

A - Votre personnage

A1 - Ses caractéristiques

A11 -

La fiche de personnage décrit l'histoire, le caractère, la place dans la société et les objectifs de votre personnage. L'univers dans lequel il va évoluer, un monde celtique fantastique, est décrit dans le Lebor Annwfn (le livre de l'Autre Monde). Vous devez assimiler toutes ces informations : il s'agit en quelque sorte d'apprendre votre rôle.

A12 -

La fiche de personnage donne aussi les possibilités de celui-ci en terme de jeu. Ces données plus techniques sont explicitées au fur et à mesure des présentes règles. Elles se composent de caractéristiques chiffrées : points de choc (voir C3), richesse (voir E2), valeur (voir G), et d'un certain nombre de "capacités" (voir M).

A2 - Son costume

A21 -

Vous devez absolument vous procurer ou vous confectionner un costume d'inspiration celtique et qui respecte les particularités (bro, métier, rang social...) de votre personnage.

A22 -

Le costume celte typique est composé, pour les hommes, d'une tunique simple et d'un pantalon assez large resserré aux chevilles (les braies) et, pour les femmes, d'une robe longue parfois recouverte d'une sur-robe. Les Celtes aiment les étoffes colorées, souvent avec des motifs à carreaux (dans le style écossais, mais en moins sophistiqué). Hommes et femmes portent des bijoux, notamment la fibule (sorte de grosse épingle à nourrice qui sert à attacher la cape) ou le torque (un collier rigide torsadé qui se termine par deux "boules" ornées de motifs complexes). Les Celtes portent des manteaux, des capes ou même de grands carrés d'étoffe plissés à la ceinture ou sur l'épaule (le plaid). C'est par la qualité et la richesse des étoffes et des accessoires que s'établit la différence de richesse entre les Celtes. Enfin, sachez que le blanc (utilisé seul) est la couleur des druides, et de l'Autre Monde, et que le rouge est une couleur de commandement et de guerrier, encore qu'il soit aussi assez fréquemment associé à l'Autre Monde. N'utilisez ces couleurs que si vous pouvez y prétendre.

A23 -

Votre costume doit aussi être pratique et résistant, pour pouvoir bouger et courir, éventuellement en extérieur, sans gêne. Pensez également à l'adapter à des conditions météorologiques qui peuvent ne pas être très clémentes...

A3 - Progression du personnage

A31 -

Vous ne pourrez pas rejouer votre personnage, car nous pensons réaliser des GN espacés dans le temps du monde de jeu (quelques années ou même une ou plusieurs générations).

A32 -

En revanche, vous pourrez jouer si vous le souhaitez un des parents de votre personnage (sauf s'il est faë), souvent son fils ou sa fille.

A33 -

Il n'y aura donc pas de progression des compétences du personnage, mais ce que vous aurez pu acquérir en jeu (richesse, honneur, objets particuliers, voire certains pouvoirs) jouera sur l'évolution de votre famille et votre nouveau personnage pourra en hériter en partie.

A4 - Son équipement

A41 -

Une partie du matériel utilisé pour la simulation est fournie par Clepsydre. C'est le cas notamment des armes et boucliers.

A42 -

Du matériel (outre votre costume) peut cependant être à votre charge. Il est alors signalé dans votre fiche de personnage.

A43 -

Parmi le matériel à votre charge, se trouvent la corde ou cordelette indiquant votre richesse (voir E23), un bandeau blanc si votre personnage vient à mourir (voir B5 et D5), ainsi que le matériel pour simuler la capture (liens, bâillons... voir C6).

A44 -

Vous pouvez, si vous le désirez, vous confectionner une arme ou un bouclier, mais dans ce cas, vous devez les présenter à un organisateur avant le début du jeu pour obtenir l'autorisation de vous en servir. Celle-ci est accordée en fonction de la sécurité (arme souple et pas trop lourde, bouclier bien rembourré sur les côtés) et de la taille du matériel. En particulier, nous n'acceptons pas les armes en latex.

Taille maximale des armes	
Dague	: 45 cm
Épée mi-longue	: 80 cm
Épée longue	: 95 cm
Bouclier	: 50 cm x 50 cm

B - Principes de simulation

B1 - Les durées standards

B11 -

Pour faciliter l'utilisation des règles, on utilisera seulement trois durées différentes, qualifiées de "durées standards". Il s'agit de : trente secondes, un quart d'heure et une heure.

B12 -

La notion de "fin du combat" désigne une durée un peu particulière. Un combat commence avec le premier geste offensif (coup ou pouvoir) d'une personne contre une autre. Il se termine lorsque toutes les personnes présentes encore debout (on ne compte pas celles qui sont tombées à genoux, voir C4) ne souhaitent plus se battre, soit qu'elles ont neutralisé tous leurs ennemis, soit que ceux-ci ont fui, soit que les adversaires se sont réconciliés.

Ogmios - Les règles du jeu

B2 - Phrases clés et mots codes

B21 -

En général, pour faire agir votre personnage, vous n'aurez qu'à agir vous-même : vos capacités seront alors les siennes. Cependant, des règles permettent de simuler des actions surnaturelles ou des capacités que votre personnage possède (mais pas vous !). Ces actions utilisent des conventions de simulation, régies par des phrases clés et des mots codes.

B22 -

Les mots codes définissent des effets particuliers, énumérés dans la section L. Vous devez bien les connaître, afin de pouvoir les simuler immédiatement et avec exactitude lorsque vous entendez le mot code correspondant durant le jeu (notamment lors des combats, quand vous devrez réagir vite).

B23 -

Les phrases clés sont des formules réservées qui permettent d'avertir les autres joueurs que vous allez employer un mot code ou qui servent à introduire une formule qui doit être considérée comme une instruction impérative de jeu. La principale phrase clé est "**J'invoque**", suivi en général du nom d'un élément (terre, feu, bois...). Les druides utilisent aussi fréquemment la formule "Entend mes paroles , je dis :". Ce qui est dit après cette formule se réalise immédiatement.

B24 -

Du fait de l'importance des mots codes et phrases clés pour la simulation, évitez de les prononcer autrement que pour en faire usage, ceci supposant que vous en ayez la capacité. En cas de risque de confusion, il faut clarifier rapidement la situation, si possible en restant dans le jeu.

B25 -

Les mots codes sont des artifices de jeu et ne sont pas réellement prononcés par le personnage. Notamment, une personne rendue muette, ou ne parlant pas la même langue, pourra toujours utiliser ces mots, s'il a les capacités adéquates, et on ne peut interdire par magie ou serment à un personnage de les prononcer (mais on peut en revanche lui interdire d'utiliser la capacité associée).

B26 -

Les phrases clés, en revanche, correspondent à des incantations donc elles sont réellement prononcées par le personnage, avec toutes les conséquences que cela implique.

B3 - Personnages hors jeu

B31 -

Les personnes portant un bandeau jaune autour de la tête sont totalement hors jeu (photographe, logistique...).

B4 - Message "code rond"

B41 -

Les Celtes n'emploient pas l'écrit et les seules inscriptions que vous rencontrerez dans le jeu seront rédigées en ogham que seuls les druides comprennent. Toutefois, si un message comporte un cercle noir ou de couleur bien visible, c'est qu'il s'agit d'une instruction de jeu. Dans ce cas, vous devez absolument lire le message, même si vous le voyez de loin, et ensuite vous devez vous conformer scrupuleusement aux instructions qui y sont mentionnées. Cette convention sert en particulier à expliquer les effets produits par des lieux ou des objets magiques.

B5 - Les morts

B51 -

Les personnages avec un bandeau blanc autour de la tête sont morts. S'ils sont au sol inanimés, on peut les voir, ils sont physiquement présents (sous forme de cadavre). S'ils déambulent, on ne les voit pas et on ne peut les toucher, tout au plus ressent-on peut-être un courant d'air froid ou un frisson quand ils passent à proximité.

B6 - L'invisibilité

B61 -

Les personnages portant un bandeau rouge sont rendus invisibles par des moyens magiques. Ils ne peuvent ni être vus, ni entendus.

B62 -

Toutefois, si un personnage invisible attaque physiquement quelqu'un, il est suffisamment perçu par sa victime (et seulement par elle) pour qu'elle puisse se défendre et même rendre ses attaques, mais seulement tant que le personnage invisible ne s'est pas éloigné de 5m de l'endroit où il s'est manifesté pour la dernière fois.

B7 - Les personnages dissimulés

B71 -

Les personnages portant un bandeau vert sont très habilement dissimulés, même pendant leurs déplacements, et on ne peut donc normalement pas les voir.

B72 -

En revanche, s'ils combattent, parlent à voix haute ou courent, ils deviennent visibles à tous et ne peuvent se dissimuler à nouveau qu'en s'éloignant hors de vue de ceux qui les ont repérés.

B8 - La simulation

B81 -

Comme tout est de la simulation, il est interdit de "faire semblant" d'être dans un état particulier. Par exemple, on ne peut pas "faire le mort" car, dans la réalité, il serait simple de s'en rendre compte. Dans tous les cas, n'hésitez pas à faire savoir discrètement votre état réel.

B82 -

De même, si vous avez changé de costume ou de rôle en cours de jeu (par exemple suite à votre mort), n'hésitez pas à préciser sans ambiguïté votre identité à ceux qui s'interrogent.

B9 - Les pierres de destin

B91 -

Au début du jeu, vous recevrez quatre cailloux, ou perles de verre, de quatre couleurs différentes (rouge, bleu, vert, jaune) : ce sont les pierres de destin. Vous devez prévoir une petite sacoche ou bourse facilement accessible où vous placerez ces pierres (et rien d'autre).

B92 -

Ces pierres servent au cours du jeu à introduire un peu de hasard dans la résolution de certaines actions. Dans certains cas, il vous sera en effet demandé de piocher au hasard une pierre de destin, et le résultat de l'action dépendra de la couleur de la pierre tirée (pour un exemple, voir M4206).

Ogmios - Les règles du jeu

C - Le combat

C1 - La sécurité

C11 -

Les combats se déroulent réellement, avec les armes fournies. Les attaques d'estoc (avec la pointe) sont interdites, ainsi que les coups à la tête.

C12 -

Aucun combat ne doit se dérouler dans une zone dangereuse. Cela implique que l'on ne doit pas attaquer quelqu'un qui est dans une zone dangereuse, mais surtout que, quand il y a un risque de combat, il faut aller vers une zone dégagée et non s'enfuir au travers de lieux "casse gueule" : non seulement on ne sème pas ses adversaires, mais en plus cela devient dangereux.

C13 -

En cas de casse de votre arme ou de votre bouclier, cessez immédiatement de vous en servir et rapportez-les à l'endroit où les repas sont servis, ils vous seront immédiatement échangés.

C14 -

Relisez trois fois les paragraphes C11 à C13, et considérez-les comme des règles strictes.

C2 - Les zones du corps

C21 -

Le corps d'un personnage est divisé en six zones :

- La tête : il est strictement interdit d'y porter des coups sous peine d'exclusion du jeu.
- Chaque bras : on ne compte pas les coups reçus sur les doigts ; par contre, le dessus des épaules est considéré comme faisant partie du bras.
- Chaque jambe.
- Le tronc.

C22 -

Chaque coup reçu affecte la partie du corps touchée et elle seule. Un coup dans un membre le rend inerte. Ainsi, on ne peut plus bouger un bras et on le laisse pendre, lâchant ce que l'on tenait. Si on reçoit un coup sur une jambe, on ne peut plus poser le pied au sol, ni même le genou. Quand on reçoit un coup dans le tronc, on tombe à genoux (voir C34).

C23 -

Les conséquences d'un coup prennent effet immédiatement. Un personnage, utilisant une arme à deux mains, peut cependant continuer de se battre pendant trente secondes avec une seule main quand il se fait toucher à un bras.

C3 - Les points de choc

C31 -

Chaque personnage possède un certain nombre de points de choc (PC), deux au minimum. Certaines compétences permettent d'aller jusqu'à quatre et certaines capacités temporairement au-delà.

C32 -

Chaque fois qu'une partie du corps est touchée, le personnage perd un PC. Cependant, au cours d'un même combat, on ne peut perdre qu'un PC par partie du corps. Le deuxième coup porté à un même membre est ignoré. Évidemment, un membre neutralisé ne doit pas être utilisé comme bouclier, mais doit rester absolument inerte (pendant, dans le cas d'un bras).

C33 -

Quand on n'a plus de PC, on tombe à genoux (voir C4). On est blessé (voir D2).

C34 -

Un coup au tronc retire directement tous les PC, et on doit donc tomber immédiatement à genoux.

C35 -

Attention, quand on tombe à genoux, on ne peut plus se relever ni porter un coup ou utiliser une capacité avant la fin du combat, même si l'on s'aperçoit qu'on s'est écroulé par erreur ou si on se fait soigner.

C4 - Tomber à genoux

C41 -

Lorsque l'on atteint zéro PC, on arrête immédiatement de se battre et de compter les coups reçus : on tombe à genoux devant son adversaire et on laisse tomber ses armes.

C42 -

Dans cet état, on ne peut plus se battre ni utiliser une quelconque capacité, mais on peut encore parler, et si nécessaire ramper sur le champ de bataille.

C43 -

Un coup supplémentaire donné intentionnellement à une personne à genoux ou rampante suffit à la plonger dans l'inconscience.

C5 - La fin du combat

C51 -

La définition de la durée d'un combat est donnée en B12. Rappelez-vous que si vous êtes neutralisé au cours d'un combat, vous ne pouvez en aucune manière reprendre le combat avant la fin de celui-ci.

C52 -

Attention aux combats enchaînés au cours desquels le champ de bataille se déplace, de nouveaux adversaires arrivent et se lancent dans la bataille etc. Dans tous les cas, si les hostilités n'ont pas cessé durablement entre temps, il ne s'agit toujours que du même combat. Si vous avez été neutralisé, même dans les premières secondes, vous ne pouvez donc rien faire jusqu'à la fin du combat.

C53 -

Si vous faites partie du camp vainqueur, soyez assez aimable pour vous éloigner rapidement après votre victoire, simplement pour vous mettre hors de vue des vaincus, afin que ceux-ci puissent se relever et ne pas rester couchés dans l'herbe (ou dans la boue !) plus longtemps que nécessaire.

C6 - La capture

C61 -

On ne peut faire prisonnier que quelqu'un qui ne peut plus, ou ne veut plus, s'y opposer. N'importe qui, mis hors combat (à genoux, inconscient, endormi, etc.), peut donc être fait prisonnier.

C62 -

Un personnage capturé doit être attaché fictivement avec de vrais liens (à fournir). Pour des raisons de sécurité, il ne faut en aucun cas entraver réellement quelqu'un. Le prisonnier doit respecter ses liens fictifs et ne pas parler s'il est bâillonné, ne pas marcher si ses jambes sont entravées...

Ogmios - Les règles du jeu

C63 -

Tant qu'un geôlier attiré garde le prisonnier, il ne peut tenter de fuir. Mais s'il est attaché seul, ou s'il y a plus d'un prisonnier par gardien, il peut se débarrasser de ses liens au bout de 30 secondes et s'enfuir sans que l'on essaie de le rattraper.

C64 -

On ne peut garder un prisonnier plus d'une heure (pensez à son amusement à lui !), sauf s'il le souhaite. Au bout d'une heure, un prisonnier est donc supposé trouver un moyen de s'enfuir : il signale discrètement son intention à ses gardiens qui doivent trouver un

prétexte pour lui ôter les liens fictifs empêchant la fuite, puis mettre en scène un moment d'inattention permettant cette fuite.

C65 -

Si le personnage avait un bâillon ou les mains liées au moment de la fuite, il peut enlever ses liens dès qu'il n'est plus à portée de vue de ses geôliers.

C66 -

Un même groupe ne peut capturer à nouveau un ancien prisonnier durant l'heure qui suit sa libération.

D - La santé

D1 - Blessures superficielles

D11 -

Si on termine un combat avec un PC ou plus, on regagne tous ses PC dès la fin du combat (les Celtes sont des héros, non ?).

D13 -

Bien évidemment, cette guérison n'est pas instantanée et vous devez simuler trente secondes de faiblesse avant de regagner tous vos esprits (difficulté à marcher, à parler, se tenir le membre touché, etc.).

D2 - L'état blessé

D21 -

À la fin d'un combat pendant lequel on a perdu tous ses PC (on est tombé à genoux), on passe à l'état blessé, même si on n'a pas sombré dans l'inconscience. On regagne cependant immédiatement 1 PC.

D22 -

Si on termine un combat inconscient, on reprend conscience dès la fin du combat, mais on passe également à l'état blessé. On regagne immédiatement 1 PC.

D23 -

Quand on est blessé, on n'a plus qu'un PC au maximum, on ne peut plus courir, ni utiliser plus d'un trait héroïque par quart d'heure ou par combat. Bien entendu, on doit simuler de son mieux cet état de santé (difficulté à marcher, à parler, se tenir le membre touché, etc.).

D23 -

Si on tombe à zéro PC en étant déjà blessé, les mêmes règles s'appliquent (il n'y a pas d'aggravation), sauf dans le cas prévu en D31.

D24 -

Comme les Celtes sont vraiment des héros, ils guérissent vite et un personnage sort toujours de l'état blessé automatiquement au bout d'une heure, avec ses PC maximum. Toutefois, il existe des moyens de hâter la guérison (voir D4).

D3 - L'état grièvement blessé

D31 -

Lorsqu'on a été blessé cinq fois sans recevoir entre temps des soins amenant à une guérison totale (voir D41 et D45), la sixième fois qu'on tombe à zéro PC, on est grièvement blessé.

D32 -

L'état grièvement blessé est semblable à l'état blessé, mais la guérison est beaucoup plus difficile : on ne peut guérir tout seul au bout d'une heure, ni par des soins amenant une guérison simple.

D4 - Les soins

D41 -

Il existe deux types de soins distincts : la guérison simple permet de sortir de l'état blessé avec ses PC maximums (les soins simples ne servent donc à rien quand on est grièvement blessé) ; la guérison totale désigne le fait de sortir de l'état blessé ou grièvement blessé avec dans les deux cas le maximum de PC et la remise à zéro du "compteur" des blessures qui amène à l'état grièvement blessé.

D42 -

La façon la plus courante de se soigner consiste à aller consommer de la viande ou de la bière sacrée, spécialement préparée par un druide. Absorber ces aliments entraîne une guérison simple. On en trouve souvent lors des repas de fête ou des festins donnés par les rois, et les bons hôtes se doivent d'en proposer à leurs invités. Ces aliments doivent être consommés avec quelque respect (c'est-à-dire assis, en prenant son temps, pas dehors sous la pluie en courant).

D43 -

Les artisans sourcier ou puisatier possèdent également des moyens de prodiguer des soins simples.

D44 -

Enfin, les druides sont tous médecins, et ils peuvent prodiguer des soins simples.

D45 -

Seuls les druides peuvent donner des soins amenant à une guérison totale.

D5 - La mort

D51 -

La mort doit être donnée volontairement et ne peut jamais survenir accidentellement.

D52 -

On ne peut tuer quelqu'un que s'il est hors d'état de se défendre, c'est-à-dire inconscient, tombé à genoux à la fin d'un combat, endormi, prisonnier, etc.

D53 -

N'importe qui peut tuer un personnage dans cet état, il suffit que le meurtrier simule son acte et dise en même temps : "Meurs !". La victime doit alors immédiatement tomber au sol et mettre un bandeau blanc (à fournir) autour de sa tête. Elle doit ensuite attendre sa cérémonie mortuaire (voir D55) ou au minimum un quart d'heure (voir D57) avant de pouvoir se relever.

Ogmios - Les règles du jeu

D54 -

Attention, tuer quelqu'un est un acte grave, qui souvent entraîne la mort de l'assassin en représailles, et débouche sur de véritables vendettas entre familles.

D55 -

Il est d'usage chez les Celtes de conduire pour les morts une cérémonie d'incinération. Dans le cadre du jeu, un simple rassemblement autour du corps en fera office ! Aussi les compagnons du mort doivent-ils ramener le corps au druide de son bro, ou à défaut à un autre druide, pour que celui-ci procède à la cérémonie. Si aucun druide n'est disponible ou si les circonstances ne s'y prêtent pas, les compagnons du mort doivent au moins prononcer quelques paroles d'adieu et déposer auprès du mort quelques offrandes (armes, bijoux, nourriture, boisson...) avant de s'en aller.

D56 -

Si la cérémonie d'adieu n'est pas accomplie correctement, il est fort possible que le mort demeure sur place sous la forme d'un faë maléfique, avide de vengeance...

D57 -

Si personne ne peut s'occuper du corps d'un mort, ou si ses compagnons tardent trop à le faire, le joueur doit attendre un quart d'heure puis est libre de se relever.

D58 -

Il doit ensuite se relever (sans ôter son bandeau) et aller trouver les organisateurs qui se trouvent à l'endroit où sont servis les repas, afin de leur expliquer les circonstances de sa mort et de connaître son destin. Le plus souvent, on lui attribuera un nouveau rôle, mais il peut aussi devenir un faë vengeur.

E - La richesse

E1 - Les Celtes et la richesse

E11 -

Les Celtes ne connaissaient pas la monnaie et les échanges se faisaient surtout par troc, en utilisant le plus souvent comme étalon de valeur une vache laitière.

E12 -

Les dons étaient aussi une forme d'échanges très courante, puisqu'un cadeau révélait le prestige et la richesse de celui qui le faisait et contraignait le récipiendaire à le rendre un jour sous une forme ou sous une autre (aide, autre cadeau).

E13 -

La richesse d'une personne se mesurait par les éléments productifs en sa possession, c'est-à-dire surtout les troupeaux, les fermes, les esclaves. D'autres éléments (or, objets, etc.) étaient considérés pour le prestige qui découlait de leur possession.

E14 -

Les Celtes, guerriers et héros avant tout, n'étant pas particulièrement préoccupés par le commerce ou les gains à petite échelle, on utilisera un système particulier pour la richesse et les usages que l'on peut en faire sur le jeu.

E2 - La richesse

E21 -

Chaque personnage possède une caractéristique "richesse" chiffrée. On considère qu'un point de richesse correspond à un troupeau, ou à une meute de chiens, possédée par le personnage (ou à des objets de prestige équivalent).

E22 -

Cette équivalence est utilisée pour présenter sa richesse lorsqu'on est amené à le faire. On dira par exemple pour une richesse de cinq : "Je vis sur ma propre richesse et possède un troupeau de rapides chevaux, deux troupeaux de blanches vaches, un troupeau de porcs bien gras et une meute de rapides chiens courants".

E23 -

La richesse de chacun est chez les Celtes quelque chose qui se voit et qui se sait. Aussi chaque personnage doit porter une corde ou cordelette pendante (à la ceinture, dans les cheveux, chaque bro peut

avoir sa coutume propre) ornée d'autant de nœuds qu'il a de points de richesse. S'il lui arrive de perdre ou de gagner de la richesse pendant le GN, il ajoute ou enlève un nœud. La corde ou cordelette est à fournir par les joueurs.

E24 -

La richesse fait partie de la valeur (voir G) d'un personnage (d'ailleurs, chez les Celtes, elle n'est pas honteuse, et on s'en glorifie). Concrètement, cela signifie que si un personnage gagne ou perd un point de richesse, il gagne ou perd aussi un point de valeur, sans avoir à passer par un jugement druidique (voir H2).

E25 -

Si un personnage descend au cours du jeu en-dessous d'une richesse de un, il cesse d'être un homme libre (il ne vit plus sur sa propre richesse). Il doit chercher un homme plus riche qui accepte de le prendre à son service et il doit alors lui obéir en tout comme un serviteur (s'il ne trouve personne au bout d'une heure, son personnage est retiré du jeu et le joueur doit aller voir un organisateur comme s'il était mort). Sa valeur est égale à zéro, il n'a plus voix dans les assemblées électives ou judiciaires et il ne peut plus utiliser aucun trait héroïque. Pour redevenir un homme libre, il doit accumuler un capital de cinq vaches au minimum (un troupeau).

E3 - Richesse et dépenses en jeu

E31 -

Dans les achats au cours du jeu, on ne s'intéressera qu'aux échanges portant sur des objets ou des services d'une valeur d'une vache ou plus, c'est-à-dire une valeur déjà importante ; on ne se préoccupera donc pas des paiements portant sur l'achat d'un peu de nourriture, d'armes ordinaires, etc. Ces achats sont toujours possibles pour un homme libre.

E32 -

Pour les échanges importants, on considère qu'un personnage peut se permettre des dépenses ne dépassant pas un nombre de vaches équivalent à sa richesse, sous peine de mettre celle-ci à mal. Le personnage peut utiliser cet "argent" pour acheter des objets ou des services sur le jeu, payer des amendes judiciaires ou encore la transformer en objet que le personnage apportera au début du jeu, pour faire des cadeaux ou pour le troquer (par exemple, si un personnage a une richesse de cinq et qu'il souhaite débiter le jeu avec

Ogmios - Les règles du jeu

une épée ouvragée d'une valeur de trois vaches, il ne lui en restera plus que deux à dépenser sur le jeu).

E33 -

On peut dépenser sur le jeu plus que sa richesse, mais on doit alors définitivement retrancher un point à celle-ci (et un nœud à sa corde) pour gagner le droit de dépenser de nouveau en jeu un nombre de vaches égal à sa nouvelle richesse et ainsi de suite, si on a encore besoin de liquidités. A chaque perte de point de richesse, n'oubliez pas de diminuer votre valeur (voir G) de 1...

E34 -

À l'inverse, si on gagne au cours du jeu autant de vaches que sa richesse, on peut choisir de dépenser celles-ci ou de les convertir en un

point de richesse supplémentaire (et rajouter un nœud à sa corde). A chaque gain de point de richesse, n'oubliez pas d'augmenter de 1 votre valeur.

E36 -

Les échanges sont garantis chez les Celtes par des serments inviolables. Il est donc interdit de mentir sur sa richesse comme sur la valeur des objets. De même, l'argent n'étant pas matérialisé par de la monnaie, on considère qu'une promesse de paiement vaut paiement immédiat (le troc sera concrétisé dans la réalité dans les quelques jours qui suivent), sauf pour les échanges impliquant un objet physiquement présent sur le jeu, qui doit être donné immédiatement.

F - Les objets et les échanges

F1 - Les échanges consentis

F11 -

Par défaut la plupart des objets que vous rencontrerez dans le jeu sont dits intransmissibles. Cela signifie que quelle que soit la situation, vous ne pouvez prendre ce type d'objet sans l'accord de son propriétaire. Cet accord peut prendre la forme d'un don, d'un échange, d'une vente, etc.

F12 -

Si le propriétaire de l'objet n'est pas présent, ou qu'il n'y a manifestement pas de propriétaire, vous ne pouvez qu'examiner les objets, mais en aucun cas les prendre. Après examen, vous devez remettre les objets exactement comme ils étaient.

F13 -

Soyez vigilant s'il vous plaît, à chaque GN il arrive que des joueurs ne puissent atteindre leurs objectifs de jeu à cause de personnes peu attentives qui ont pris des objets qu'elles n'avaient pas le droit de prendre.

F2 - Prendre un objet

F201 -

Il existe quelques cas dans lesquels on peut prendre un objet sans l'accord de son propriétaire.

F21 - Les objets transmissibles

F211 -

Les objets dits transmissibles sont reconnaissables grâce à un dessin en forme de triangle (en général autocollant) qui est placé dessus.

F212 -

Les objets de prestige (voir F41) et les objets faës (voir F42) sont également toujours transmissibles, même s'ils ne portent pas de triangle.

F213 -

On peut s'emparer librement d'un objet transmissible si on en trouve un en explorant un lieu ou sur une personne si celle-ci n'est plus en état de les défendre (c'est-à-dire si elle est à genoux, inconsciente, endormie, capturée, etc.). Attention, ceci exclut toute forme de vol "physique" tel que arracher des mains de son propriétaire un bâton transmissible. Bien évidemment, si un objet transmissible traîne à portée de main, on peut le prendre, mais cela doit se faire sans aucune brutalité.

F22 - Les objets transmissibles conditionnellement

F221 -

Ces objets portent eux-aussi un triangle, mais ce dernier contient en plus une rune en son centre. Il faut les considérer comme intransmissibles sauf dans le cas où un personnage peut réunir toutes les conditions pour les prendre. Dans la plupart des cas, cela implique de connaître ce que l'on prend, donc de connaître la rune associée. Dans tous les cas, une personne connaîtra sans ambiguïté les objets qu'elle peut prendre.



F222 -

D'autres objets de jeu sont aussi transmissibles conditionnellement sans pour autant porter de triangle avec une rune. Il s'agit des armes et des boucliers. Un arme ou un bouclier peut être échangé contre une autre arme (même d'une taille différente) ou un autre bouclier, à condition que l'arme de remplacement soit en bon état et que l'ancien propriétaire soit informé de l'échange.

F3 - Cacher un objet

F31 -

On peut évidemment penser à cacher ses objets transmissibles. Il est cependant interdit de les cacher sur le terrain de jeu : si vous voulez amasser une quelconque fortune, il vous faudra la garder sur vous ou la confier à quelqu'un, avec tous les risques que cela comporte.

F32 -

De plus, la dissimulation sur soi n'est autorisée que dans les objets et vêtements qui font clairement partie du déguisement et qui sont facilement accessibles. Ainsi vous pouvez vous confectionner une poche secrète dans votre cape, mais il vous est interdit de cacher quelque objet dans la poche de votre jogging ou dans vos chaussettes.

F33 -

Il est possible de fouiller un personnage consentant ou hors d'état de résister (inconscient, capturé, etc.).

F34 -

Cette fouille a normalement lieu réellement. Cependant, si la victime le demande, la fouille peut avoir lieu par oral. Le fouilleur se contente

Ogmios - Les règles du jeu

alors d'indiquer de façon très précise les endroits qu'il fouille. La victime indique au fouilleur si il trouve quelque chose ou non et lui donne, le cas échéant, les objets découverts.

F4 - Objets particuliers

F41 - Objets de prestige (ou de qualité)

F411.

Certains objets, dits de prestige ou de qualité, ont une importance particulière par leur valeur, leur efficacité, leur histoire, etc. Ces objets augmentent le prestige de leurs possesseurs et de leurs bros. On reconnaît un objet de prestige ou de qualité à ce qu'il possède un nom, inscrit directement sur lui (parfois en petit).

F412.

Un objet de prestige est toujours transmissible (voir F21).

F413.

Un objet de prestige augmente la valeur de son possesseur (voir H24), mais cette augmentation disparaît automatiquement (on ne repasse pas par un jugement druidique) si on perd l'objet. L'objet de prestige, s'il est conservé jusqu'à la fin du GN, devient patrimoine de la famille, et sera possédé par le nouveau personnage joué dans un futur GN par le joueur qui l'a acquis sur le GN.

F414.

Un objet de prestige a comme les hommes une généalogie, que son possesseur peut ou non connaître selon les conditions de l'acquisition et qu'un personnage ayant la compétence connaissance des armes ou des bijoux peut connaître.

F415.

Si l'objet de prestige est une arme, il peut résister une fois par GN à un effet "casse" (voir L204). Il confère également à celui qui l'utilise l'équivalent de la compétence "coups puissants 1" (voir M2106) si c'est une arme ou trois effets "résiste" (voir L221) à utiliser durant tout le

GN si c'est un bouclier, un casque ou une armure (en plus de sa qualité propre le cas échéant).

F42 - Les objets faës

F421.

Les objets faës sont définis en M4201 (les autres objets faës se comportent comme les armes).

F422.

Un objet faë est toujours transmissible (voir F21).

F423.

Un objet faë augmente la valeur de son possesseur (voir H24), mais cette augmentation disparaît automatiquement (on ne repasse pas par un jugement druidique) si on perd l'objet. L'objet faë, s'il est conservé jusqu'à la fin du GN, devient patrimoine de la famille et sera possédé par le nouveau personnage joué dans un futur GN par le joueur qui l'a acquis sur le GN.

F424.

Un objet faë a comme les hommes une généalogie, que son possesseur peut ou non connaître selon les conditions de l'acquisition et qu'un personnage ayant la compétence connaissance des armes ou des bijoux peut connaître (mais cela est plus rare que pour les objets de prestige, car sa généalogie est souvent divine).

F425.

Si l'objet faë est une arme, elle est immunisée aux effets "casse" (dire "résiste"). Elle confère également à celui qui l'utilise l'équivalent de la compétence "coups puissants 3" (voir M2106) ou "coups mortels 3" (voir M2105), au choix de son utilisateur, si c'est une arme ou neuf effets "résiste" (voir L221) à utiliser durant tout le GN si c'est un bouclier, un casque ou une armure (en plus de sa qualité propre le cas échéant).

G - La valeur

G1 – Définition

G11 -

Pour les Celtes, tous les hommes ne sont pas égaux ; il en est dont l'importance sociale est supérieure à celle des autres. Cela est matérialisé par l'attribution à chacun d'un "prix de la compensation" ou "prix du sang" ou encore "prix de l'honneur". C'est simplement la valeur attribuée à cette personne, exprimée en nombre de vaches laitières. Le prix de la compensation est donc une mesure du prestige et de la position sociale d'une personne, laquelle dépend essentiellement de quatre facteurs : la profession, la généalogie, les actes héroïques accomplis et la richesse. Ce prix a de multiples applications pratiques, notamment en matière de justice.

G12 -

Dans Annwfn, tout personnage possède une caractéristique chiffrée "valeur", qui correspond à ce prix de la compensation et qui s'exprime en nombre de vaches. Cette caractéristique se situe globalement entre un et cent.

Valeur typique selon la fonction	:
Artisan	: 5 à 20
Guerrier	: 20 à 30
Noble	: 30 à 40
Druide	: 45 à 65
Brayr	: 45
Pennarth	: 60

G13 -

Au cours du jeu, les actions des joueurs peuvent faire évoluer leur valeur, les druides étant chargés de concrétiser ces changements.

G2 - Clamer sa valeur

G21 -

Un personnage peut fréquemment avoir à annoncer en public sa valeur. Outre les cas prévus par les règles, donner sa valeur en jeu peut servir à impressionner les foules ou les ennemis, à revendiquer une place d'honneur ou la part du héros, à gagner un procès (le témoignage d'un homme de valeur prime), à prendre la tête d'une expédition, etc. Les Celtes sont vantards, n'hésitez pas à faire ressortir ce trait de caractère par des confrontations de valeur.

G22 -

Pour clamer sa valeur, un personnage doit réciter de façon lyrique les éléments qui la justifient (généalogie, qualités professionnelles et exploits, richesse) et terminer par l'évocation de sa valeur en vaches (ou dans un équivalent plus poétique, voir K1).

G23 -

Il est bien sûr interdit de mentir en clamant sa valeur (on suppose que chacun connaît la valeur des autres).

Ogmios - Les règles du jeu

H - Les jugements druidiques

H1 – Généralités

H11 -

Chez les Celtes, les druides ont un rôle social important. Les quelques règles suivantes permettent de traduire de façon un peu plus précise certains de ces points, afin de mieux rendre ceci dans le jeu.

H12 -

Étant avant tout proche des dieux, le druide est un peu à part dans la société celte. Notamment, il n'est pas vraiment considéré comme membre d'un bro ou d'un peuple ; il n'est pas obligé de prendre parti dans les querelles ou même dans les guerres entre les peuples (mais il peut aussi décider de le faire et même de se battre) ; de même, il n'est jamais obligé de rendre un jugement ou d'accomplir une action, pas même quand le roi le demande. En termes de jeu, c'est au joueur de décider lorsqu'on le sollicite s'il va agir ou non, immédiatement, plus tard ou même repousser l'action à "dans trois jours" (donc après le GN). Bien sûr, le druide ne doit pas non plus négliger cette tâche, notamment quand les décisions demandées sont importantes, mais il ne faut pas que le plaisir du druide de jouer soit gâché par de trop fréquentes sollicitations et c'est donc à lui de les réguler.

H13 -

Chaque druide a une spécialité, parmi celles décrites dans le Lebor Annwfn (brithem, liaig, etc.). Cependant, cette spécialité est seulement considérée comme une préférence de la part du druide ; en termes techniques, tous les druides ont les mêmes capacités de jeu, et peuvent jouer tous les rôles qui sont les leurs dans la société celte.

H2 - Changement de valeur

H21 -

Ce sont les druides qui sont chargés dans le jeu de réaliser les changements de valeur des individus.

H22 -

Il faut au moins deux druides (du bro ou étrangers, peu importe) pour décider d'une augmentation (ou d'une baisse) de la valeur d'une personne. Il faut que l'un d'eux ait été témoin des faits motivant le changement ou il faut que trois témoins, chacun d'une valeur supérieure à celle de l'impétrant moins dix, attestent des faits.

H23 -

Les personnes pouvant demander un jugement de valeur d'un personnage sont : un druide (qui peut être aussi juge), un brayr ou roi, trois témoins dans les conditions citées ci-dessus ou enfin le personnage à juger lui-même.

H24 -

Les druides convoquent la personne concernée, lui demandent de déclamer en public devant eux sa valeur et ses nouveaux exploits, l'interrogent plus en détail, ainsi que les témoins éventuels, puis examinent les faits en huis clos et proposent (ou pas) un changement de valeur en se basant sur la table ci-après (l'évolution typique est de un ou deux, rarement cinq, exceptionnellement dix ou plus, les baisses étant plus faciles). Chacun doit donner son avis, mais en cas de désaccord, c'est la voix de celui qui a le plus haut rang druidique qui l'emporte. S'ils sont de même rang et en désaccord, ils ne peuvent rendre de jugement. Les druides indiquent ensuite par un petit discours la nouvelle valeur de la personne (voir "clamer sa valeur", en G2).

Gain de valeur :

<ul style="list-style-type: none">- battre en duel (voir I2) un adversaire de valeur supérieure : +2- se rendre dans l'Autre Monde et en revenir : +2 (une seule fois)- avoir des relations suivies et notables avec l'Autre Monde : +5- faire des cadeaux somptueux : +1 (par dépense de cinq vaches)- acquérir un objet de prestige : +2 (disparaît si on le perd)- acquérir un objet faë : +5 (disparaît si on le perd) <p>Perte de valeur :</p> <ul style="list-style-type: none">- refuser de répondre au trait sang du bro : - 5- fuir en combat des ennemis : -2 (sauf s'ils bénéficient d'une supériorité écrasante ou si un trait héroïque de type "repoussé" a été utilisé)- attaquer un druide : voir H3- trahir les siens : -5 à -10 selon les conséquences- refuser l'hospitalité : -2- se montrer avare pour un artisan ou un roi : -2- refuser un duel contre un adversaire digne de soi (voir I23) :-5

NB : Cette table doit être utilisée comme un guide, aux druides d'élaborer leur propre jurisprudence sur le jeu.

H25 -

S'ils jugent que l'augmentation ne se justifie pas et que les demandeurs les ont donc dérangés, eux et le peuple, pour rien, ils peuvent éventuellement décider (dans les mêmes conditions que ci-dessus) de lancer une condamnation ou une satire sur la personne (voir H3).

H3 - Lancer une condamnation ou une satire

H31 -

En cas de comportement particulièrement grave et très nuisible à l'équilibre social (rupture d'interdit, manque de respect envers un roi ou un druide...), les druides peuvent décider de placer des interdits sur le coupable (voir M5302) ou même de lui infliger une satire (voir M5303).

H32 -

Cette décision peut être prise par un groupe de druides, après délibération, comme pour les changements de valeur. Dans ce cas, l'équivalent de la satire est une condamnation. Mais un druide seul peut aussi à tout moment décider de son propre chef de placer un interdit ou une satire sur une personne, s'il juge que les faits sont suffisamment graves.

H4 - Rendre la justice

H41 -

Les druides ont une importante responsabilité judiciaire. Il est impensable qu'un brayr ou un roi rende la justice sans qu'au moins un druide soit présent. Il demande obligatoirement son conseil et il est très rare qu'il ne le suive pas. Parfois même, il charge les druides de juger en son absence.

H42 -

C'est donc aux druides d'écouter les différentes parties et de décider d'un jugement. Voici quelques règles simples pour vous aider :

- Lorsque l'affaire n'est pas religieuse, le plus souvent la condamnation est prononcée sous la forme d'une amende à verser par l'une des parties à l'autre et cette amende est fonction de la valeur de la personne qui a gain de cause (exemple : pour une blessure, un quart de la valeur du blessé, pour un meurtre, la valeur de la victime).
- En cas de blessures de sang, le blessé ou la famille de la victime peuvent toujours refuser une compensation par un paiement et exiger

Ogmios - Les règles du jeu

une vengeance strictement équivalente (loi du talion). Si les druides leur donnent raison, ils peuvent exercer leur vengeance sans que cela soit considéré comme un délit (mais les druides essaient d'éviter ces vendettas sanglantes).

- Dans les témoignages pris en compte, les druides doivent tenir compte de la valeur des témoins. Ainsi un témoignage d'une personne de valeur trente vaut plus que ceux de deux témoins de valeur dix.

- Un druide peut juger seul, mais s'il y a un collège de druides, la décision est prise ainsi qu'indiqué en H24.

H5 - Élection royale

H51 -

Les druides peuvent décider de déposer un brayr ou un roi pour des motifs religieux (notamment lorsqu'il est devenu infirme ou stérile ou lorsqu'il n'est plus à même d'assurer la prospérité de son peuple ou encore lorsqu'un de ses compatriotes le dépasse de plus de cinq en valeur). Ce n'est cependant pas une décision qu'ils prennent à la légère, et cette décision doit être prise par le collège des druides du bro ou du peuple (selon le rang de celui qui est destitué), selon les règles décrites en H24.

H52 -

C'est également aux druides de désigner, dans les mêmes conditions, un successeur. Généralement, ils se contentent de désigner une ou plusieurs familles "royales" au sein de laquelle les hommes et femmes libres du bro sont invités à élire le brayr ou le roi (mais ils peuvent disqualifier certaines personnes de cette famille, toujours pour des motifs religieux). En termes de jeu, on considère que les personnes ayant l'avantage noble ou très noble (voir M32) sont d'office candidats (sauf décision des druides) à l'élection respectivement du brayr ou du pennarth. Mais les personnes d'une valeur exceptionnelle (supérieure ou égale à 40 pour le brayr et à 45 pour le pennarth) sont aussi toujours éligibles et peuvent se porter candidates.

H53 -

Cette élection se fait par acclamation, lors d'une assemblée spéciale convoquée à cet effet par les druides. En termes de jeu, pour permettre le décompte, on demande à chaque homme ou femme libre de s'avancer vers le candidat qu'il ou elle soutient, en déclamant sa valeur. En effet, le vote n'est pas acquis au nombre de voix, mais en comptabilisant la valeur des votants. À noter enfin que le fait d'empêcher les partisans de son adversaire d'être présents à l'élection est une pratique courante et normale, de même que de demander à ses clients de voter pour soi ou pour telle ou telle personne.

I - Les batailles

I1 - L'échange de vantardises

I11 -

C'est une tradition chez les Celtes : tout combat (même entre deux personnes) doit débiter par un échange d'insultes et de vantardises.

I12 -

Concrètement, tout personnage qui a la compétence "vantardise" (voir M2115) peut apostropher le camp ennemi, tant qu'aucun coup n'a été porté. À partir de ce moment, un échange de vantardises commence.

I13 -

Si un camp rompt l'échange de vantardises en attaquant avant sa conclusion, chaque membre du camp attaqué bénéficie d'un effet "tombe" (voir M2105) pour ce combat (il est galvanisé par l'entorse faite aux règles de l'honneur, et Lug soutient son bras). Ceci ne s'applique que pour les combats entre humains.

I14 -

Si l'échange continue, au plus trois membres de chaque camp peuvent s'avancer, à tour de rôle et alternativement avec ceux du camp adverse, pour glorifier leur personne ou leur camp ou pour moquer ou insulter le camp adverse ou un de ses membres. Au cours de ces échanges, chaque intervenant doit indiquer le niveau qu'il possède dans la compétence vantardise en mentionnant fréquemment ce nombre dans ses diatribes ("Vous osez vous dresser contre Oengus le terrible, aux trois javelots étincelants, aux trois coups éclatants, fort comme trois hommes et valeureux comme trois fois trois guerriers aguerris !"). Si aucun nombre n'est mentionné de façon répétée, le niveau pris en compte est un.

I15 -

Chacun peut ainsi faire la somme des niveaux des personnes intervenantes. Si les deux camps terminent à égalité, aucun n'a d'avantage particulier. Sinon, le camp perdant est impressionné, au point que chaque membre du camp gagnant dispose d'un "repoussé", pour le combat, sur un des membres du camp perdant.

I16 -

Seules les personnes possédant la compétence vantardise peuvent initier un échange de vantardises, mais ensuite tout guerrier peut y participer : il ne doit pas mentionner de nombre de façon répétée et ses vantardises ne compteront que pour un.

I17 -

Les effets de l'échange de vantardises ne sont pris en compte qu'après la résolution des duels (voir I2).

I18 -

À noter que les druides disposent du moyen de faire honte à toute personne qui ne fait pas un réel effort pour jouer correctement les vantardises (perte de valeur ou interdit). Toutefois, ce n'est jamais aux adversaires de juger de la qualité de celle-ci.

I19 -

L'échange de vantardises ne rend pas le combat obligatoire. Au contraire, ces échanges servaient souvent à éviter le combat par une résolution symbolique de celui-ci. Le combat peut aussi être différé, mais dans ce cas les conséquences des échanges de vantardises sont annulées dès que les adversaires ne sont plus à portée de vue. Il est bien sûr interdit d'utiliser cette clause pour éviter les conséquences négatives de ces échanges en s'éloignant et en revenant cinq minutes plus tard.

I2 - Les duels

I21 -

Des duels précèdent presque toujours les combats de quelque envergure (ils peuvent avoir lieu même lorsqu'il n'y a que deux ou trois adversaires !). Ils se déroulent avant ou après les échanges de vantardises, indifféremment. Gagner un duel contre un adversaire d'une valeur supérieure est un des moyens d'augmenter sa propre valeur.

Ogmios - Les règles du jeu

I22 -

La personne qui veut défier un adversaire en duel doit s'avancer, clamer son défi et proclamer sa valeur. Seul un adversaire dont la valeur n'est pas inférieure de dix à celle du défiant peut relever le défi.

I23 -

Si le défiant connaît un adversaire et sa valeur, il peut le défier directement en l'appelant par son nom. Si la personne défiée a une valeur inférieure ou supérieure de plus de dix, il peut décliner le duel sans conséquence pour son honneur. Dans le cas contraire, un refus risque de se traduire par une perte de valeur.

I24 -

Une fois qu'un défi est accepté, un combat singulier a lieu entre les deux adversaires. Toutes les capacités sont utilisables pendant ce duel.

I25 -

Il est d'usage pour les deux camps d'observer les duels avant de commencer le combat. Aussi les personnes engagées en duel sont insensibles (dire "résiste") aux coups venant de tiers pendant toute la durée du duel

I26 -

Le nombre maximum de duels qui peuvent avoir lieu avant un combat est de trois (ils peuvent se dérouler en simultanément). Éventuellement, trois duels singuliers peuvent être remplacés par un affrontement entre trois champions de chaque camp, avec les mêmes règles.

I27 -

On compte à la fin des duels le nombre de victoires et de défaites remportées par chaque camp. Le camp qui en a le plus gagne les duels. En cas d'égalité, aucun camp ne l'emporte. Les conséquences des duels ou du duel des champions sont pour les perdants et les gagnants les mêmes que lors d'un échange de vantardises (voir I15). Gagner les duels peut donc permettre d'annuler une défaite lors des échanges de vantardises. En revanche, si le même camp gagne les échanges de vantardise et les duels, les effets sont cumulatifs (deux "repoussé" pour chaque membre du camp gagnant).

I28 -

Les effets des duels ne sont pris en compte qu'après la résolution de l'échange de vantardises (voir I1).

I29 -

Les duels ne rendent pas le combat obligatoire. Au contraire, ces duels servaient souvent à éviter le combat par une résolution symbolique de celui-ci. Le combat peut aussi être différé, mais dans ce cas les conséquences des duels sont annulées dès que les adversaires ne sont plus à portée de vue. Il est bien sûr interdit d'utiliser cette clause pour éviter les conséquences négatives des duels en s'éloignant et en revenant cinq minutes plus tard.

I3 - Consulter les oracles

I31 -

Avant un combat ou une expédition de quelque envergure (au moins quinze personnes concernées) on peut demander à un druide de consulter les oracles.

I32 -

Le druide doit lancer les bois (des baguettes gravées de divination, voir M5309) ou observer les oiseaux pendant au moins cinq minutes (mais les joueurs incarnant des druides peuvent aussi inventer et préparer leur propre version de ce rituel). Puis il tire au hasard une de ses pierres de destin. Si la pierre tirée est rouge, l'oracle est favorable, si elle est verte elle est défavorable, si elle est bleu ou jaune, l'oracle est neutre. Il peut aussi arriver que le druide dispose d'une enveloppe spéciale qu'on lui a remise à l'avance, donnant le résultat de la divination pour certaines actions ou expéditions remarquables liées au scénario.

I33 -

Si l'oracle est favorable, les membres du groupe gagnent un PC de plus pour la durée de l'action. S'il est défavorable, ils perdent un PC (on conserve au minimum un PC).

I34 -

Si les deux camps consultent les oracles, chacun en applique les conséquences : il se peut donc que les oracles soient favorables ou défavorables pour les deux camps.

J - Le destin

J1 -

Les Celtes sont des personnages toujours profondément marqués par le destin. Pour simuler cela, chaque personnage pourra sur le jeu "rencontrer son destin", c'est-à-dire qu'il aura une possibilité de subir un grave malheur (pouvant aller jusqu'à la mort) et une possibilité de réaliser son destin (devenir riche, devenir le plus grand héros, créer un chef d'œuvre...). Cela surviendra le plus souvent de façon anodine,

généralement par la rencontre d'un druide ou d'un faë (mais pas n'importe lequel) ou de l'Autre Monde.

J2 -

Tout personnage possède cependant dès le début du jeu des indices sur son destin, sous la forme de quelques phrases énigmatiques prononcées par un druide en une occasion quelconque. A lui de s'en servir pour éviter le malheur ou pour tenter de réaliser son destin !

K - Règles d'ambiance

Les règles suivantes ont surtout pour ambition de donner une tonalité plus celte au jeu.

K1 - Compter en celte

K11 -

Dès que les quantités à exprimer dépassent la dizaine, les Celtes utilisent une méthode multiplicative : ainsi on dira plutôt trois fois cinq que quinze. La précision n'est pas toujours absolue, la beauté de l'expression et une certaine répétition étant préférable à la valeur brute.

Ogmios - Les règles du jeu

Ainsi, pour cinquante on choisira plutôt sept fois sept que cinq fois dix.

K12 -

Pour les grands nombres, sauf besoin comptable, on utilisera le terme "centaine", et on préférera donner simplement l'ordre de grandeur. Par exemple, notre armée comptait sept fois sept centaines de guerriers, plutôt que quatre mille neuf cent cinquante-sept hommes.

K13 -

Enfin, si on a le choix, on préférera utiliser dans l'expression du nombre les nombres trois et/ou sept, ces deux valeurs ayant un sens magique.

K14 -

En particulier sept représente la multitude et doit être utilisé dans les expressions désignant des quantités innombrables, en conjugaison avec le terme "plusieurs fois". Ainsi plusieurs fois sept fois sept indique en réalité un nombre très élevé, des quantités innombrables.

K2 - Exprimer la valeur

K21 -

Pour mesurer une valeur (monétaire ou personnelle), on utilise comme étalon la vache mais d'autres équivalents servent pour l'exprimer de façon imagée et plus poétique.

Équivalence de valeur monétaire :

- un lingot de cuivre ou de bronze = un chien de chasse = une arme de fer ouvragée = 1 vache
- un esclave = un taureau = un lingot de fer = un cheval = une armure de fer ouvragée = 2 vaches
- une esclave (femme) = un lingot d'or = un chariot de guerre = 5 vaches

A noter qu'il est bien sûr possible et même souhaitable d'enrichir la description par divers qualificatifs élogieux (des blancs chevaux, des chars ornés de bronze, de fins limiers, une esclave à la peau d'albâtre...), mais la valeur reste la même.

K3 - Brayrs et pennarths

K31 -

Les rois (brayrs ou pennarths) symbolisent pleinement chez les Celtes leur terre et leur peuple. Leur importance religieuse est très grande, et si un roi vient à être blessé ou à mourir, c'est un terrible coup pour tous les siens.

K32 -

Aussi, si un brayr ou un pennarth passe à l'état blessé ou meurt, tous les membres de son bro ou de son peuple voient leur maximum de PC diminué de un (minimum un PC) tant qu'il est dans cet état ou tant qu'un nouveau brayr n'est pas élu.

L - Les effets de jeu

L1 - Définitions

L11 -

Certaines capacités produisent des effets particuliers, qui nécessitent des règles de simulation particulières. Ce qui suit est une liste des différents effets que vous pourrez rencontrer dans le jeu. Vous devez bien les connaître, de façon à être capables de les simuler immédiatement et avec exactitude (notamment lors des combats où vous devrez réagir vite).

L12 -

Chaque effet est associé à un mot code précis qui le définit sans ambiguïté (voir B2). Dès que le mot code est prononcé, vous devez jouer immédiatement l'effet correspondant.

L13 -

En complément de la règle L12, s'il risque d'y avoir ambiguïté quant à savoir si un mot prononcé est ou non un effet de jeu, ou si l'effet a une origine surnaturelle, l'utilisateur de l'effet doit le faire précéder d'une des deux phrases clés suivantes : "**J'invoque**" associée à un élément (par exemple : "**J'invoque** la terre, recul !") ; ou "**Entend mes paroles, je dis :**".

L2 - Descriptions

L201 - Annulé

Il peut arriver qu'un joueur emploie un effet, mais qu'exceptionnellement celui-ci ne puisse être utilisé dans ce cas précis. Dans ce cas, le joueur concerné crie "annulé" juste après que le premier mot code a été prononcé ou bien, si une ambiguïté est possible, il répète le mot code à annuler en le faisant suivre de "annulé". Par exemple, si un joueur emploie une attaque spéciale qui exceptionnellement ne peut être absorbée par un "résiste", il crierait "résiste annulé" juste après que son adversaire a tenté d'éviter le coup en criant "résiste". L'effet qui a été annulé n'est pas perdu, il peut

même être réutilisé dans le même combat, éventuellement sur la même personne (au risque d'une nouvelle annulation si les circonstances sont restées les mêmes). L'effet "annulé" est aussi utilisé dans les combats de druides pour annuler la magie de l'adversaire.

L202 - Armure

"Armure" permet d'absorber un coup sans subir aucun dommage. Il faut crier "armure" au moment où le coup est reçu ou juste après, afin d'avertir son adversaire de la raison pour laquelle son coup ne porte pas. "Armure" annule en même temps les effets de combat spéciaux ("désarmé", "chute..."), s'il y en a, mais il faut dépenser deux "armure" pour absorber un "tombe".

L203 - Aveugle

Cet effet est décrit dans le pouvoir de druide "brouillard druidique" (voir M5313).

L204 - Casse

La personne qui subit un effet "casse" voit l'arme ou le bouclier touché (ou son arme principale si aucune arme n'est touchée) rendue totalement inutilisable tant qu'elle n'a pas été réparée par un forgeron (la compétence "forgeron 1" suffit) et pendant au minimum la durée du combat ou une demi-heure si aucun combat n'est en cours. La réparation nécessite un feu et que le forgeron manipule l'objet pendant au moins cinq minutes. Les armes faës ne peuvent être brisées ainsi et les armes de qualité résistent une fois par GN à cet effet (dire "résiste").

L205 - Chute

La personne qui subit un effet "chute" doit tomber immédiatement au sol. Elle ne pourra se relever qu'une fois que ses deux épaules auront touché le sol.

Ogmios - Les règles du jeu

L206 - Combat des arbres

Cet effet est décrit dans le pouvoir de druide "combat des arbres" (voir M5314).

L207 - Désarmé

La personne qui subit un effet "désarmé" doit immédiatement passer son arme principale ou celle qui a été touchée (à son choix) par-dessus son épaule et la laisser tomber dans son dos. Il peut ensuite la ramasser... si on lui en laisse le temps !

L208 - Endormi

Cet effet est décrit dans le pouvoir de druide du même nom (voir M5315).

L209 - Esquive

"Esquive" permet d'éviter un coup sans subir aucun dommage. Il faut crier "esquive" au moment où le coup est reçu ou juste après, afin d'avertir son adversaire de la raison pour laquelle son coup ne porte pas. "Esquive" annule en même temps les effets de combat spéciaux qui accompagnent le coup ("désarmé", "chute"...), s'il y en a, mais il faut dépenser deux "esquive" pour absorber un "tombe".

L210 - Exaltation

Donne un PC supplémentaire, même si le personnage est à son maximum.

L211 - Figé

Cet effet est décrit dans le pouvoir de druide "arrêter le soleil" (voir M5306).

L212 - Guérison (ou guérison simple)

Cet effet est décrit en D41.

L213 - Guérison totale (ou complète)

Cet effet est décrit en D41.

L214 - Impressionné

Quand une personne utilise cet effet, les personnages d'une valeur inférieure de dix vaches ou plus à celle de l'utilisateur ne peuvent l'attaquer et doivent s'écarter devant lui. Elles peuvent cependant se battre normalement si le bénéficiaire les attaque.

L215 - Invisible

Cet effet est décrit dans le pouvoir de druide "invisibilité" (voir M5307).

L216 - Meurs

La personne qui subit un effet "meurs" meurt instantanément. Elle doit se conformer aux règles sur la mort (voir D5).

L217 - Pleurs

Cet effet est décrit dans le pouvoir de druide du même nom (voir M5315).

L218 - Ralenti

Cet effet est décrit dans le pouvoir de druide "ralentir la course du soleil" (voir M5305).

L219 - Recul

La personne qui subit un "recul" doit reculer immédiatement de cinq grands pas (attention aux accidents de terrain !).

L220 - Repoussé

La victime doit rester à plus de dix mètres de l'utilisateur de cet effet, pendant un quart d'heure ou jusqu'à la fin du combat. Si elle était en deçà de cette distance, elle doit reculer précipitamment, sans s'occuper de quoi que ce soit d'autre (elle peut cependant parer les coups au passage). Si elle est contrainte de s'approcher à moins de dix mètres, elle perd tous ses moyens sous l'effet de la terreur et ne peut plus se battre ni utiliser aucun trait héroïque (contre quiconque).

L221 - Résiste

"Résiste" permet d'encaisser un coup sans subir aucun dommage, soit du fait d'une protection surnaturelle, soit du fait d'une grande endurance, soit du fait d'une fureur momentanée ou de la concentration du combat. Il faut crier "résiste" au moment où le coup est reçu ou juste après, afin d'avertir son adversaire de la raison pour laquelle son coup ne porte pas. "Résiste" annule en même temps les effets de combat spéciaux qui accompagnent le coup ("désarmé", "chute"...), s'il y en a, mais il faut dépenser deux "résiste" pour absorber un "tombe".

L222 - Rire

Cet effet est décrit dans le pouvoir de druide du même nom (voir M5315).

L223 - Satire

Cet effet est décrit dans le pouvoir de druide du même nom (voir M5303).

L224 - Tombe

La personne qui subit un effet "tombe" perd immédiatement tous ses PC et tombe immédiatement à genoux.

M - Les capacités

M1 – Définition

M11 -

Le terme "capacité" désigne des talents particuliers possédés par votre personnage et qui font l'objet de règles de simulation propres.

M12 -

Il existe quatre catégories de capacités :

- les compétences sont des choses que votre personnage a appris à faire (manier l'épée, porter l'armure...);
- les avantages, ou les défauts, sont des éléments de son histoire (origine noble, héritage...) qui ont une importance particulière pour le jeu ;

- les traits héroïques sont des talents particuliers, pouvant apparaître surnaturels, souvent liés au métier du personnage ;
- les pouvoirs druidiques enfin correspondent à la magie des druides.

M13 -

De nombreux traits font appel pour leur simulation à des effets (voir L). Certains produisent des effets sur le seul bénéficiaire et n'y font pas appel. Il est donc nécessaire de bien connaître les effets de jeu utilisés, mais il est également conseillé d'avoir pris connaissance de tous les traits existants, afin de ne pas être surpris en cours de jeu (ou même de soupçonner une quelconque tricherie).

Ogmios - Les règles du jeu

M14 -

Sauf si cela est précisé, les traits ne nécessitent pas d'incantation pour fonctionner. Toutefois, s'il risque d'y avoir ambiguïté quant à savoir si un mot prononcé est ou non un effet de jeu et si l'effet a bien une origine surnaturelle ("magique"), l'utilisateur de l'effet doit le faire précéder de la phrase clé : "**J'invoque**" associée à un élément (par exemple : "**J'invoque** la terre, recul !").

M2 - Les compétences

M21 - Compétences guerrières

M2101 - Armure de cuir

Donne la possibilité de porter une armure de cuir. Cette armure est à fournir. Elle peut bien sûr être dans un autre matériau que le cuir, mais qui en rend l'aspect ; elle peut être renforcée, etc. Selon la qualité de l'armure (esthétisme, parties renforcées, zones du corps couvertes...), un organisateur attribuera au personnage au début du jeu de un à six effets "armure" à utiliser sur tout le GN. Ceux utilisés au-delà du premier dans le même combat comptent double.

M2102 - Armure de fer

Donne la possibilité de porter une cuirasse de fer (de type celtique) ou une cote de mailles (c'est une invention des Celtes, au 4ème-3ème siècle av. J.-C.). Cette armure est à fournir. Elle peut bien sûr être dans un autre matériau que le fer, mais qui en rend l'aspect. Selon la qualité de l'armure (esthétisme, parties du corps couvertes, fidélité au style celtique...), un organisateur attribuera au personnage au début du jeu de un à douze effets "armure" à utiliser sur tout le GN. Ceux utilisés au-delà des deux premiers dans le même combat comptent double.

M2103 - Bouclier

Donne la possibilité de se servir d'un bouclier (fourni). Ce bouclier sert directement à parer les coups dans les combats.

M2104 - Casque

Donne la possibilité de porter un casque en fer de type celtique. Ce casque est à fournir. Il peut bien sûr être dans un autre matériau que le fer, mais qui en rend l'aspect. Selon la qualité du casque (esthétisme, qualité de la simulation du fer, fidélité au style celtique...), un organisateur attribuera au personnage au début du jeu de un à six effets "armure" à utiliser sur tout le GN. Ceux utilisés au-delà du premier dans le même combat comptent double.

M2105 - Coups mortels 1 à 3

Cette compétence reflète la connaissance de bottes fatales et des points névralgiques de l'adversaire. En termes de jeu, elle donne à son possesseur la possibilité d'utiliser sur tout le GN un nombre d'effets "tombe" égal à deux fois le niveau dans la compétence. Il faut pour cela crier "tombe" en même temps qu'on porte un coup et si celui-ci porte et n'est pas absorbé par un effet "armure", "esquive" ou "résiste", l'adversaire subit l'effet "tombe". Si le coup ne porte pas, la botte n'est pas perdue et peut être réutilisée, mais seulement lors d'un autre combat (on peut en revanche utiliser un autre effet "tombe", si on en a plusieurs). Il est possible d'utiliser cette compétence avec les armes de jet (fronde).

M2106 - Coups puissants 1 à 3

Cette compétence reflète la capacité de déstabiliser un adversaire par des coups en force. En termes de jeu, elle donne à son possesseur la possibilité d'utiliser sur tout le GN un nombre d'effets "chute", "recul" ou "désarmé" (au choix) égal à trois fois le niveau dans la compétence. Il peut aussi utiliser un effet "casse", mais cela compte pour trois utilisations des effets de base. Pour cela, il faut crier le mot code de l'effet choisi en même temps qu'on porte un coup et si celui-ci porte, ou touche l'arme de l'adversaire dans le cas de "désarmé" ou "casse", et n'est pas absorbé par un effet "armure", "esquive" ou "résiste", l'adversaire subit immédiatement l'effet choisi. Si le coup ne porte pas, la botte n'est pas perdue et peut être réutilisée, mais seulement lors d'un autre combat (on peut en revanche utiliser un autre effet du même type, si on en a plusieurs).

M2107 - Dague

Donne la possibilité d'utiliser une dague (fournie). Cette arme est en général donnée à tous les personnages, en plus de l'épée mi-longue ou longue.

M2108 - Épée mi-longue

Donne la possibilité de se servir d'une épée mi-longue (fournie). Cette arme (ou l'épée longue) est donnée en principe à tous les personnages.

M2109 - Épée longue

Donne la possibilité de se servir d'une épée longue (fournie) mais aussi de l'épée mi-longue.

M2110 - Dague 2ème arme

Donne la possibilité de se battre à deux armes en se servant d'une dague (fournie) en même temps que d'une épée ou d'une autre dague.

M2111 - Esquive 1 à 3

Cette compétence reflète la capacité à éviter les coups. En termes de jeu, elle donne à son possesseur la possibilité d'utiliser sur tout le GN un nombre d'effets "esquive" égal à quatre fois le niveau dans cette compétence.

M2112 - Fronde

Donne la possibilité d'utiliser une fronde. Cette arme est simulée de la façon suivante : le joueur reçoit trois "pierres de fronde" (des boules de mousse compactes, fournies) ; pour les lancer il doit en prendre une en main et décrire un grand cercle avec le bras avant de lancer la boule. De plus, il doit se trouver à plus de trois mètres de sa cible.

M2113 - Résistance

Cette compétence reflète une robustesse particulière. En termes de jeu, elle donne à son possesseur trois PC et la possibilité d'utiliser sur tout le GN deux effets "résiste".

M2114 - Résistance supérieure

Cette compétence reflète une robustesse exceptionnelle. En termes de jeu, elle donne à son possesseur quatre PC et la possibilité d'utiliser sur tout le GN quatre effets "résiste".

M2115 - Vantardise 1 à 6

Cette compétence traduit l'habileté verbale qui permet de participer aux échanges de vantardises avant le début d'un combat (ou de les initier). Les règles des échanges de vantardises sont décrites en I1.

M22 - Compétences non guerrières

M221 - "Art" 1 à 5

Cette compétence traduit la connaissance par un artisan d'un métier particulier. Le niveau attribué reflète la maîtrise technique et artistique, la connaissance des matériaux, etc. Cette compétence peut servir en cours de jeu pour des concours, pour obtenir certaines informations. Si le niveau possédé dans la compétence doit être énoncé par le joueur, il l'est ainsi : "je maîtrise le premier secret du fer (ou du bronze, du bois, de la terre, du taureau, de l'eau)" pour le niveau un, "je maîtrise les deux secrets du fer" pour le niveau deux, "je maîtrise les trois secrets du fer" pour le niveau trois et ainsi de suite. Bien entendu, vous êtes encouragé à développer un peu cette formule pour la rendre plus poétique (par exemple "les secrets lumineux" ou "terrifiants").

M222 - Connaissance des armes, des bijoux

Cette compétence permet d'obtenir, en cours de jeu, des informations sur l'histoire et les propriétés des armes, armures, boucliers (connaissance des armes) ou bijoux (connaissance des bijoux) de qualité (voir F411) ou faës (voir F421). En termes de jeu, chaque objet remarquable possède un nom, inscrit sur l'objet (parfois en petit). Le joueur possède des enveloppes avec ces noms et peut l'ouvrir après un examen de quelques minutes de l'objet (il doit le toucher).

M3 - Les avantages

M31 - Aisé, riche ou très riche

Donne au personnage un bonus de deux (aisé), cinq (riche) ou quinze (très riche) aux caractéristiques de valeur et de richesse.

M32 - Naissance noble ou très noble

Donne au personnage un bonus de dix (noble) ou vingt (très noble) en valeur et de trois ou six respectivement en richesse. De plus, il peut prétendre à devenir bray de son bro (naissance noble) ou roi de son peuple (naissance très noble).

Ogmios - Les règles du jeu

M33 - Connu, renommé ou très renommé

Le personnage s'est illustré par des faits d'armes ou des aventures extraordinaires, ce qui lui donne un bonus de cinq (connu), dix (renommé) ou vingt (très renommé) à sa valeur et zéro, un ou deux respectivement en richesse.

M34 - Arme ou armure de qualité

Permet de posséder au début du jeu une arme de qualité, qui est un héritage familial, un cadeau, un chef d'œuvre fait soi-même (si le personnage est forgeron).

M35 - Client (défaut)

Le personnage est d'une origine assez humble ; il est dans la clientèle d'un autre personnage présent sur le jeu. Outre le fait de devoir jouer cette situation, il doit à son patron trois services pendant le GN (ceux-ci doivent être raisonnables, ne prenant pas plus d'un quart d'heure chacun). La valeur du personnage est réduite de dix et sa richesse de deux. Ce défaut est compensé par une opiniâtreté qui a permis au personnage d'acquérir un peu plus de talents que les autres.

M36 - Dette d'honneur (défaut)

Le principe est le même que client : le personnage doit trois services à une autre personne, d'une valeur au moins égale, présente sur le jeu. Deux de ceux-ci doivent être raisonnables (prenant au maximum un quart heure) mais le dernier peut être de plus grande envergure (maximum une heure). Ce défaut est compensé par une opiniâtreté qui a permis au personnage d'acquérir un peu plus de talents que les autres.

M37 - Clientèle

Le personnage a un client présent sur le jeu et auquel il peut demander des services (voir client en M35). On peut posséder plusieurs fois cet avantage et cumuler les clients sur le jeu.

M38 - Bénéficiaire d'une dette d'honneur

Le personnage a un obligé présent sur le jeu auquel il peut demander des services (voir dette d'honneur en M36). On peut posséder plusieurs fois cet avantage et cumuler les obligés sur le jeu.

M39 - Très lié à l'Autre Monde

Le personnage a un lien très fort avec l'Autre Monde (ex : un apprentissage long auprès d'un faë lié au loup qui fait que le personnage possède certains traits héroïques particuliers, mais qu'en contrepartie il se transforme en loup féroce pendant toute la soirée du GN).

M4 - Les traits héroïques

M401 -

Les traits héroïques sont souvent de nature un peu surnaturelle, montrant ainsi qu'un héros celtique ne le devient que par un contact plus ou moins fort avec l'Autre Monde. Aussi tous les traits ont-ils une contrepartie, mentionnée sous la rubrique "Interdit", que le personnage se doit de respecter scrupuleusement : il s'agit soit d'un comportement rituel qu'il doit adopter pour posséder le bénéfice du trait, soit d'un effet secondaire du pouvoir utilisé. Vous pouvez éventuellement suggérer à votre scénariste des variantes de ces interdits, pour enrichir le jeu, mais ne les mettez pas en œuvre sans son accord préalable.

M41 - Les traits guerriers

M4101 - Apparence terrifiante

Le personnage peut utiliser trois fois durant le GN un effet "repoussé", mais seulement pendant un combat. Pour cela, il doit effectuer des simagrées ou se grimer de façon à se rendre terrifiant (rugissement, attitude de fauve, visage grimaçant, bave aux lèvres...). Après quelques secondes de ce comportement, il peut crier le mot code "repoussé" en désignant clairement un adversaire.

Interdit : le personnage ne peut pour le combat pendant lequel il fait usage de ce trait combattre dans un groupe (s'il veut aider des gens, il doit se battre seul, avant ou après le groupe formé par ses alliés).

M4102 - Coup héroïque

Le personnage peut porter trois fois durant le GN un coup qui produit un effet "tombe" sur trois personnes simultanément. Pour cela, il doit d'abord clamer sa valeur (seulement si les circonstances s'y prêtent). Ensuite, il effectue un vaste mouvement avec son arme, de façon à toucher le plus d'adversaires possible dans ce mouvement, en criant "tombe" pour chaque adversaire touché (trois au maximum). Le coup porte même si les victimes ne sont pas touchées sur le corps, mais sur les habits, les armes ou le bouclier. De plus, les personnes touchées ne peuvent utiliser les protections armure, résiste ou esquive (le personnage crie "annulé"). Enfin, le bénéficiaire de cette botte est immunisé aux coups qu'il reçoit pendant son mouvement d'attaque (dire "esquive" autant de fois que nécessaire). Si le mouvement s'avère trop difficile à effectuer, cette attaque peut être remplacée par trois coups distincts ayant chacun un effet "tombe", mais à condition que les coups soient enchaînés très vite, sans effectuer plus de trois pas pour toucher les différents adversaires.

Interdit : le personnage ne peut jamais combattre dans un groupe (s'il veut aider des gens, il doit se battre seul, avant ou après le groupe formé par ses alliés).

M4103 - Course rapide

Le personnage est invulnérable quand il court autour de ses adversaires, à condition de ne pas attaquer (dire "esquive"). Avant de porter une attaque, il doit s'immobiliser au moins trois secondes.

Interdit : s'il est acculé à un mur ou qu'il n'y a pas de place pour s'enfuir (au moins un "trou" de cinq mètres entre deux ennemis ou trente mètres dégagés derrière lui), son total de PC est diminué temporairement de un (s'il ne lui en restait plus qu'un, il se livre aux coups sans attaquer pour tomber rapidement).

Attention, ce trait nécessite une simulation très précise : en particulier, la course ne doit pas être un simple trotinement, et l'arrêt de trois secondes avant d'attaquer doit être scrupuleusement respecté...

M4104 - Cri terrifiant

Le personnage peut utiliser trois fois durant le GN un effet "repoussé". Pour cela, il doit pousser trois grands cris terrifiants. Il peut ensuite crier le mot code "repoussé" en désignant clairement un adversaire.

M4105 - Exaltation

Ce trait ne peut être utilisé qu'au cours d'un combat, mais autant de fois qu'on le souhaite durant le GN. Le personnage ne peut l'utiliser que s'il est le chef de guerre légitime des combattants de son camp (ou d'une partie d'entre eux au moins) et l'avantage n'est donné qu'aux hommes qu'il commande. Avant de commencer, le personnage doit en appeler aux dieux et leur demander de l'aider pour guider ses hommes dans le combat. Il crie ensuite : "(donner ici une désignation des personnes visées), aussi longtemps que vous entendrez mes encouragements et que vous combattrez sous mon regard, exaltation". Il doit ensuite crier constamment des encouragements et conseils à ses hommes. Aussi longtemps qu'il le fait et que ses hommes combattent à portée de vue de lui, ceux-ci bénéficient d'un effet "exaltation".

M4106 - Fureur sacrée

Le personnage peut entrer en fureur sacrée trois fois dans le GN. Dans cet état, il ne ressent pas les coups (il peut utiliser autant de fois que nécessaire l'effet "esquive") tant qu'il n'a pas abattu trois ennemis. Il doit cependant les abattre à la suite sans s'arrêter plus de quelques secondes entre chaque et choisir les adversaires les plus proches de lui, même si ce sont des amis. Si un adversaire possède une résistance du même ordre (invulnérabilité temporaire), les deux adversaires marquent une pause dès qu'ils s'en aperçoivent (au besoin en prononçant quelques phrases dans le jeu pour préciser les choses, par exemple "je vois que la fureur que l'inspirent les dieux est égale à la mienne !") puis s'affrontent ensuite normalement, l'un vis-à-vis de l'autre mais en étant invulnérables aux coups des personnes extérieures (dire "esquive"), jusqu'à ce que l'un des deux tombe. Le survivant continue alors sa fureur, dans l'état dans lequel l'autre l'a laissé.

Interdit : le personnage ne peut jamais combattre dans un groupe (s'il veut aider des gens, il doit se battre seul, avant ou après le groupe formé par ses alliés).

Ogmios - Les règles du jeu

M4107 - Impressionnant

Le bénéficiaire doit déclamer sa valeur avant un combat (par exemple dans les échanges de vantardises), en concluant ainsi : "Vous tous qui m'entendez et qui n'égaliez pas ma valeur soyez justement impressionnés !". Toutes les personnes qui l'entendent sont alors sous le coup d'un effet "impressionné" jusqu'à la fin du combat (voir L214). Ce trait peut être utilisé autant de fois que souhaité durant le GN.

Interdit : le personnage ne peut jamais combattre dans un groupe (s'il veut aider des gens, il doit se battre seul, avant ou après le groupe formé par ses alliés).

M4108 - Protection héroïque

Le bénéficiaire ne peut être tué (c'est-à-dire achevé, voir D5) que par une arme particulière, souvent élaborée spécialement à cet effet. Il dit "résiste" lorsqu'une personne qui n'utilise pas cette arme essaie de le tuer.

M4109 - Ralliement

À condition de ne pas bouger de tout le combat et de n'attaquer que les adversaires qui viennent à lui, le personnage est invulnérable aux coups (il peut utiliser autant d'effets "résiste" qu'il le souhaite) tant qu'il a au moins un des hommes qu'il commande (en état de combattre) à ses côtés (moins de trois mètres). Le personnage qui veut bénéficier de ce trait doit adopter une attitude particulière : jambes écartées et si possible un étendard planté à côté de lui ou tenu à la main. Par exception, trois effets "tombe" peuvent venir à bout de lui. Le personnage ne peut utiliser ce trait que s'il est le chef de guerre légitime des combattants de son camp (ou d'une partie d'entre eux au moins). Ce trait peut être utilisé autant de fois que souhaité durant le GN.

M4110 - Sang du bro

Le personnage peut trois fois pendant le GN invoquer et obtenir l'aide de trois membres (maximum) de son bro (s'il est noble) ou de son peuple (s'il est très noble) pendant un combat. Il doit expliquer qu'il est le sang du bro, le meilleur de ce qu'il a, et il doit sommer les personnes de le protéger et de combattre avec lui. Les personnes visées doivent obtempérer ou risquer de perdre de la valeur.

M4111 - Tatouages guerriers

Le personnage possède des tatouages magiques (à fournir) qui lui offrent une protection égale à celle d'une armure de fer (voir M2102). Le nombre d'effets "armure" possédés est fonction de la qualité et du nombre des tatouages et sera précisé par un organisateur à l'entrée de jeu.

M4112 - Tenir à distance

Un personnage ayant un projectile en main peut trois fois durant le GN impressionner suffisamment un adversaire pour que celui-ci subisse un effet "repoussé". Pour cela, il se contente de désigner la victime et de crier "repoussé". S'il en a le temps, il est souhaitable qu'il précise avant de crier l'effet la raison de cette peur (par exemple : "Crains mon bras rapide, précis et juste et la pierre néfaste, mortelle et fatale que je tiens en main !").

M4113 - Pierre mortelle

Ce trait permet de connaître le moyen de fabriquer une pierre de fronde spéciale permettant de terrasser un ennemi (ou un type d'ennemi invulnérable).

Interdit : En général, un des ingrédients nécessaires est vraiment difficile à trouver ; de plus, si la pierre manque sa cible, on considère qu'elle ricoche et vient frapper le personnage en plein front, le blessant grièvement (voir D3).

M42 - Les traits d'artisan

M4201 - Arme faë

Le personnage possède une arme, une armure ou un bouclier lié aux faës et doté de capacités réellement merveilleuses (ex. : invisibilité). Cette possession augmente la valeur du bénéficiaire de cinq si l'objet est connu de tous.

Interdit : l'objet est doté d'une vie propre, parle régulièrement (par l'intermédiaire d'enveloppes à ouvrir régulièrement) et oblige son porteur à des actions étranges ou dangereuses, ou lui impose un code de conduite très strict, tout manquement étant puni de sérieux ennuis.

M4202 - Bière sacrée

Le personnage est capable de brasser une bière spéciale et en possède une gourde (à fournir), qui permet une guérison (simple) collective (voir D41) : il fait boire à chaque bénéficiaire une gorgée et lui murmure à l'oreille "guérison" ou "exaltation" (voir plus loin). Il n'y a pas de limite au nombre de personnes pouvant participer, mais la gourde ne permet que trois utilisations dans le GN (la remplir de nouveau en cas de besoin). À la place d'une guérison, la bière peut aussi produire un effet "exaltation", qui dure un quart d'heure ou jusqu'à la fin du prochain combat.

Interdit : le personnage ne peut refuser si son brayr ou son roi ou un druide (dans ce dernier cas sauf si un autre druide le lui défend) lui demande d'utiliser sa gourde au bénéfice d'un groupe, même si celui-ci est composé d'ennemis.

M4203 - Blocage de seuil (charpentier)

Trois fois dans le GN, le personnage peut empêcher, pendant un quart d'heure au maximum, toute personne (pas juste les personnes de son choix) de franchir le seuil d'une porte, si celui-ci (ou la porte) est construit en bois ou en contient. Il doit se tenir à proximité du seuil, assis en tailleur et une main posée sur le seuil ou un montant et se concentrer exclusivement sur le blocage du seuil. Il peut alors utiliser autant de fois que nécessaire l'effet "recul" sur les personnes qui essaient de franchir le seuil, en disant une courte phrase sans ambiguïté, par exemple : "**J'invoque** le bois, recul !". Si le personnage est contraint de se déplacer, de parler ou s'il est attaqué ou neutralisé, le blocage cesse et ne peut être rétabli que par une nouvelle utilisation de ce trait héroïque.

Interdit : le personnage doit rester trente secondes et toucher de la main les parties boisées de tous les seuils qu'il franchit, sous peine de ne pouvoir utiliser ce trait sur le seuil en question.

M4204 - Blocage de seuil (maçon)

Ce trait est identique à blocage de seuil (charpentier) mais le seuil, son encadrement ou la porte doit être au moins en partie en pierre.

M4205 - Branche au sol

Le personnage peut utiliser six effets "glisse" au cours du GN, à moins de dix mètres. Pour cela, il doit ramasser (ou avoir sur lui) une petite branche (pas une brindille) et la jeter au sol dans la direction de la victime (attention à la sécurité !), qu'il doit aussi désigner du doigt. Il peut alors crier "glisse" ou une courte phrase s'il en a le temps (par exemple : "**J'invoque** le bois, glisse !").

Interdit : le personnage ne peut enjambrer une branche, un tronc ou une poutre (il doit la déplacer... ou rester dehors !)

M4206 - Briser les armes

Le personnage peut briser une arme ou un bouclier à moins de trois mètres, six fois dans le GN. Pour cela, il doit ramasser (ou avoir sur lui) une petite branche (pas une brindille) et la briser dans la direction de l'arme visée. Il peut alors crier en désignant du doigt l'arme visée : "(mettre ici la description de l'arme visée) casse" ou une courte phrase s'il en a le temps (par exemple : "**J'invoque** le bois, bouclier casse !"). Les armes faës ne peuvent être brisées ainsi, et les armes de qualité résistent une fois par GN à ce pouvoir (dire "résiste").

Interdit : juste avant ou après chaque usage de ce trait, le personnage doit tirer au hasard une pierre de destinée : si elle est bleu ou verte, il subit un contrecoup et voit un de ses membres brisé au moment où il utilise ce pouvoir (comme s'il avait été touché par une arme, sauf qu'il ne perd pas de PC mais que le membre reste inerte pendant un quart d'heure sans pouvoir être guéri d'ici là).

M4207 - Cavale rapide

Le personnage peut imiter le cheval et sa course rapide devant l'ennemi. Ce trait a le même effet que course rapide (voir M4103), mais ne peut être utilisé que trois fois durant le GN.

Interdit : le personnage est mal à l'aise dans les endroits clos (maisons, grottes) et, quand il s'y trouve, il a un PC en moins (avec un minimum de un).

M4208 - Charge furieuse

Trois fois durant le GN, le personnage peut mener à l'image du taureau une charge guerrière furieuse qu'il termine par un coup associé à un effet "tombe". Si le coup ne porte pas la première fois, il peut encore essayer de placer deux coups avec l'effet "tombe", à condition que ce

Ogmios - Les règles du jeu

soit les prochains coups qu'il porte, qu'ils le soient immédiatement après la fin de la charge, et qu'ils le soient sur le même adversaire.

Interdit : le personnage ne peut ensuite fuir le combat, ni arrêter de se battre tant qu'il reste des ennemis, ni utiliser aucun moyen de se protéger complètement des coups.

M4209 - Chute de pierre

Trois fois durant le GN, le personnage peut faire tomber un morceau de pierre d'un mur, d'une paroi rocheuse ou du plafond d'une grotte, ce qui produit un effet "tombe" sur l'adversaire qu'il désigne. Pour cela, il doit ramasser (ou avoir sur lui) une petite pierre (dix centimètres minimum) et la laisser tomber au sol tout en désignant de l'autre main sa victime. Il peut alors crier une courte phrase expliquant l'effet (par exemple : "**J'invoque** la pierre, que le bloc dans ce mur vole vers ta tête, tombe !"). Si le temps lui manque, il peut se contenter de crier "tombe" mais il est nettement préférable de prononcer la phrase pour que chacun sache ce qui se passe. La victime doit se trouver à proximité immédiate (moins de trois mètres) du mur, de la paroi rocheuse ou sous le plafond de la grotte.

Interdit : le personnage ne peut pas rester plus d'un quart heure sans toucher un mur de pierre, une paroi rocheuse ou entrer dans une grotte, faute de quoi il subit un effet "tombe" (ceci se reproduit tous les quarts d'heure le cas échéant).

M4210 - Chute de poutre ou de branche

Trois fois durant un GN, le personnage peut faire tomber un morceau de poutre d'un toit en bois ou une branche d'un arbre sur une personne, ce qui produit un effet "tombe" sur elle. Pour cela, il doit ramasser (ou avoir sur lui) une petite branche (pas une brindille) et la laisser tomber au sol tout en désignant de l'autre main sa victime. Il peut alors crier une courte phrase expliquant l'effet (par exemple : "**J'invoque** le bois, que la poutre de ce plafond s'écrase sur ta tête, tombe !"). Si le temps lui manque, il peut se contenter de crier "tombe", mais il est nettement préférable de prononcer la phrase pour que chacun sache ce qui se passe. La victime doit se trouver directement en dessous des branches d'un arbre, d'une poutre, d'un toit en bois ou à proximité immédiate (moins de trois mètres).

Interdit : le personnage ne peut pas rester plus d'un quart d'heure sans passer sous une branche, une poutre, un toit en bois, faute de quoi il subit un effet "tombe" (tous les quarts d'heure le cas échéant).

M4211 - Dessèchement

Trois fois durant le GN, le personnage peut frapper une personne qui se trouve à moins de trois mètres d'un dessèchement total et instantané, ce qui produit l'effet d'un "tombe". Pour cela, il doit se serrer la gorge d'une main et de l'autre désigner sa victime, puis crier : "**J'invoque** l'eau, que ton corps se dessèche et se flétrisse, tombe !". Si le temps lui manque, il peut se contenter de crier "tombe", mais il est nettement préférable de prononcer la phrase pour que chacun sache ce qui se passe.

Interdit : le personnage doit boire au moins une gorgée d'un liquide quelconque toutes les heures au maximum, sous peine de subir un effet "tombe" (toutes les heures le cas échéant).

M4212 - Discrétion

Tel un animal sauvage, le personnage est capable d'une extrême discrétion qui le rend invisible en extérieur et dans les grottes. Ce trait dure aussi longtemps que le personnage ne parle pas, n'attaque pas ou ne s'approche pas à plus de cinq mètres d'un être pensant. Il doit de plus se déplacer courbé, sans jamais relever le buste, ou en rampant. Pour utiliser ce trait, le personnage doit se mettre trente secondes à quatre pattes en grognant ou en imitant les bruits d'un animal, puis il peut mettre autour de sa tête un bandeau vert (à fournir), qu'il enlèvera lorsqu'il cessera de se dissimuler. Ce trait est utilisable trois fois durant le GN.

Interdit : pendant une heure après l'utilisation de ce trait, le personnage est incapable de participer à un combat et cherche à l'esquiver (mais il se défend s'il ne peut faire autrement), à moins qu'il n'utilise auparavant les traits "charge furieuse" ou "force du taureau".

M4213 - Flaque de boue

Le personnage est capable d'invoquer une flaque de boue sous les pieds d'un adversaire, situé à moins de dix mètres, ce qui produit sur lui un effet "glisse". Ce trait est utilisable six fois durant le GN. Pour

cela, le personnage doit cracher par terre, dans la direction de la cible tout en la désignant du doigt, puis il crie une courte phrase expliquant l'effet (par exemple : "**J'invoque** l'eau, que le sol sous tes pas se transforme en boue, glisse !"). Si le temps lui manque, il peut se contenter de crier "glisse", mais il est nettement préférable de prononcer la phrase pour que chacun sache ce qui se passe.

Interdit : le personnage doit faire toutes les heures des libations, c'est-à-dire répandre un peu de liquide sur le sol en remerciant les dieux ; s'il manque à cette obligation, il ne peut plus utiliser ce trait de tout le GN.

M4214 - Force du taureau

Trois fois durant le GN, le personnage peut acquérir une force prodigieuse pendant un quart d'heure ou pour la durée d'un combat. Le personnage est alors capable de prouesses physiques, comme de bouger un énorme rocher (un message code sera placé aux endroits où ce trait peut s'appliquer sur le jeu). Il bat n'importe qui au bras de fer (dire : "**J'invoque** la force du taureau, et je te vaincs aisément !" ou une phrase approchant ; si les deux adversaires utilisent ce trait, le bras de fer a lieu normalement) et vaut trois hommes au tirer de corde (dire "**J'invoque** la force du taureau, je vau trois hommes à ce jeu !", et faire signe à deux camarades de rejoindre son camp ou à deux adversaires de quitter celui d'en face). En combat, il a l'équivalent de la compétence "coups puissants 1" pendant le combat.

Interdit : le personnage ne peut pas manger de viande ou bien il doit manger un peu de viande toutes les heures, au choix, sous peine de ne plus pouvoir utiliser ce trait.

M4215 - Guérison

Le personnage possède une gourde de bière spécialement brassée (à fournir). Toute personne qui en boit une gorgée bénéficie d'une guérison simple (voir D41). La gourde contient douze gorgées et peut donc être utilisée seulement douze fois par GN.

M4216 - Lier

Trois fois durant le GN, le personnage peut donner un ordre à une personne. Le déclenchement de l'ordre peut être retardé d'une durée fixée ou lié à un événement précis (par exemple : "quand tu verras Oengus", etc.), auquel cas la victime n'a plus conscience de l'ordre et des conditions de son déclenchement. L'ordre peut être complexe (recherche d'un objet) mais son accomplissement ne doit pas durer plus d'une heure et ne doit pas être suicidaire. Pour utiliser ce trait, le personnage doit placer un bijou (à fournir, idéalement un torque) sur la victime, puis lui dire : "**J'invoque** le métal, je place ce lien sur toi : (décrire ici le plus joliment et le plus clairement possible l'ordre, sa durée d'une heure, les conditions de déclenchement, l'oubli qui s'empare de la personne si l'ordre est à déclenchement retardé), va maintenant !".

Interdit : pour chaque ordre donné, le personnage se lie lui-même à un objet de métal précieux transmissible (à fournir) qu'il doit porter sur lui. S'il perd cet objet, ses PC maximums sont diminués de un à chaque fois (avec un minimum de un). S'il donne trois ordres et perd les trois objets, il passe en permanence à l'état blessé. La fin de l'ordre n'annule pas la nécessité de porter les objets.

M4217 - Lire le destin

Ce trait permet de voir en partie le destin des gens. Concrètement, le joueur possède une liste d'indices sur le destin réservé (voir J) à certains personnages du jeu. Il lui suffit d'entendre une personne prononcer son nom pour que l'indice correspondant lui vienne spontanément à l'esprit en une sorte d'illumination. Libre à lui de le révéler alors ou non à l'intéressé.

Interdit : Après chaque révélation faite à une personne, le personnage ne peut plus parler pendant un quart d'heure (il peut cependant encore prononcer les mots code, mais pas les phrases clés).

M4218 - Main de bois

Trois fois durant le GN, le personnage est capable de transformer un membre (main, bras, jambe ou langue) en bois pour un quart d'heure. La cible doit se trouver à moins de trois mètres mais il n'est pas nécessaire de la toucher. Le personnage doit la désigner avec une petite branche (pas une brindille) ramassée par terre ou qu'il transporte sur lui (à fournir), et crier une courte phrase explicative (par exemple : "**J'invoque** le bois, que pour la quatrième partie d'une heure ton (donner ici le nom du membre visé) devienne de bois !"). Un membre

Ogmios - Les règles du jeu

transformé en bois devient inutilisable (dans le cas de la langue, on ne peut plus parler ni manger), mais ne fait pas perdre de PC.

Interdit : juste après ou avant l'usage de ce trait, le personnage doit tirer au hasard une pierre de destinée : si elle est bleu ou verte, il subit un contrecoup et voit le même membre transformé en bois.

M4219 - Main de pierre

Ce trait est identique à main de bois mais la transformation est en pierre.

M4220 - Peau d'écorce

Au début de trois combats dans le GN, le personnage est capable de faire durcir sa peau comme si elle était recouverte d'une écorce épaisse. Il bénéficie ainsi d'un effet "armure" pour ce combat.

Interdit : durant tout le jeu, le personnage a peur de toute flamme supérieure à celle d'une bougie et ne peut s'en approcher à moins de trois mètres.

M4221 - Peau de fer

À force de travailler dans la forge ou d'être en contact avec le feu, le personnage a le corps trempé à l'égal d'une armure. Il possède un effet "armure" gratuit pour chaque combat.

Interdit : le personnage doit allumer un feu et l'entretenir (ou le faire entretenir) autant que possible durant le jeu.

M4222 - Peau de roc

Au début de trois combats durant le GN, le personnage est capable de faire durcir sa peau comme si elle était de pierre. Il bénéficie ainsi de deux effets "armure" pour le combat.

Interdit : le personnage ne peut courir pendant le combat durant lequel il a utilisé peau de roc.

M4223 - Résistance de l'arbre

Le personnage peut acquérir la grande résistance d'un arbre aux racines profondes trois fois au cours du GN, ce qui lui permet de résister aux coups (normaux ou accompagnés d'un effet de jeu, sauf "tombe" auquel il ne peut résister qu'une fois) pendant un combat. Pour cela, le personnage doit toucher un arbre et crier une courte phrase explicative (par exemple : "**J'invoque** le bois, que l'arbre aux racines profondes me prête sa force et me permette de résister aux coups !"). Il peut ensuite dire "résiste" à toutes les attaques reçues (mais à un seul effet "tombe"). Le personnage ne peut cependant pas se battre dans cette position. Dès qu'il lâche l'arbre, la protection cesse et ne peut être retrouvée à moins d'utiliser une nouvelle fois ce trait. Il est bien sûr interdit pour des raisons de sécurité de pousser physiquement une personne pour lui faire lâcher l'arbre, mais les moyens de jeu ("repoussé", "impressionné", etc.) sont permis. Si le personnage reste le seul de son camp debout à la fin d'un combat, l'effet de ce trait cesse de lui-même au bout d'un quart d'heure.

Interdit : le personnage doit se tenir immobile au pied d'un arbre, comme en communication avec lui et sans prêter attention au monde extérieur, pendant un quart d'heure avant de pouvoir réutiliser ce trait. Si sa concentration est brisée (discussion, blessure...), il doit recommencer sa méditation.

M4224 - Résistance du roc

Ce trait est identique à résistance de l'arbre, mais le personnage doit toucher un mur de pierre, une paroi rocheuse ou un gros bloc de pierre (au moins deux mètres dans sa plus grande dimension).

M4225 - Sagesse du bois

Le personnage est capable de comprendre le murmure du bois et acquérir ainsi un peu de sa connaissance. En termes de jeu, ce trait utilise des enveloppes code rond accrochées ici ou là aux arbres ou aux objets en bois et contenant des informations. Le possesseur de ce trait qui souhaite en faire usage doit d'abord lire le message code rond, qui donne une indication du contenu de l'enveloppe (scène qui s'est déroulée au pied de l'arbre, trajet des roues du char...), puis s'il souhaite apprendre ce que sait le bois sur ce sujet, il doit se tenir immobile en touchant l'arbre ou l'objet, comme en communication avec lui et sans prêter attention au monde extérieur, pendant un quart d'heure. Si sa concentration est brisée (discussion, blessure...), il doit recommencer sa méditation. Il peut ensuite lire le contenu de l'enveloppe. On peut utiliser ce trait autant de fois qu'on le souhaite, mais pas plus d'une fois par heure.

Interdit : obéir aux demandes du bois, qui parfois figurent dans les enveloppes (ex : un objet de son bois à ramener à l'arbre, un feu menaçant à éteindre, un homme qui l'a blessé à abattre, un sacrifice à faire au pied de l'arbre...).

M4226 - Sagesse des eaux

Ce trait est identique à sagesse du bois, mais fonctionne avec les sources ou rivières.

M4227 - Sagesse des métaux précieux

Ce trait est identique à sagesse du bois, mais fonctionne avec les objets en bronze, or ou argent.

M4228 - Sagesse des oiseaux

Ce trait est identique à sagesse du bois, mais les enveloppes sont données au joueur au départ et il ne peut en ouvrir une que lorsqu'il entend un oiseau chanter.

M4229 - Sagesse de la pierre

Ce trait est identique à sagesse du bois, mais fonctionne avec des rochers, des pierres taillées ou des objets en pierre.

M4230 - Sagesse du fer

Ce trait est identique à sagesse du bois, mais fonctionne avec des objets en fer, armes, armures, outils...

M4231 - Secousse tellurique

Le personnage connaît les secrets de la terre et peut lui demander, six fois durant le GN, de se secouer sous les pas d'un adversaire, ce qui se traduit par un effet "glisse". La cible doit se trouver au plus à dix mètres. Le personnage doit poser un genou à terre et faire semblant de tirer le sol à lui. Il peut ensuite désigner la victime et crier une courte phrase explicative (par exemple : "**J'invoque** la terre, qu'elle s'ébranle sous tes pas, glisse !"). Si le temps lui manque, il peut se contenter de crier "tombe", mais il est nettement préférable de prononcer la phrase pour que chacun sache ce qui se passe.

Interdit lié : le personnage ne peut s'asseoir sur une chaise ou un banc, mais toujours à même le sol.

M4232 - Soif inextinguible

Le personnage connaît les secrets de l'eau et il peut, trois fois durant le GN, frapper une personne d'une soif desséchante. La victime ne peut plus courir et voit son total de PC diminué de un (avec un minimum de PC de 1) tant qu'elle n'a pas bu au moins une pinte (un demi litre) d'une boisson quelconque. Le personnage doit tirer la langue en posant un doigt dessus pendant qu'il désigne de l'autre doigt sa victime, puis il peut cesser de tirer la langue et crier une courte phrase explicative (par exemple : "**J'invoque** les secrets de l'eau, qu'une soif inextinguible soit sur toi !").

Interdit : le personnage doit impérativement boire au moins un verre d'eau ou de liquide dans le quart d'heure qui suivent l'utilisation de ce trait, sinon il est desséché à son tour et subit l'équivalent d'un tombe.

M4233 - Souffle brûlant

Le personnage connaît les secrets du feu et il peut, trois fois durant le GN, souffler un air brûlant sur un ennemi qui se trouve à moins de trois mètres, ce qui produit sur lui un effet "tombe". Pour cela, le personnage crie une courte phrase explicative (par exemple : "**J'invoque** les secrets du feu, que mon souffle enflammé te brûle, tombe !") puis il souffle effectivement vers sa victime en la désignant du doigt.

Interdit : le personnage doit allumer et alimenter un feu régulièrement pendant tout le GN.

M5 - Les pouvoirs druidiques

M51 - Utilisation

M511 -

Pour utiliser l'un de ses pouvoirs, le druide doit adopter une position particulière, debout sur la jambe gauche (la droite repliée), en fermant l'œil droit et en mettant son bras droit derrière son dos. Il brandit sa main libre vers sa (ou ses) cible(s). Cette posture druidique représente le retour à une forme d'unicité et d'indifférenciation primaire, représentée aussi par l'Autre Monde et les Fomoirés et qui est source de tout pouvoir.

Ogmios - Les règles du jeu

M512 -

Il doit également prononcer une incantation invoquant les éléments et expliquant l'effet du pouvoir druidique ou utilisant le mot code de l'effet, s'il existe déjà.

M513 -

Le druide peut exceptionnellement se passer de prendre la posture magique, mais pas plus de trois fois durant le GN. Il ne peut se passer de l'incantation, même courte.

M52 - Combat de druides

M521 -

Comme les druides peuvent souvent annuler les pouvoirs utilisés par leurs pairs, il est fréquent que des druides désireux de se mesurer se livrent à un duel de connaissances.

M522 -

N'importe quel druide peut défier un autre druide (ou plusieurs). Si le druide défié ne relève pas ce défi, il avoue implicitement qu'il est inférieur et on considère que le duel a eu lieu et qu'il s'est conclu par la victoire du druide qui a prononcé le défi (voir M524 pour les conséquences).

M523 -

Le défi se déroule sous la forme de questions que se posent les druides à tour de rôle. Ces questions doivent si possible être dans l'esprit des duels verbaux de druides celtiques, c'est-à-dire des questions apparemment sans queue ni tête faisant en réalité référence à des symboles en rapport avec la connaissance, sa préservation et sa transmission à qui en est digne. Le druide à qui s'adresse la question y répond de son mieux dans le même ton, peu importe en réalité les questions et les réponses (sauf pour l'ambiance créée), l'issue du duel est déterminée par le rang des adversaires. Pour cela, chaque druide doit dans ses questions et dans ses réponses employer le nombre qui correspond à son rang de druide. Après élimination des druides de rang inférieur et s'il reste plusieurs druides à égalité de rang, chacun tire au hasard une pierre de destin (voir B9) et utilise désormais dans ses paroles le chiffre correspondant à la pierre tirée (rouge = 7, jaune = 3, vert = 2 et bleu = 1). En cas de nouvelle égalité, le processus recommence après élimination des perdants. Pour la beauté de la scène, chaque druide doit poser au minimum trois questions et répondre à trois questions avant d'être éliminé (même si l'issue du duel ne fait plus de doute).

M524 -

Les perdants de ce duel doivent s'enfuir sous l'effet de la honte ou se soumettre au vainqueur. Dans les deux cas, le vainqueur a gagné par sa victoire le droit d'annuler en prononçant un simple mot (dire "annulé") toutes les tentatives d'utilisation de pouvoirs druidiques par les perdants et ceci jusqu'à la prochaine aube. De même, un nouveau combat de druide ne peut avoir lieu entre les mêmes protagonistes avant qu'une nouvelle aube ne se soit levée. Seul le vainqueur possède ce pouvoir, même si une hiérarchie de valeur est apparue entre les perdants, il faut un nouveau duel de connaissances entre ceux-ci pour que l'un d'eux puisse bénéficier des avantages du vainqueur.

M53 - Description

M5301 - *Impossible à lier*

Il est impossible de lier un druide, ni par la parole (serment), ni réellement (les cordes se brisent), ni par la magie, ce qui veut dire que les druides sont immunisés à toutes les formes de magie (sauf cas prévus dans les descriptifs des pouvoirs druidiques). Si on essaie une quelconque de ces actions sur eux, ils y résistent en disant "résiste" ou éventuellement une courte phrase explicative (par exemple : "J'invoque le feu, mes liens se brisent").

M5302 - *Donner un interdit*

Le druide donne un interdit à une personne. Certaines règles particulières gouvernent la création des interdits. Il doit toujours être possible de respecter un interdit et celui-ci doit toujours avoir une raison visant à garantir la stabilité ou la prospérité de la société (ex : interdire le commerce des femmes à un homme qui a déjà provoqué (ou qui risque de le faire) des disputes mortelles ou mis en danger son bro à cause de son goût des femmes). Un personnage ne peut avoir

plus d'un interdit par tranche de vingt points de valeur. Essayez aussi de faire votre possible pour que ces interdits soient formulés "à la celte" : ils sont souvent religieux, apparemment inexplicables mais en fait très raisonnés (par exemple : interdit de chasser un lièvre sur une certaine colline, parce qu'un lièvre de cette colline est en fait un "esprit" puissant et que s'il est tué il détruit la prospérité de son tueur, donc dans le cas du roi de son royaume). Un interdit ne peut être levé que par le druide qui l'a donné. Pour donner un interdit, le druide prononce une incantation selon la règle des incantations druidiques (voir M512), par exemple en disant : "Entend mes paroles, je dis : je place sur toi ce nouvel interdit, que jamais tu ne dois avoir de la terre au-dessus de ta tête". Si une personne rompt un interdit, elle doit immédiatement aller voir un organisateur, comme si elle était morte (mais elle ne l'est pas, du moins pas encore...) : voir D58.

M5303 - *Satire*

Il s'agit d'une incantation visant à faire honte à une personne coupable d'actions déshonorantes. Celles-ci sont surtout chez les Celtes des actes mettant en péril l'équilibre de la société : mentir, manquer de respect à un druide, faire preuve de lâcheté pour un guerrier (à ne pas confondre avec le fait d'avoir été terrifié par un adversaire vraiment terrifiant ou d'avoir fui des ennemis vraiment trop puissants), absence de générosité pour un roi ou un artisan (la classe "productrice" est censée nourrir les deux autres). La personne visée par la satire voit sa valeur diminuée de moitié, elle ne peut plus regarder personne en face, elle doit tourner le dos (de honte) à tous les membres de son bro ou de son peuple et subir vis-à-vis d'eux l'effet d'un "repoussé". L'effet d'une satire ne peut être levé que par celui qui l'a lancée. L'incantation doit commencer par "Entend mes paroles, je dis : je place sur toi cette satire", puis être suivie par des paroles mortifiantes pour la victime, rappelant sa faute (par exemple : "Tu es plus avare de ton bien que l'hiver") ou expliquant ce qui l'attend ("que la honte soit sur toi, que tes armes se tordent, que la faiblesse d'une femme en couche te prenne...").

M5304 - *Parole mortelle*

Un druide peut lancer une incantation ayant pour effet de blesser (effet "tombe") une personne (par exemple : "Entend mes paroles, je dis : je place sur toi ce châtiment, tombe !"). Un druide de rang trois peut lancer une incantation qui tue directement la victime (effet "meurs"). Ce pouvoir ne peut être utilisé que contre quelqu'un qui a violé une règle sociale ou magique importante et il doit toujours viser à rétablir l'ordre naturel des choses (quelqu'un qui a violé un interdit, a attaqué un druide, un meurtrier trop difficile à tuer, etc.). L'effet est instantané et irréversible.

M5305 - *Ralentir la course du soleil*

Le druide lance une incantation qui a pour effet de ralentir le temps et qui doit se terminer par le mot code "ralenti" (par exemple : "J'invoque les cinq éléments, que le soleil freine sa course, et que le monde tourne au ralenti !"). Par exception, le druide ne doit pas prendre la posture druidique pour utiliser ce pouvoir, mais il doit lever les bras vers le ciel. Tout le monde se met alors à se déplacer au ralenti, sauf les druides et ceux que l'utilisateur du pouvoir souhaite exempter des effets de celui-ci. Ce pouvoir n'est pas utilisable lorsqu'un combat est en cours. Si de nouveaux arrivants surviennent alors que ce pouvoir est en cours d'utilisation, ils subissent immédiatement ses effets (au besoin le druide répète l'incantation). Les effets du pouvoir durent jusqu'à ce que le druide baisse les bras en déclarant qu'il rétablit la course du soleil. Un druide de rang au moins équivalent à celui qui met en œuvre ce pouvoir peut l'annuler au moyen d'une contre-incantation d'au moins trente secondes se terminant par le mot code "annulé". Le premier druide ne peut alors pas réutiliser ce pouvoir tant que le druide qui l'a annulé n'a pas disparu de portée de vue et d'ouïe depuis au moins trente secondes.

M5306 - *Arrêter le soleil (rang 3)*

Le druide lance une incantation qui a pour effet d'arrêter le temps et qui doit se terminer par le mot code "figé" (par exemple : "J'invoque les cinq éléments, que le soleil freine sa course, et que tout sous les cieux se trouve figé !"). Par exception, le druide ne doit pas prendre la posture druidique pour utiliser ce pouvoir, mais il doit lever les bras vers le ciel. Tout le monde se fige alors, sauf les druides et ceux que l'utilisateur du pouvoir souhaite exempter des effets de celui-ci. Ce

Ogmios - Les règles du jeu

pouvoir est utilisable lorsqu'un combat est en cours. Si de nouveaux arrivants surviennent alors que ce pouvoir est en cours d'utilisation, ils subissent immédiatement ses effets (au besoin le druide répète l'incantation). Les effets du pouvoir durent jusqu'à ce que le druide baisse les bras en déclarant qu'il relance la course du soleil. Ce pouvoir peut être annulé par un autre druide dans les mêmes conditions que le précédent.

M5307 - Invisibilité (rang 3)

Il s'agit du pouvoir même des dieux, celui qui les cache aux yeux des hommes. Le druide prend la posture druidique et prononce une incantation se terminant par "invisible" (par exemple : "**J'invoque** le brouillard, que ma science soit un voile qui couvre la terre, et me rende invisible !"). Le druide met alors un bandeau rouge (à fournir) et devient totalement invisible, pour aussi longtemps qu'il le souhaite (voir B6 pour les règles sur l'invisibilité). Un autre druide de rang équivalent n'est pas affecté par ce pouvoir et voit donc l'utilisateur normalement.

M5308 - Barrière fantomatique

Le druide trace physiquement une barrière (sillon au bâton dans le sol, cailloux, crânes au bout de pieux...) en lançant une incantation. Quiconque (à part un druide) franchit cette barrière subit un effet "tombe" (le druide dit "tombe"). Pour la commodité de la simulation, la barrière n'est efficace que tant que le druide est présent pour en donner l'effet. Un druide de rang équivalent ou supérieur peut lever cette barrière grâce à une contre-incantation d'au moins un quart d'heure se terminant par le mot code "annulé". Le premier druide ne peut alors pas réutiliser ce pouvoir tant que le druide qui l'a annulé n'a pas disparu de portée de vue et d'ouïe depuis au moins trente secondes.

M5309 - Divination

Le druide peut poser des questions ou lire l'avenir dans le vol des oiseaux, dans le foie d'animaux sacrifiés (peu pratique sur le jeu !) ou encore en observant le résultat d'un lancer de plusieurs baguettes de bois gravées d'ogham (à fournir). Dans tous les cas, il doit accomplir un rituel approprié (à imaginer par vos soins) ou simplement observer le silence, pendant au moins un quart d'heure, pendant lequel on ne doit pas le déranger. Il peut ensuite regarder si l'une des enveloppes qu'on lui a remises en début de jeu concerne la question qu'il pose (soyez fair play : il est interdit de poser des questions sur un sujet dont on n'a jamais entendu parler ou sur lequel on a aucune raison d'avoir une question). Si aucune enveloppe ne correspond à la question ou au thème choisi, la divination est un échec. Il est enfin impossible de conduire plus d'une divination par heure.

M5310 - Maîtrise des éléments

Le druide peut utiliser à volonté n'importe quel trait héroïque d'artisan (voir M42) ayant un rapport avec les éléments. Il ne subit aucun interdit pour l'utilisation de ces traits, car un druide ne peut être lié.

M5311 - Colère de la terre

Le druide invoque la terre et celle-ci se met à trembler, produisant un effet "glisse" pour toutes les personnes situées à portée de vue du druide, sauf les autres druides. Le druide doit prendre la posture druidique, puis crier une incantation se terminant par "glisse" et désignant explicitement toutes les personnes présentes (par exemple : "**J'invoque** la terre, qu'elle secoue le lourd fardeau de vos jambes, pour vous tous, glisse !"). Une fois l'incantation faite, le druide peut renouveler l'effet "trébuche" aussi souvent qu'il le souhaite (pendant au plus un quart d'heure), même sur de nouveaux arrivants, tant qu'il reste à proximité (dix mètres au maximum du lieu de l'incantation initial). Un druide de rang au moins équivalent peut annuler les effets de ce pouvoir par une contre-incantation de trente secondes se terminant par le mot code "annulé". Le premier druide ne peut alors pas réutiliser ce

pouvoir tant que le druide qui l'a annulé n'a pas disparu de portée de vue et d'ouïe depuis au moins trente secondes.

M5312 - Vent druidique

Le druide invoque l'air et un vent puissant repousse toutes les personnes à portée de vue du druide, sauf les autres druides (effet "recul"). Ce pouvoir s'utilise et est renouvelable et annulable dans les mêmes conditions que pour la colère de la terre.

M5313 - Brouillard druidique

Le druide invoque le brouillard (par une incantation qui doit se terminer par le mot "aveugle") et celui-ci recouvre les lieux, rendant de fait toutes les personnes présentes aveugles. Elles doivent immédiatement fermer les yeux. Tout combat doit cesser sur-le-champ et ne peut se déclencher dans le brouillard. Il est interdit aux personnes affectées de se déplacer de plus de quelques mètres. Le brouillard dure un quart d'heure et les nouveaux arrivants subissent l'effet s'ils arrivent à moins de cinq mètres d'une personne subissant l'effet (celle-ci leur indique l'effet discrètement ou par une phrase descriptive roleplay). Ce pouvoir est annulable dans les mêmes conditions que pour le vent druidique.

M5314 - Combat des arbres

Le druide invoque les arbres (par une incantation qui doit se terminer par les mots "combat des arbres") et provoque ainsi une illusion : les arbres et arbustes se transforment en autant de guerriers qui attaquent toutes les personnes présentes, sauf les druides. Les personnes affectées se mettent à se battre fictivement contre ces arbres et arbustes, pendant au maximum un quart d'heure, suite à quoi elles perdent tous leurs PC (elles peuvent abrégier leur souffrance en décidant de les perdre avant !). Les nouveaux arrivants sont affectés de la même manière que pour le brouillard druidique. Cet effet est annulable dans les mêmes conditions que pour colère de la terre. Ce pouvoir n'est pas utilisable s'il n'y a pas d'arbres ou d'arbustes à proximité (moins de dix mètres des victimes).

M5315 - Sommeil, rire, pleurs

En jouant de la musique pendant au moins trente secondes, un druide peut endormir, faire rire ou pleurer son auditoire (les autres druides ne sont pas affectés). Un auditoire riant est gagné par la bonne humeur et ne peut se lancer dans aucune querelle ou combat. Un auditoire pleurant est démoralisé et ne peut entreprendre aucune action (y compris un combat). Le druide n'a pas à prendre la posture druidique pour utiliser ce pouvoir, mais il doit prononcer au bout des trente secondes une incantation se terminant par l'un des mots "sommeil", "rire" ou "pleurs". L'effet dure aussi longtemps que le druide joue, mais au maximum un quart d'heure. Un autre druide musicien jouant à son tour pendant au moins trente secondes peut annuler l'effet de ce pouvoir, ou le remplacer par le sien propre (dire selon le cas "annulé", "rire", "sommeil" ou "pleurs" à la fin de l'incantation). Dans le premier cas le premier druide ne peut alors pas réutiliser ce pouvoir tant que le druide qui l'a annulé n'a pas disparu de portée de vue et d'ouïe depuis au moins trente secondes. Dans le second cas, il peut entreprendre de l'annuler ou de le remplacer par son propre effet dans les mêmes conditions (au bout de trente secondes de musique).

M5316 - Médecine

Le druide appose un cataplasme d'herbes ou un onguent (à fournir) sur la blessure et précise les effets à la personne soignée (mot code à l'oreille ou description roleplay à haute voix). Le druide peut à volonté opérer de la sorte des guérisons simple ou totale. En cas de guérison totale, le bénéficiaire sombre dans un sommeil magique dont rien ne peut le sortir et qui dure un quart d'heure. Il ne peut être blessé pendant ce sommeil (dire "résiste"), mais il peut être capturé ou déplacé.