 127 - Homme en animal** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de transformer un individu en animal.
- 128 - Etre minéral** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de transformer des pierres en être animé.
- 129 - Homme en créature monstrueuse** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de transformer un individu en créature monstrueuse.
- 130 - Métamorphose minérale** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de créer un objet à partir de matières minérales.

- 131 - Bataille des arbrisseaux** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet à des combattants de se battre sous forme d'arbres.

- 132 - Homme en roue de feu** *Difficulté : 7*
Ce sortilège permet de se transformer en roue flamboyante.

- 133 - Ensorcellement des arbres, des mottes et des pierres** *Difficulté : 7*
Ce sortilège permet de former une troupe en armes à partir des arbres, des pierres et des mottes de terre.

- 134 - Homme en végétal** *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet de transformer un individu en végétal.

- 135 - Homme en pierre** *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet de transformer un individu en rocher.

- 136 - Homme en flaque** *Difficulté : 9*
Ce sortilège permet de transformer un individu en flaque.

- 137 - Homme en feu** *Difficulté : 10*
Ce sortilège permet de transformer un individu en feu.

GRAVITATION

- 138 - Rapide comme le vent** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de courir à une vitesse dépassant sa capacité habituelle.

- 139 - Bondir** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de réaliser des sauts prodigieux.

- 140 - Avancer sur l'eau** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de marcher sur l'eau.

- 141 - Courir en haut des arbres** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de se déplacer de cime d'arbre en cime d'arbre.

- 142 - S'élever dans les airs** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de s'élever à la verticale dans les airs.

- 143 - Se déplacer dans les airs** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de marcher dans les airs.

CRI

- 144 - Stérilité** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de lancer un cri qui rend stérile une créature ou une terre.

- 145 - Sonner** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de pousser un cri capable de "sonner" une créature.

146 - Stupeur *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de pousser un cri capable de frapper de stupeur une créature.

147 - Déséquilibre *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de pousser un cri capable de faire perdre le sens de l'équilibre à une créature.

148 - Hystérie *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de pousser un cri capable de rendre une créature hystérique.

149 - Traumatisme *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de pousser un cri capable de traumatiser une créature.

150 - Inconscience *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de pousser un cri capable de faire sombrer une créature dans l'inconscience.

151 - Maladie *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de pousser un cri capable d'infliger une maladie à une créature.

152 - Catalepsie *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de pousser un cri qui plonge une créature en catalepsie.

153 - Paralysie *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de pousser un cri capable de paralyser une créature.

154 - Malédiction *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de pousser un cri capable d'infliger une malédiction à une créature.

155 - Coma *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de pousser un cri capable de faire sombrer une créature dans le coma.

156 - Pétrification *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet de pousser un cri capable de pétrifier une créature.

157 - Mort *Difficulté : 10*
Ce sortilège permet de pousser un cri capable de tuer une créature.

MALEDICTIONS

158 - Soif inextinguible *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de provoquer une soif inextinguible.

159 - Mutisme *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de rendre une ou plusieurs créatures muettes.

160 - Langage inintelligible *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'empêcher une créature de communiquer.

161 - Amnésie *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de faire perdre la mémoire à une créature.

162 - Mal du pays *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de donner à une créature l'envie de rentrer chez elle.

163 - Maudire *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de maudire une créature.

164 - Folie de la paille (Dlui fulla) *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de rendre une créature folle.

165 - Lier l'urine dans les corps *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet d'empoisonner des créatures.

166 - Malédiction à terme *Difficulté : 7*
Ce sortilège permet d'infliger à une créature une malédiction qui ne cessera qu'une fois certaines conditions remplies.

167 - Malédiction écrite *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet d'infliger à une créature une malédiction éternelle.

168 - Tour à gauche *Difficulté : 8*
Ce sortilège est un signe défavorable et néfaste pour l'adversaire.

169 - Geis *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet d'imposer un interdit à une créature.

170 - Glám diciann *Difficulté : 9*
Ce sortilège permet d'infliger une obligation.

171 - Orelle de mort *Difficulté : 9*
Ce sortilège permet d'ôter la vie à une personne.

MAGIE GUERRIERE

GUERRIERS

172 - Cri de reconnaissance *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de signaler sa présence.

173 - Cri du héros *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de porter le premier coup d'un combat avec un avantage.

174 - Exhortation *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de galvaniser un groupe avant le début d'un combat.

175 - Têtes coupées *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'impressionner l'ennemi en exhibant les têtes coupées d'adversaires vaincus.

176 - Empêcher le passage *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de créer une barrière infranchissable.

177 - Contorsions *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'impressionner l'ennemi en se livrant à d'horribles contorsions.

178 - Lumière du héros *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet d'impressionner l'ennemi en libérant la "Lumière du héros".

179 - Cerveille de pierre *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de transformer la cervelle d'un ennemi vaincu en un redoutable projectile.

180 - Fureur guerrière *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet d'entrer dans un état extrême d'excitation guerrière.

181 - Souffle du guerrier *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de projeter son adversaire au loin grâce à un puissant souffle magique.

182 - Tour *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de se remémorer l'un des "Tours de guerrier" avant de l'utiliser en combat.

183 - Parade *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de se remémorer l'un des "Tours défensifs de guerrier" avant de l'utiliser en combat.

184 - Retour *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de renvoyer une arme lancée à son expéditeur.

185 - Roue flamboyante *Difficulté : 7*
Ce sortilège permet de prendre la forme d'une roue flamboyante.

186 - Troupe de guerriers magiques *Difficulté : 9*
Ce sortilège permet d'appeler à la rescousse une troupe de "guerriers magiques".

187 - Invulnérabilité aux sortilèges *Difficulté : 10*
Ce sortilège permet de se rendre invulnérable à tout sort.

MAGIE DE LA FORGE

FORGERONS

188 - Foyer *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de faire apparaître un foyer.

189 - Faire parler les armes *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de poser des questions à une arme.

190 - Grande cadence *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de fabriquer des armes ou des outils à une grande cadence.

191 - Outils exceptionnels *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de fabriquer des outils de qualité supérieure.

192 - Ebullition *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de faire bouillir une étendue d'eau.

193 - Arme infaillible *Difficulté : 7*
Ce sortilège permet de fabriquer une arme pratiquement infaillible.

194 - Arme aux blessures inguérissables *Difficulté : 8*
Ce sortilège permet de fabriquer une arme qui crée des blessures qui ne guérissent que difficilement.

195 - Epée habitée *Difficulté : 9*
Ce sortilège permet de faire habiter une épée par une âme errante.

196 - Invulnérabilité *Difficulté : 9*
Ce sortilège permet de fabriquer des armures de qualité supérieure.

MAGIE BARDIQUE

ART POETIQUE

197 - Refrain du sourire (Gentraige) *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet d'inspirer la bonne humeur à l'auditoire.

198 - Guerre *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de débiter les hostilités sous un angle favorable.

199 - Redonner la parole *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de rendre la parole aux muets.

200 - Refrain de la tristesse (Goltraige) *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'inspirer la tristesse à l'auditoire.

201 - Abondance *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet d'améliorer la productivité (animaux, récoltes,...).

202 - Refrain du courage au combat *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de donner du courage à un groupe avant le début d'un combat.

- 203 - Lamentations** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de faciliter le passage dans l'Autre-Monde d'un personnage décédé.
- 204 - Eclairer la mémoire** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de rendre la mémoire à une créature.
- 205 - Refrain bénéfique ou maléfique** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de faciliter ou de rendre plus difficile l'utilisation d'une compétence.
- 206 - Langueur** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet d'infliger à une créature la maladie de langueur caractéristique des amours impossibles.
- 207 - Fertilité** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de rendre fertiles des terres ou des créatures.
- 208 - Refrain du sommeil (Suantraige)** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet d'endormir l'auditoire.
- 209 - Satire** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de discréditer une créature.
- 210 - Joute oratoire** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de transformer un combat en joute oratoire.
- 211 - Refrain de guérison** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de faciliter la guérison d'une créature.
- 212 - Paix des bardes** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de stopper un combat.
- 213 - Jeunesse bardique** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de rester jeune de corps et d'esprit.
- 214 - Défi** *Difficulté : 9*
Ce sortilège permet de donner une injonction.
- 215 - Refrain de mort** *Difficulté : 10*
Ce sortilège permet de donner la mort par le chant.

MAGIE MEDICALE

MEDECINE

- 216 - Lucidité** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de redonner ses facultés à une créature sonnée.
- 217 - Donner des forces** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet d'améliorer le capital de points de fatigue d'une créature.
- 218 - Sommeil réparateur** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de récupérer plus rapidement de la fatigue et des blessures.
- 219 - Ranimer** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de réveiller une créature inconsciente.
- 220 - Observation des plaies** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet au maître du sortilège de connaître le signalement de l'auteur d'une blessure.
- 221 - Redonner des forces** *Difficulté : 2*
Ce sortilège permet de récupérer de la fatigue.
- 222 - Rendre la mémoire** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de guérir l'amnésie.
- 223 - Transfert** *Difficulté : 3*
Ce sortilège permet de transférer une maladie dans une statuette de bois.
- 224 - Guérir la maladie** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de guérir une créature de la maladie.
- 225 - Guérir la stérilité** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de guérir une créature frappée de stérilité.
- 226 - Sortir du coma** *Difficulté : 4*
Ce sortilège permet de sortir une créature du coma.
- 227 - Guérir la folie** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de guérir une créature devenue folle.
- 228 - Protéger des maladies** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de protéger une créature de la maladie.
- 229 - Guérir les empoisonnements** *Difficulté : 5*
Ce sortilège permet de guérir un empoisonnement.
- 230 - Rajeunir** *Difficulté : 6*
Ce sortilège permet de rajeunir.
- 231 - Guérir les blessures** *Difficulté : 7*
Ce sortilège permet de guérir une créature de ses blessures.
- 232 - Fontaine de soins** *Difficulté : 1*
Ce sortilège permet de créer puis d'entretenir une fontaine qui facilite tous les soins.