Les Songes d'Obéron

dans ce numéro

Ynn Pryddein et les Songes d'Obéron : de l'ombre à la lumière ?

Pour ce nouveau numéro des *Songes d'Obéron*, après avoir évoqué la lumière, qu'elle provienne des contrées de féerie ou des reflets sur les armes et armures étincelantes de la chevalerie, un nouveau thème a été choisi : « **Gens de l'Ombre** ». Bien qu'*Ynn Pryddein : la Terre des Forts* ait tout d'abord été pensé pour jouer des héros accomplissant des actions audacieuses et brillantes en pleine lumière, le scénario contenu dans ce numéro tente d'explorer d'autres voies. Après tout, l'histoire comme les légendes (celtiques, bien sûr, mais aussi germaniques ou scandinaves) qui ont inspiré ce jeu de rôle narrent aussi des actions cachées, secrètes ou accomplies dans la nuit par leurs protagonistes. On peut penser aux Gaulois tentant d'entrer dans le capitole pendant la nuit, aux ruses et mensonges du dieu nordique Loki, mais aussi à Cuchulainn le grand héros irlandais. Car même celui qu'on appelle « l'Achille Celtique » usa de la ruse en séduisant la femme d'un ennemi l'ayant humilié, pour entrer dans sa forteresse et se venger. Aussi, ***Tout perdre sauf le courage*** est un scénario qui exploite cette facette des légendes, et pour le réussir les personnages joueurs devront rester cachés dans l'ombre. Afin de pouvoir exploiter pleinement ce scénario et de présenter en avant première les règles d'*Ynn Pryddein*, il a été joint un kit de démonstration. *Ynn Pryddein* est lié à la Cour d'Obéron et aux *Songes d'Obéron* : ses règles et son background ont souvent fait l'objet de discussions sur le forum, une partie par forum dans son univers s'y déroule et ses concours de scénarios ont été la source de nombreux scénarios . Dans le précédent numéro spécial « Féerie et Chevalerie », le jeu était présenté sous un autre nom, un résumé du background et un scénario y était proposé mais aucune règle pour l'exploiter. Voilà qui est réparé dans ce nouveau numéro des *Songes d'Obéron*. ♦

actu

Würm s'étoffe grâce à la Cour d'Obéron

Initialement publié en PDF libre sur le site de la Cour d'Obéron et désormais publié en ouvrage « pro » par les éditions Icare, le jeu de rôle *Würm* s'enrichira dans les mois qui viennent d'une première suite : *La Voix des ancêtres, Numéro 1*. Intitulé *Contes des porteurs de bois*, il s'agira d'un recueil de quatre aventures mettant en scène d'étranges cervidés, qui devrait inaugurer une série de livrets contenant chacun plusieurs scénarios et parfois une petite aide de jeu, le tout en une cinquantaine de pages. Parmi les quatre scénarios qui composeront ce premier livret, deux sont issus du concours de scénarios mis en place en 2011 par la Cour d'Obéron. Le scénario désigné gagnant l'an passé, *Rouge Massacre*, de Julien « Narbeuh » Clément, fait l'ouverture de ce premier recueil et propose une véritable petite campagne sandbox pleine d'intrigues tribales, de mystère et d'opportunités pour les personnages. Un autre scénario issu du concours a trouvé sa place dans ce premier recueil : *Le grand silence*, par Frédéric Debout, quête désespérée pour contrer la malédiction d'une sinistre roche noire. Deux autres scénarios issus du concours figureront au menu du second numéro de *La voix des ancêtres* : *Contes des dévoreurs d'hommes*. ♦

Lire, consulter et imprimer les Songes d'Obéron

Ce sigle indique une page destinée à l'impression

Ce sigle indique une page destinée à une lecture sur écran

Bouton de navigation

Les textes et visuels présents dans ce webzine sont la propriété exclusive de leurs auteurs. Selon le Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction du document, même partielle, à des fins autres que privées est interdite, sauf autorisation préalable des auteurs.

Directrice de rédaction : *Hikaki* Rédacteur en chef : *Xaramis* Coordinateur thématique : *Macbesse* Conception graphique : *Moustrap*

Ynn Pryddein

La Terre des Forts

Kit d'initiation

TEXTE
Cuchulain
ILLUSTRATIONS
Fablyrr
Moustrap
+ œuvres de John Dickson Batten

Ynn Pryddein, qu'est-ce donc ? Un jeu de rôle d'*heroic-fantasy* qui s'attache principalement à décrire un royaume appelé *Pryddein*. Celui-ci prend place dans un univers fantasy d'inspirations mythologiques et historiques, appelé *Œkumen*. Il est semblable géographiquement et politiquement à l'Europe du Haut Moyen Age.

Le but de ce kit de d'initiation est de permettre au lecteur de trouver la réponse à deux questions : où joue-t-on, et comment ? D'abord avec une présentation rapide du monde, avec une attention plus particulière sur le royaume de Pryddein. Puis, avec le résumé des règles principales d'*Ynn Pryddein*. Viennent ensuite six personnages prétirés et un scénario : ***Tout perdre sauf le courage***. Avant tout cela, je vais expliquer les idées et inspirations qui ont donné naissance à ce jeu de rôle[1].

Ynn Pryddein est, avant tout, le résultat d'une fascination pour la culture et la civilisation celtiques. Peu connue, victime de poncifs, de lieux communs et d'images d'Épinal, c'est pourtant un héritage d'une incroyable richesse qui ne demande qu'à être exploré.

Commençons par la mythologie. Les mythes, contes et légendes qui ont servi d'inspirations pour l'univers du jeu et les règles sont principalement celtiques, avec des éléments complémentaires pris dans les légendes germaniques et scandinaves. L'un des buts d'*Ynn Pryddein* est de retrouver l'ambiance des récits épiques, comme les exploits de Cuchulainn en Ulster, des chevaliers de la Table ronde, des paladins de Charlemagne, de Fionn Mac Cumal et des fiannas, les sagas islandaises, Beowulf ou encore l'Edda. Les peuples non humains comme les elfes ou les nains portent ainsi des noms pris dans les légendes déjà mentionnées (différents dans chaque culture). Les druides et bardes, qui forment la classe sacerdotale en Pryddein, ont des pouvoirs et des fonctions semblables à ceux des légendes celtiques.

Et l'histoire dans tout ça ? Eh bien, ce jeu de rôle tend à se rapprocher le plus possible des descriptions, faites par des historiens ou spécialistes, des peuples qui inspirent le royaume de Pryddein, mais aussi des autres contrées. Par exemple, les fonctions des bardes et des druides en Pryddein sont reprises des descriptions apportées par l'histoire et l'archéologie. Le peuple dit des « *Lochlannach* », inspiré par les populations scandinaves du Haut Moyen Age, doit beaucoup aux livres de Régis Boyer. En ce qui concerne les données technologiques, sociales et politiques de l'Œkumen, elles sont empruntées à des ouvrages d'histoire décrivant la période. Ynn Pryddein voit l'apparition d'une religion monothéiste. Son organisation et ses croyances sont basées à la fois sur le christianisme dans l'antiquité tardive, et sur le culte de Mithra. Outre les livres d'histoire, divers documentaires sérieux sur les peuples celtes, scandinaves, anglo-saxons (entre autres) m'ont beaucoup aidé. Enfin, rien ne vaut la confrontation avec l'histoire vivante. Les groupes de reconstitution historique sont une mine d'or pour tout rôliste voulant apporter de la crédibilité dans son monde. Que ce soit pour les petits détails de la vie courante ou bien dans les combats (au passage, un grand remerciement aux ***Enfants de Finn*** • **http://enfantsdefinn.fr/** !)

1. *Si ce passage vous ennuie, la police des JDR ne viendra pas vous arrêter si vous passez directement à la première partie*

ILLUSTRATION : MOUSTRAP

Enfin, *Ynn Pryddein* est avant tout de la fantasy… Si l'univers renforce sa crédibilité en ayant un passé et un présent inspirés de celui de l'Europe, il reste un univers imaginaire où l'Histoire et les légendes sont déformées, adaptées et parfois mélangées afin de garder toute liberté, ou de rendre le résultat plaisant. Par exemple, les sept royaumes de Pryddein ont une organisation politique semblable à l'Irlande avant la conquête anglaise, des régions ressemblant plus à la Grande Bretagne romaine et post-romaine, le pays de Galles et l'Écosse. L'empire de Tænare qui a dominé l'Œkumen durant 1 000 ans est un mélange de civilisation grecque, d'empire romain et de Carthage, avec un soupçon d'empire perse pour relever le goût. ■

Contexte

L'Œkumen : « Le monde connu », c'est ainsi que les peuplades humaines appellent les terres cartographiées. La vie est rude et l'humanité est engagée dans une lutte permanente contre les forces de la nature pour survivre et progresser. Techniques rudimentaires et manque de connaissances vont de pair. D'autant plus que les humains ne sont pas les seuls à marcher sous le soleil… Chaque fois que les grandes cités cèdent leur place aux petits villages, dans les lieux sauvages, là où la domination de l'homme est remise en cause, on croise des êtres étranges… Quand ce ne sont pas des monstres redoutables.

Un peu d'Histoire maintenant. Autrefois, le grand empire de Tænare, grâce à sa magie et à la force de ses armées, avait repoussé ses limites jusqu'aux extrémités de l'Œkumen. Des siècles durant, les peuples se sont soumis au joug cruel des Impératrices. Finalement, l'orgueil et la folie furent plus efficaces que les révoltes des peuples conquis. Trop souvent les mages jouèrent avec les forces occultes, trop d'énergie magique fut gaspillée et l'empire s'écroula, provoquant la venue d'êtres bizarres qui n'étaient pas de ce monde : les Daemon. Désormais, l'orgueil de Taenare, le berceau de son histoire, n'est plus qu'une désolation qu'on appelle Les Terres Mortes. Seuls les Guerriers du Soleil et leurs murs se dressent entre cette abomination et le reste du monde… Maintenant, une autre force étend sa main sur le monde…

Un seul Dieu contre tous les autres, Déos le lumineux, qu'on nomme aussi l'Unique. Partout on peut voir ses prêtres proclamer que seul Déos est digne de louanges, que seul son nom doit être révéré, qu'il est le vrai et unique Dieu ! Chaque jour, des hommes et des femmes embrassent sa religion. Les suivants de Déos ont soutenu les peuples écrasés par l'empire maléfique, et eux seuls sont capables de repousser les faës, les monstres et les terribles Daemon ! Sans Déos, pas de Guerriers du Soleil et aucun mur entourant les terres mortes pour les isoler du reste du monde. Soyons justes : si le Sud baigne dans la lumière de l'Unique et notamment le grand empire bâti par Carolus sur les fondations du royaume hérité de son père, le Nord résiste à sa venue. En Ynn Pryddein notamment, où vivent ceux qui se nomment Combroges, les Druides n'entendent pas qu'un parvenu détruise leur influence et brise leur autorité.

Ynn Pryddein ? Qu'est-ce là ? En Combrox, la langue du pays, cela signifie : « La Terre des Forts ». Mais on l'appelle aussi plus simplement « Pryddein » ou encore ➤

« le Haut Royaume », car tout le pays est rassemblé sous l'autorité de l'Aird Righ, le « Haut Roi ». Cependant, parler d'un royaume est inexact, car ce souverain a autorité sur sept royaumes (y compris le sien) et sur six rois. Voici une courte présentation des sept royaumes de Pryddein :

- **Finnian :** c'est là que siège le Haut Roi, descendant de Bran le béni, venu du nord à l'aube des temps pour unifier les rois et conquérir le pays. Il a autorité sur les six autres rois, et fonde son pouvoir sur la pierre de la destinée qui crie quand un Haut Roi légitime s'assoit dessus ;

- **Dyfed :** depuis le mariage de son premier roi avec une princesse sidhe, bien des habitants ont du sang faë dans les veines. En tout cas, ses princes sont les ambassadeurs privilégiés du Haut Roi auprès de la souveraine des îles bienheureuses, l'Archipel d'Anwynn ;

- **Rhuadan :** ce royaume est divisé en deux parties. D'un côté, les Hautes Terres où les clans ne cessent de se quereller que pour lutter contre un envahisseur commun. De l'autre, les Basses Terres où se trouve la cité de Brodhach qu'on surnomme « la Perle du Nord ». Son port de commerce, accueille de nombreux navires venus de tout l'Œkumen. C'est la dernière étape avant les Contrées de l'Éternel Gel ;

- **Peithan :** le pays des hommes peints. Des hommes de petite taille, à la peau sombre, qui arborent de mystérieux tatouages et pratiquent une magie obscure. Ceux qui furent les premiers habitants du Haut Royaume, vivent aujourd'hui repliés dans les collines battues par les vents, et des landes désolées à l'est de Pryddein ;

- **Reinhald :** on appelle ce royaume le « Bouclier de l'est ». En effet, les Konvarc'h, son élite guerrière et invincible cavalerie, sont le premier rempart contre les Bjorningas. Ainsi nomme-t-on les terribles barbares venus de l'Est. Le roi accueille volontiers les émissaires du culte de Déos, mais l'ancienne religion continue de cohabiter paisiblement avec la nouvelle ;

- **Volsung :** si le royaume est surnommé le « Bouclier du nord », c'est qu'il empêche les Lochlannach, féroces barbares nordiques d'envahir la Terre des Forts. Les Cruacha Fionnan, chaîne de montagnes qui sépare Ynn Pryddein des contrées de l'Éternel Gel, lui est d'une grande aide ! Pourtant, ses coutumes et ses lois sont influencées aussi bien par la civilisation traditionnelle combroge que par celle des barbares du nord. ;

- **Caspiaris :** on l'appelle le « *Bouclier du sud* » à cause de sa position. C'est la première ligne de défense contre l'empire de Carolus. Il est l'héritier de la tradition de Tænare, et sa puissante flotte sert aussi bien le commerce que la guerre. La douceur du climat n'empêche pas le royaume d'être déchiré entre le Nord, fidèle à l'enseignement des druides, et le Sud qui suit désormais le dieu unique. ■

Le chant de Pryddein

Les éléments fournis en introduction sont ceux qu'un voyageur bien informé pourrait donner sur l'Œkumen en général et sur les sept royaumes d'Ynn Pryddein en particulier. Le MJ peut l'utiliser pour décrire le monde à grands traits. Voici maintenant le Chant de Pryddein qui vante plus en détail les mérites de chaque royaume. C'est le premier chant qu'apprend un barde lors de sa formation[2].

Les répétitions d'expressions comme « souvenez-vous » et l'emploi du mot « province » reflètent les tournures archaïques des bardes d'antan, tombées à présent en désuétude. Les bardes utilisaient ce chant pour montrer l'unité du Haut Royaume. À l'origine, seuls les cinq premiers couplets existaient. Les deux autres furent ajoutés lorsque d'autres royaumes se greffèrent à Finnian, Dyfed, Rhuadan, Volsung et Peithan. C'est aussi la version « officielle » de l'histoire d'Ynn Pryddein et il résume les connaissances qu'ont les Combroges ayant un peu de curiosité sur le Haut Royaume.

Souvenez-vous, fils du Haut Royaume : *nos ancêtres arrivèrent du Sud par la terre et par la mer.*
Ils cherchaient de nouvelles terres et trouvèrent une contrée riche où s'installer et faire pousser leurs récoltes.
Des lacs, des rivières regorgeant de poissons, des prairies à l'herbe grasse pour faire paître leurs troupeaux, de hautes montagnes où trouver le métal pour leurs armes et leurs outils.
La terre de la promesse, disaient-ils, « Erin la verte », l'appelaient-ils… Pourtant, il fallut lutter contre ceux qui étaient déjà là ! Ils se nommaient Kaldoni et Kaledon était le nom qu'ils donnaient à ce pays.

Par dérision pour leurs armes de pierre, on les appela « Fir-bolg », le peuple de la pierre.
Mais les rires se changèrent en larmes, car ils compensaient leur petite taille par une férocité accrue et de sombres pouvoirs.
Trois fois cent ans passèrent avant la victoire.
Qui l'apporta, enfants d'Ynn Pryddein ?
Bran Bendigeit[3], souverain des fils de Don, qui vint du Nord.
Autour de lui se réunirent trois rois.
Ils venaient des plus grandes tribus d'Erin pour mener la guerre.
Ses artisans nous apprirent à forger le fer !
Ses guerriers nous enseignèrent leurs techniques de combat !
Le chant de ses bardes décupla la valeur de nos combattants !
Ses druides apportèrent avec eux le pouvoir des dieux.
Après trois fois dix ans les Kaldoni furent repoussés.
C'est loin à l'est dans les terres gastes qu'ils s'installèrent.
Bran fut alors couronné Aird Righ[4] et prit le nom de Finnian.
Il renomma alors Erin la verte,
Ynn Pryddein : la Terre des Forts !
Tel fut son nom désormais.
De lui vient la loi des talismans :
Dans tout Pryddein, il n'est de roi légitime
Sans le talisman remis à chaque fondateur de royaume.
N'oubliez jamais, fils du Haut Royaume ! ➤

2. *Le personnage de Vertragos est donc susceptible de le connaître*
3. *Cela signifie : « Bran le béni »..*
4. *Haut Roi ou Grand Roi.*

Quiconque est légitimé par le cri de Lia Fáil[5],
Alors celui-là est digne d'être Aird Righ.
Il peut siéger sur Teamhair na Rí [6]
Et son règne s'étend alors sur tout Pryddein.
Oengus Mac Finnian règne aujourd'hui en Finnian.
Frère et successeur de Leindel le lion fort
Époux de la reine Noreen.
La grâce et la sagesse de la reine
Sont louées à travers la Terre des Forts.
Finnian est le cœur de Pryddein.
Car là vit le Pendrwyd[7].
Depuis Mathonwy, apprenti de Bran
Premier des druides né en Pryddein.
Belle est la province de Finnian,
Riches en gibier ses forêts,
Couvertes des troupeaux du clan Mac Finnian
[Ses plaines]
On ne peut l'attaquer que par le sud,
Où veillent Reinhald et Caspiaris.
Le nord est protégé par Dyfed,
Là où les faës parcourent le pays
[Au grand jour.]

Souvenez-vous de Dyfed !

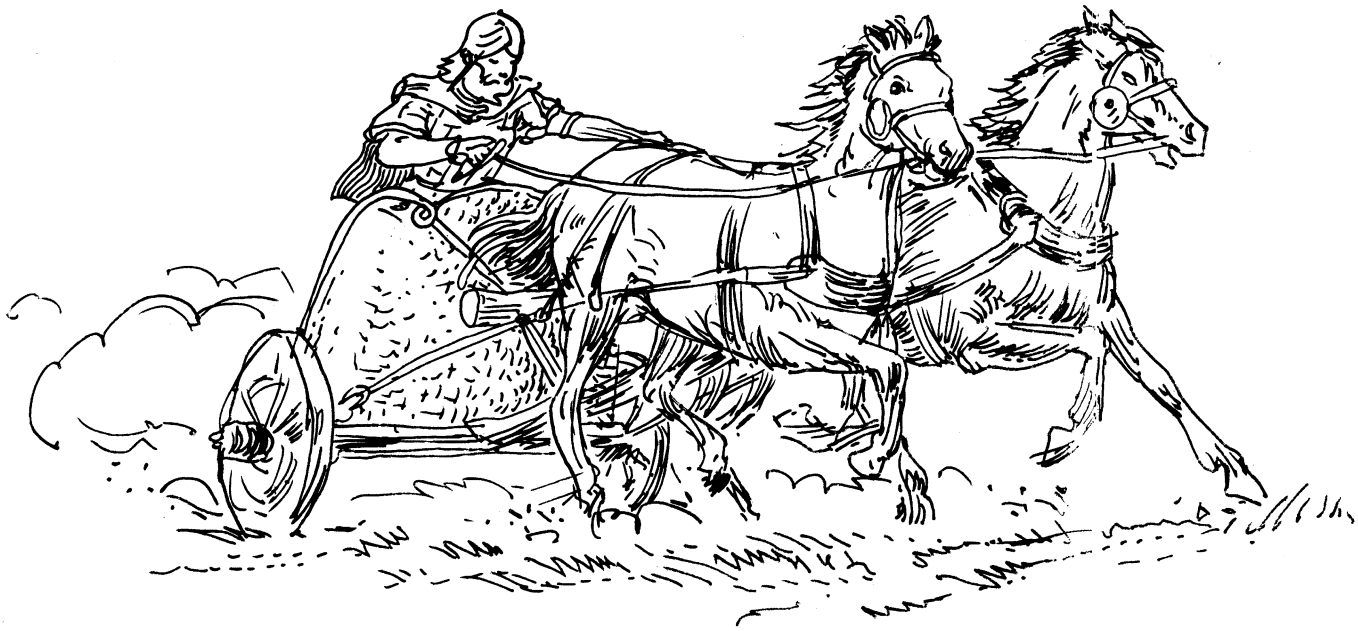
Sans lui et son épouse,
Pas d'alliance avec le beau peuple !
C'est lui le premier roi
Qui se joignit à Bran le béni.
Son clan dominait l'ouest d'Erin,
Avec lui il combattit les Kaldoni.
Quand la victoire fut totale
Il jura fidélité et allégeance
Envers l'Aird Righ.
Comment fonda-t-il une lignée
Avec tant d'Hanner-Sidhes[8] ?
Alors qu'il voguait vers l'Ouest,
Son navire échoua sur une île.
Vint à lui une mystérieuse jeune femme,
Evanna était son nom.
Fol amoureux, il la ramena et l'épousa.
C'était la fille de la reine de l'archipel d'Annwynn
En ce temps-là caché aux yeux des hommes.
Sa mère envoya ses meilleurs artisans
Pour qu'en l'honneur du couple Caer Dyfed
Et sa tour en pierre blanche soient bâties.
Elles sont aujourd'hui intactes comme au premier jour.
Outre la forteresse un autre cadeau fut prodigué.
Une bague avec un sceau lui fut remise,
Elle signifiait l'alliance entre les faës et Pryddein.

Quiconque veut se rendre dans les îles enchantées
Doit arborer le sceau des rois de Dyfed.
Sans lui, les marins sont à la merci
De l'humeur fantasque du beau peuple.
Ce sceau est le talisman de Dyfed,
Quiconque veut être roi doit le posséder.
C'est Ailill qui est maintenant roi en Dyfed,
Il a épousé Brinwen, princesse sidhe.
Brennan fruit de leur union est un colosse,
Il rivalise de force avec les géants.
Belle est la province de Dyfed,
Ses vertes collines seraient autant de domaines faës.
Ne cédant en mystère qu'à la grande forêt
Gardienne des frontières à l'est.
Une multitude de forts surveille la mer
À l'ouest jusqu'à Dùn[9] Dyfed.
Gardienne de la frontière sud avec Caspiaris
Au nord, dans la baie de Moridunon[10],
Se retrouvent les pêcheurs
De Dyfed et de Rhuadan.

Souvenez-vous de Rhuadan, *à la chevelure et au tempérament de feu.*

C'est lui le deuxième roi qui se joignit à Bran le béni,
Son clan dominait les montagnes de l'Ouest.
Ses guerriers furent les premiers à manifester le spasme de furie[11]
Pendant les combats contre les Fir-bolgs.
Après la victoire, sa domination sur les montagnes lui fut confirmée.

5. *Pierre de Fal : pierre apporté par les fils de Don, elle crie quand un roi légitime s'assoit dessus*
6. *Littéralement : « la colline des rois ».*
7. *Littéralement « Tête des druides ». En combroge, « Penn » est le mot qui signifie tête et par extension, chef, roi, maître, etc.*
8. *« Moitié de Sidhe » : désigne ceux dont un parent est une faë. On en trouve, bien sûr, le plus souvent en Dyfed, mais pas uniquement, les faës étant présentes dans tout l'Œkumen..*
9. *Un « Dùn » est une forteresse de taille variable qui porte parfois le nom de son dirigeant ou du clan qui le possède. « Caer » est (en général) réservé aux résidences royales.*
10. *Littéralement : « forteresse de la mer ».*
11. *Capacité mythique qui serait aujourd'hui perdue. Le spasme de furie déforme le corps d'atroce manière, mais décuple les forces de celui qui le pratique.*



Le Haut Roi Finnian lui offrit une lance qui rend invincible.
Ainsi obtint-il son talisman et devint roi.
C'est Nuala Mac Rhuadan qui règne aujourd'hui en Rhuadan.
Chasseuse intrépide, tout mets à la table royale
Vient de son arc, de son épieu ou de son harpon.
Belle est la province de Rhuadan !
Verdoyantes sont ses montagnes,
Où troupeaux de vaches, moutons et brebis sont les rois.
Claires, fraîches et poissonneuses sont ses rivières.
L'été est frais, l'hiver rude et semblables sont ses habitants.
L'honneur et la bravoure au combat
Sont des vertus cultivées plus facilement que le blé.
Aussi, le roi doit-il sans cesse prouver sa valeur à son peuple.
S'il n'était que les habitants des hautes terres.
Rhuadan serait resté bien isolé.
Mais il y a Brodhach, la perle du Nord.
Dernier port avant les Contrées de l'Éternel Gel,
Béni par les faës de la mer.
Ses eaux accueillent des navires de tout l'Œkumen.
On y trouve des produits venant
D'au-delà des frontières du monde connu.
Les souverains des Hautes Terres
Toujours défendirent leur royaume
Au nord jusqu'aux Cruacha Fionnan.
Au sud jusqu'à la baie de Moridunon.
À l'ouest les basses terres
À l'est jusqu'au fleuve Leitheann,
Frontière avec le royaume de Volsung
La marche du Nord.

Souvenez-vous de Bedwyr le brave,
Premier rempart contre les féroces Lochlannach[12].
C'est lui le troisième roi qui se joignit à Bran le Béni.
Son clan dominait les montagnes du Nord et les lacs d'Erin.
Sa lignée ne faillit pas au cours des siècles.
Elle fut entraînée par le Cruel Empire
[Dans sa chute.]
Elle perdit le talisman,
Qui légitimait son règne.
Souvenez-vous de Volsung.
Il vint des terres gelées du Nord.
Il vint ravager et piller Pryddein.

12. *La position du mot en tête du couplet est une nouvelle preuve de l'ancienneté du chant de Pryddein. En effet Lochlannach précède « Boréide », fils du vent du Nord, qui lui est un mot de langue Tœnarienne, arrivé avec l'Empire lors de son invasion du Haut Royaume.*

Son armée fut arrêtée par celle de l'Aird Righ.
Terrible et féroce la bataille qui s'ensuivit.
Mais les dieux furent favorables
Aux armes des Combroges.
Volsung pensait rejoindre l'Autre Monde.
Mais par Fionnlagh Mac Finnian
Haut Roi d'Ynn Pryddein,
Trois dons lui furent offerts :
Merci pour lui et ses fidèles
Domination sur Bedwyr,
Et titre de roi.
En contrepartie il dut
Jurer fidélité à l'Aird Righ.
Devenir le bouclier de Pryddein
Contre les Lochlannach.
Depuis les Volsung règnent
Sur la marche du Nord.
Friedrich Volsungson règne aujourd'hui en Volsung.
L'âge n'a pas affaibli ses membres ni son esprit.
Tous plient devant sa volonté de fer.
Souvenez-vous de son fils,
Il fonda la compagnie des treize.
Belle est la province de Volsung !
Vastes ses montagnes,
Puissant le Caer du roi,
Barrière dans la passe de Volsung,
Seule brèche dans le bouclier des Cruacha Fionnan
Protecteurs du Nord et de l'Est du royaume.
Magnifique est le lac d'Amrhoc,
En son centre le tertre des druides,
Lieu de réunion des sages de Pryddein.
Tumultueux est le fleuve Liffh,
Frontière avec le pays des hommes peints : Peithan.

Souvenez-vous de Peithan,

Désigné comme chef par l'ennemi
Il négocia la paix avec Bran et les trois rois.
Il obtint l'est de Pryddein
Et l'accès au lac Muirgheal,
Site sacré pour son peuple.
Louez la sagesse de Bedwyr,
Qui accepta ce traité[13].
Cruidhne règne aujourd'hui sur Peithan
Depuis Dinas[14] *Kaledon, la capitale du pays.*
Comme ses ancêtres, il est l'élu des esprits
Qu'adore le petit peuple.
Sage est le roi des Kaldoni,
Premier de sa lignée à passer des accords de paix
Et de commerce avec ses voisins.

Mystérieuse est la province de Peithan !
Nul ne sait quels rites obscurs
Se déroulent les nuits sans lune,
Sur les monuments de pierre érigés
Par les Kaldoni.
Nul ne sait ce que signifient les tatouages
Dont se couvre le petit peuple.
Nul ne sait pourquoi les Bjorningas
Craignent d'envahir cette contrée.
Nul ne sait de quels pouvoirs
Disposent leurs « Gruags[15] *».*
Et nul ne sait ce qui se trame
Dans les collines et
Sous le lac Muirgheal,
Frontière naturelle avec Reinhald[16].

Gloire au bouclier de l'Est[17],

Premier rempart face aux terribles Bjorningas !
Reinhald, alors nommé Detlef,
Vint des terres Bjorning.
Il offrit deux présents à Pryddein
Sa connaissance des barbares,
Et l'art du combat à cheval
D'abord chef de guerre,
Il devint conseiller de l'Aird Righ
Son surnom de « puissant conseil »
S'étendit à son royaume.
En Reinhald règne,
Laurentios Frigganson

13. *De tous temps, Bedwyr, ses descendants et ensuite les Volsung revendiquèrent un accès au lac, tant pour la pêche que pour les bénéfices rapportés par le commerce pratiqué sur ses eaux. Les rois de Peithan réussirent pourtant toujours à repousser les attaques.*
14. *Mot kaldoni qui signifie « lieu sûr, lieu de repos » et, par extension, « forteresse, tour », etc.*
15. *Les prêtres de Peithan.*
16. *La brièveté du texte est symptomatique du manque de connaissance des Combroges quant à Peithan ! Les gens de ce pays ne frayent que peu avec le reste de Pryddein, et ce qu'on sait d'eux tient de la rumeur.*
17. *Les marques rythmiques changent, et sont les mêmes que pour Caspiaris, qui a rejoint Pryddein il y a 350 ans.*

Depuis la mort d'Artorios son père.
Avec bravoure il triompha
Des traîtres du clan Perranson.
Légitimement il reprit sa couronne.
Louez son cœur magnanime :
Il épargna les égarés
Qui suivirent les usurpateurs.
Admirez le pays de Reinhald,
Terre d'accueil pour les adorateurs,
De Déos le dieu Unique.
Contemplez le lac Muirgheal,
Source de richesse
Pour la marche de l'Est.
On dit qu'une Dame faë
À sa cour sous ses eaux brillantes.
Les suivants de Déos l'ont dédié
À l'une de leurs martyrs :
La lumineuse Coleen est son nom.
Parcourez ses plaines
Où paissent les troupeaux de chevaux,
Partenaires indispensables des konvarc'h[18]*,*
Seuls les plus valeureux rejoindront le roi
Parmi les meilleurs guerriers du royaume :
Les chevaliers de la Branche Rouge !
N'oubliez pas la province du Blodvin,
Là poussent les fleurs au cœur d'or
Qui lui ont donné son nom.
Disputée au cours des siècles,
Toujours ses habitants luttèrent
Contre les envahisseurs
Aujourd'hui encore,
Les eaux du fleuve Na-Boinh
Poursuivent leur rôle de gardien.
Reinhald protège le flanc est du Haut Roi,
Mais Caspiaris protège son flanc sud[19]

Gloire au bouclier du Sud,

Premier rempart face à l'empire !
Caspiaris vivait en pays Demetae,
Toujours la tribu préféra l'amitié de Tœnare,
À celle de Pryddein.
Quelle fut la récompense de leur fidélité ?
On leur prit leur pays,
Un roi leur fut imposé
Et comme les autres
Un collier de fer ils reçurent.
Rappelez-vous l'époque des troubles
Le Cruel Empire de Tœnare sombrait
Sous l'assaut des peuples libres
L'Œkumen connaissait le chaos.
Vint alors Caspiaris le jeune,
Héritier des Demetae et des Tœnariens,
Il fut appelé à régner, sur les deux peuples,
Afin qu'ils ne fissent qu'un.
Louez la sagesse du roi !
Il accepta la main tendue
Du Haut Roi Fionnlagh
Il rejoignit Pryddein
Et en devint la marche Sud.
En Caspiaris règne Sébastos,
Tous reconnaissent son adresse sur les eaux
Est-ce une faveur de Déos ?
Car le roi et son père avant lui,
Se réclama de ses fidèles
En montant sur le trône.
Peut-on y voir l'héritage
Des princes Tœnariens ?
Car les invincibles navires
Du Cruel Empire furent
Un atout majeur dans
La conquête de l'Œkumen.
Admirez le pays de Caspiaris,
Ses bois donnent naissance
À la puissante flotte du royaume.
Héritière de l'invincible Empire,
Elle garde avec vigilance
Les eaux d'Ynn Pryddein.
Admirez Léopolis la perle du Sud,
De tout l'Œkumen des navires
Viennent relâcher à son port,
Sa magnificence rappelle Tœnare.
Deux statues de guerriers
Veillent sur la baie d'Aer,
Où se jette le fleuve Dévô,
Frontière naturelle
Avec l'Empire de Carolus. ■

18. *Terme Combrox pour désigner les guerriers à cheval de Reinhald.*
19. *Curieuse transition, mais Caspiaris fut le dernier royaume à rejoindre Pryddein. La formation du royaume de Reinhald remonte à plus de 900 ans et, avant, c'était lui qui terminait « Le chant de Pryddein ».*

Éléments complémentaires

JOHN DICKSON BATTEN

Ainsi qu'il est mentionné dans l'avant-propos, *Ynn Pryddein « la terre des forts »* veut redonner au barde et au druide le rôle qu'ils tenaient dans la civilisation celtique. Le livre de base développera cette volonté, mais pour le moment ce kit propose un résumé de leur rôle et de leur rapport avec les autres membres de la société celtique.

Le druide

Dans les légendes de la Terre des Forts, un druide distribue la louange et la satire, sa parole est sacrée et peut tuer. Il est le maître de la « Geis » (à la fois injonction et interdit) qui a une telle valeur contraignante que personne, même un roi ou un héros, ne s'y soustrait. Les éléments lui obéissent (air, eau, feu, terre et brouillard) et sont à sa disposition. Il est expert en médecine et botanique, chirurgie, histoire, poésie, musique, architecture et diplomatie. Le passé lui appartient et il prédit l'avenir. Enseignant et juge, c'est aussi le maître du sacrifice et le premier interlocuteur des dieux. Enfin, c'est à lui que les rois soumettent leurs projets belliqueux.

Et à l'époque où vivent les personnages, qu'en est-il ? Il y a des spécialisations, certains druides sont médecins, d'autres sont historiens, d'autres devins, juristes etc. La musique et la poésie sont, quant à elles, passées chez les bardes. Toutefois, le prestige des druides reste intact, tous sont des lettrés (ils savent donc lire et écrire) qui ont étudié durant vingt ans sur l'île des druides, Ynis Mona. Cette île est située au milieu du grand lac au nord de Volsung. Du petit chef de clan jusqu'à l'Aird Righ qui règne en Finnian, tous ceux qui ont une autorité font appel à un druide pour les conseiller.

Le barde

C'est un membre de la casse sacerdotale au même titre que le druide. On attend de lui qu'il chante les légendes des sept royaumes, et la louange des rois et seigneurs de Pryddein. Il existe une hiérarchie formelle entre les bardes, en fonction du nombre de chants qu'ils connaissent. De cette hiérarchie découle le confort de leurs quartiers et les récompenses pour leurs prestations. La louange a une contrepartie : la Satire. À la fois malédiction et chant injurieux, elle est crainte, et vise parfois même des éléments naturels ! Les légendes disent que Ceridwen, la barde de Bran le béni, satirisa les lacs d'Erin afin qu'ils ne donnent plus d'eau aux Kaldoni. Le barde connaît les légendes et l'histoire d'Ynn Pryddein, qu'il conte ou chante. Comme le druide, sa fonction est respectée et prestigieuse ; un barde circule sans crainte sur les routes du Haut Royaume : l'attaquer, c'est risquer la malédiction des dieux. C'est aussi grâce à cette croyance que certains deviennent diplomates. On a vu des armées sur le point de s'affronter, s'arrêter car un barde s'était interposé entre elles. ■

Système de jeu

Après le chapitre « Où joue-t-on ? », voici le chapitre « Comment joue-t-on ? ». Les personnages d'*Ynn Pryddein* sont définis par sept **caractéristiques** (l'inné) notées sur 10 et au moins trois **vocations** (l'acquis) notées sur 20.

Caractéristiques

Hargne (puissance musculaire) ; **Endurance** (résistance physique face aux coups, aux privations ou à l'effort) ; **Adresse** (agilité, dextérité) ; **Perception** (vigilance naturelle, mélange des cinq sens) ; **Intelligence** (capacité de réflexion et d'apprentissage) ; **Volonté** (résistance mentale face à la torture, à la magie, aux pouvoirs faës, puissance mentale) ; et **Présence** (charisme naturel, aisance en société, force de persuasion).

Vocations

L'histoire et l'apprentissage du PJ sont reflétés par un ensemble de **Vocations** (marin, guerrier, thaumaturge...). Chacune de ces Vocations lui donne accès à un ensemble de compétences qui seront requises dans la résolution d'actions spécifiques. Les personnages prétirés fournis avec ce kit d'initiation ont chacun trois vocations différentes parmi cette liste : **Athlète, Guerrier, Barde, Diplomate, Éclaireur, Marin, Thaumaturge** et **Truand**. Le livre de base proposera des Vocations supplémentaires et détaillera leurs règles d'obtention et de progression. Le but est qu'un personnage ne dispose d'une compétence que si elle est en lien avec sa Vocation (un **guerrier** est formé à l'utilisation d'un bouclier, habitué à porter une armure, connaît sans doute les guerriers les plus fameux des environs, etc.). En cas de doute, le MJ se reportera à l'historique du personnage pour déterminer s'il dispose de la compétence. Par exemple : il est courant pour un guerrier du royaume de Reinhald de monter à cheval ; en revanche, cela l'est beaucoup moins pour les personnages du scénario ***Tout perdre sauf le courage***. Leur clan vit sur une île, et ils sont plus habitués aux batailles navales qu'aux charges de cavalerie. Au final, la décision reviendra toujours au MJ[20].

Principe de base

Dans *Ynn Pryddein*, les actions sont résolues en lançant 3d10 et en additionnant les chiffres affichés. Le total doit être inférieur ou égal à la somme d'une **Caractéristique** et d'une **Vocation**. Plus la marge de réussite est importante, mieux l'action est réussie. Si le personnage ne dispose pas d'une Vocation appropriée, il procède à un jet sous ***Caractéristique x 2***. Lorsque le nom ou le surnom du personnage a un rapport avec l'action qu'il tente, celui-ci ajoute un bonus à la somme de ses **Caractéristique** et **Vocation**, comme il sera expliqué de manière détaillée un peu plus loin.

Tableau n° 1 : ***Le Dàn***

Action	Coût
Obtenir un Duo	5 points
Obtenir une Triade	7 points
Relancer les dés d'un test	6 points
Ajouter 1 à 3 dés de bonus	3 Points / dé
Enlever 1 à 3 dés de malus	3 Points / dé
+/ - X sur un dé	X points

Tableau n° 2 : ***Marge de réussite/d'échec*** et ***bonus/malus***

Marge	Bonus /Malus
1-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16-18	6
19-21	7
22-24	8
25-27	9
28-30	10

Cas particuliers

Il existe plusieurs résultats spéciaux : le « **Duo** » (lorsque 2 dés font le même résultat, on enlève un des dés « doublés » pour calculer la Marge de réussite), la « **Triade** » (quand 3 dés font le même résultat, on enlève 2 dés pour calculer la marge), l'«**Harmonie**» (3-3-3) qui est la meilleure réussite possible et le «**Cataclysme/Chute du ciel**» (10-10-10) qui est l'échec critique absolu.

Lorsqu'une action est facilitée, on peut donner un dé de bonus (4 dés lancés, et on choisit les 3 dés les plus intéressants), voire deux, et très rarement trois. À l'inverse, une action particulièrement ardue entraîne éventuellement des dés de malus au jet (de 4 à 6 dés lancés, et on garde les dés les plus défavorables).

20. *Celui-ci devra utiliser une application disponible gratuitement sur – presque – tous les cerveaux : Bon sens™.*

Explications complémentaires

Voici un petit lexique des termes présents sur la fiche de personnage et qui seront utilisés au cours des paragraphes suivants.

Magie : moyenne entre **Volonté** et une autre caractéristique. Un membre de la Guilde des Thaumaturges utilisera **Intelligence**. Adiega [*voir les personnages pré-tirés*] utilise, quant à elle, sa **Présence** pour le domaine **Eau** et **Intelligence** pour la Divination[21]. C'est à la fois la puissance et la réserve de magie.

Toucher : moyenne entre **Hargne** et **Adresse**.

Viser : moyenne entre **Perception** et **Adresse**.

BD : bonus aux dommages, calculé en divisant la **Hargne** par deux pour le contact et par quatre pour la distance (arrondi à l'inférieur).

VU : Valeur d'Utilisation. C'est le score de combat d'un personnage. Il est égal à **Toucher** + **Pugilat** pour les armes naturelles (et pour le ceste dans le cas de Taruos), **Toucher** + **Mêlée** pour les armes de contact et **Viser** + **Tir** pour les armes à distance.

VD : la valeur de dommages brute d'une arme. On ajoute à ces dommages le BD (dans les fiches des personnages prétirés, ainsi que pour les PnJ dans le scénario, le BD est intégré aux dommages des armes).

VP : Valeur de Protection d'une armure ou d'un bouclier. Se soustrait aux dommages reçus.

Vie : les PV d'un personnage (**Endurance**+**Volonté**). Perdre la moitié de sa **Vie** donne 1 dé de malus à toute action. En perdre les trois-quarts donne 2 dés de malus. On tombe inconscient lorsque son score en **Vie** atteint 0. On meurt quand le score de **Vie** atteint un score égal à : 0 - **Volonté**.

Dàn : points de bonus permettant de modifier le résultat des dés. Se reporter au **tableau 1**.

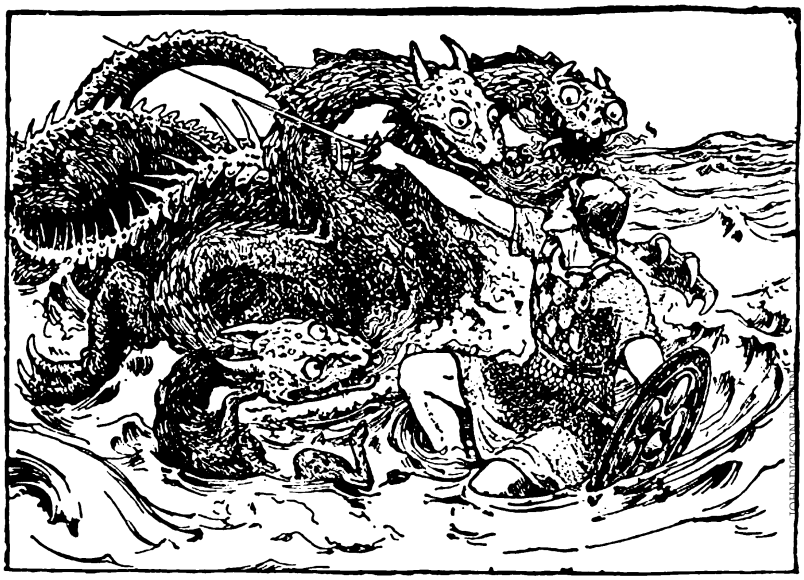
Vertus : on les célèbre dans tout l'Œkumen. Au nombre de trois et notées sur 30, elles forment en quelque sorte le code moral du personnage. Voici une description succincte des valeurs qu'elles recouvrent :

Honneur : la fidélité au code d'honneur de son peuple.

Loyauté : la fidélité à ses engagements formels (chef de clan, roi, seigneur de guerre).

Courage : la bravoure et la résistance à la terreur inspirée par certains monstres.

Renommée : notée sur 100, elle simule la réputation du personnage et permet de déterminer si le premier venu le connaît. Pour cela, il suffit de lancer un d100 : un résultat inférieur ou égal au score de **Renommée** signifie que l'interlocuteur a déjà entendu parler du personnage. Plus la marge de réussite est importante, plus il connaît de détails sur son histoire et sa réputation. Comme les PJ qui vont avec le scénario ne sont guère connus, ils commencent avec un score de 3. Le livre de base d'*Ynn Pryddein* fournira des règles complémentaires quant à l'autre utilité du score de Renommée.



Combat

Pour attaquer, on utilise des caractéristiques différentes : **Toucher** (si l'on est au contact) ou **Viser** (si l'on est à distance) notées sur 10. Elles sont additionnées à l'une des trois capacités martiales possibles : **Pugilat** (pour le combat à mains nues), **Mêlée** (pour un combat armé) ou **Tir** (pour utiliser une arme de jet ou de trait). *Ynn Pryddein* utilise un système de résolution simultanée, sans distinction entre attaque et parade. La résolution du combat se résume à quatre questions :

1) Qui frappe le premier ?

L'initiative se calcule en lançant un d10 et en ajoutant le résultat obtenu à la caractéristique **Adresse**. Le personnage ayant l'initiative la plus élevée aura un dé de bonus, mais uniquement lors du premier round de combat.

2) Qui a touché ?

Le MJ et le joueur font chacun un jet sous la caractéristique et aptitude de combat appropriée pour chaque arme, c'est la **Valeur d'Utilisation** (VU). Celui qui a la meilleure marge de réussite (MR) remporte l'assaut (appelons-le « Gagnant ») et inflige des dommages à son adversaire (appelons-le « Perdant »).

Exemple : *Taruos veut frapper un membre du clan Targorix à l'aide de son ceste*[22]*. Il doit obtenir, avec 3d10, un résultat inférieur ou égal au total de sa caractéristique dérivée* ***Toucher*** *(7) et de son aptitude de* ***Combat Pugilat*** *(18), soit 25. Il lance 3 dés et obtient 7, 5 et 8. Le total fait 20, c'est donc une* ***MR*** *de 5. Le guerrier*

21. *Le livre de base proposera d'autres formes de magie.*

22. *Un ceste est un gant en cuir sur lequel on a rajouté du métal. L'ancêtre du poing américain en somme. Pour plus d'informations : http://fr.wikipedia.org/wiki/Ceste*

adverse a un score de 8 en ***Toucher*** *et 12 en* ***Pugilat****. Il doit non seulement faire en dessous de 20, mais s'il veut toucher Taruos, il doit battre sa* ***MR*** *de 5. Le MJ lance les dés : 9, 6, et 2, pour un total de 18. C'est réussi avec une petite* ***MR*** *de 2 ! Taruos gagne donc l'assaut avec une* ***MR*** *finale de 3 (5 pour sa* ***MR*** moins *la* ***MR*** *de 2 du Targorix).*

3) Quels sont les dommages ?

Chaque arme possède une **valeur de dommages** (**VD**), à laquelle on ajoute un **bonus aux dommages** (**BD**) propre à chaque personnage[23]. À ce score fixe, on ajoute un bonus dépendant de la **MR** obtenue[24] par chacun des personnages. En effet, on déduit la **MR** du perdant de celle du gagnant, pour déterminer le bonus obtenu. Ce score final est déduit du total de **Vie** du personnage ayant perdu l'assaut.

Exemple : *Reprenons Taruos et le Targorix là où nous les avions laissés. Le colosse a remporté l'assaut, avec une* ***Marge de Réussite*** *(MR) finale de 3 (5 de base pour lui, la* ***MR*** *de 2 du Targorix est soustraite à la marge de Taruos).*

Le MJ doit maintenant déterminer la perte de ***PV*** *du perdant de l'assaut. Pour cela il se reporte au* ***tableau 1*** *et voit qu'une* ***MR*** *de 3 donne un bonus aux dommages de +1.*

Sur la fiche de personnage de Taruos, les dégâts sont notés à côté du terme ***VD (Valeur de Dommages)****. La* ***VD*** *de son ceste est de « +8 ». Grâce au bonus de +1 apporté par sa* ***MR*** *de 3, les dommages finaux sont de 9. Le guerrier adverse perd donc 9 PV.*

4) Comment se protéger ?

Il y a deux moyens : une armure ou un bouclier. Chaque armure dispose d'une **Valeur fixe de Protection** (VP). La **VP** est automatiquement déduite de tout dommage infligé au personnage (sauf cas spéciaux, comme le feu, la noyade, les chutes, etc.). Les boucliers disposent de deux scores : une **Valeur de Dommages** (un bouclier est aussi une arme) et une **Valeur de Protection**. Un personnage disposant de la vocation **Guerrier** peut tenter un jet sous **Adresse *plus* Guerrier**. Avec une marge de réussite supérieure ou égale à 10, il déduira des dommages reçus la Valeur de Protection (VP) de son bouclier.

Exemple : *Le combat relaté au paragraphe 2) et 3) ne prend pas en compte la protection éventuelle du Targorix. Ceux-ci bénéficient de la protection d'une armure de cuir dont la* ***Valeur de Protection*** *(VP) est égale à 4. Grâce à cette armure, la perte de points de vie n'est plus de 9 mais de 5 (****VD*** *finale 9, moins la* ***VP*** *de l'armure 4 = 5).*

Nota bene : *la vocation Guerrier n'apporte aucun bonus aux capacités de combat. Le livre de base d'*Ynn Pryddein *proposera quelques règles optionnelles visant à limiter les capacités martiales des personnages n'ayant pas la Vocation.*

Le nom de votre personnage : un choix déterminant.

Dans *Ynn Pryddein*, le choix du nom de votre personnage se doit d'être mûrement réfléchi. En effet, chaque fois que le nom d'un personnage est associé symboliquement à son action, il bénéficie d'un bonus de +1 à ses chances de réussite. Voici trois exemples avec les PJ pré-tirés.

Taruos : signifie « Taureau ». Ce nom fait penser à la Force, la puissance, mais c'est aussi un symbole de royauté dans la culture celtique. La première évidence, c'est de donner au personnage un bonus +1 à ses jets de Hargne pour diverses épreuves de force. On peut également lui accorder +1 aux dommages. Voire, en raison de l'association du Taureau à la fonction royale, lui octroyer un bonus pour inspirer le respect ou la peur.

Vertragos : on le traduira par « Chien/Loup rapide », il aura un +1 à l'initiative dans les combats, ou pour courir rapidement, ou encore pour réagir rapidement. Le terme « chien » évoque aussi la protection, la fidélité et le dévouement ; d'où un éventuel bonus de +1 pour résister au découragement, aux pouvoirs des faës, à la tentation, etc. Les Mac Ronach prient une déesse nommée Nehalennia qui protège les voyageurs et plus particulièrement les voyageurs marins. Elle est souvent représentée avec un chien. Si le MJ considère que le nom de Vertragos est une invocation à la déesse, le personnage reçoit des bonus en rapport avec le voyage sur l'eau.

Elantia : signifie « biche ». Dans les mythes celtiques, les héros poursuivent des biches qui symbolisent la sagesse, vertu qu'il faut mériter par l'effort. Cependant, si le MJ l'interprète comme le symbole de la duplicité cachée sous une apparence sage, la joueuse d'Elantia recevra +1 aux jets pour tromper et mentir, aussi bien que pour détecter ces mêmes tentatives contre son personnage. Enfin, si cela convient au MJ, un bonus aidera à prendre des décisions sages, là ou les visions d'honneur et de gloire des guerriers mèneraient le groupe de personnages à sa perte.

En attendant un chapitre complet sur ce sujet dans livre de base d'*Ynn Pryddein*, le MJ consultera un excellent site francophone sur les Celtes : **l'Arbre Celtique**. Une partie de leur encyclopédie est consacrée au symbolisme : ***http://encyclopedie.arbre-celtique.com/symbolisme-des-animaux-830.htm***.

En définitive, la règle de gestion des noms est très simple : les bonus résultent de l'imagination du joueur, encadrée par le bon vouloir du MJ.

Exempli gratia : quelques jets

Intelligence *plus* Barde : se souvenir d'une légende, d'un chant, ou d'informations sur des clans, composer.

Perception *plus* Barde : reconnaître le style d'un chant ou d'une musique, estimer la véracité des dires d'un PnJ.

Présence *plus* Barde : déclamer une poé- ➤

23. *Voir Explications complémentaires, page précédente*
24. *Voir tableaux*

sie, interpréter un morceau, chanter.

Intelligence *plus* Éclaireur : prévoir la météo, connaître les plantes comestibles, les habitudes des animaux.

Adresse *plus* Éclaireur : furtivité en milieu rural, confectionner des objets basiques avec les ressources autour de soi (panier, brancard, pièges).

Perception *plus* Éclaireur : entendre/voir/sentir en milieu rural, suivre une piste.

Présence *plus* Éclaireur : convaincre de la véracité d'un rapport, interaction avec les animaux (amadouer, apprivoiser ou encore faire fuir).

Intelligence *plus* Guerrier : établir un plan de bataille, préparer une embuscade, tenter de deviner la stratégie d'une armée au vu de ses manœuvres.

Perception *plus* Guerrier : estimer la valeur d'un ou plusieurs adversaires.

Présence *plus* Guerrier : haranguer ses troupes, intimider ou railler des adversaires.

Adresse *plus* Guerrier : parer un coup, surprendre un adversaire, faire des tours d'adresse, en jonglant avec son arme par exemple.

Volonté *plus* Guerrier : garder la tête froide dans une bataille.

Intelligence *plus* Marin : estimer la force d'un courant, prévoir la météo, se souvenir de la présence de récifs.

Perception *plus* Marin : entendre/voir/sentir en mer.

Toucher *plus* Marin : tenir la barre, ramer.

Présence *plus* Marin : commander une manœuvre, motiver son équipage, voire toute autre activité sociale impliquant d'autres marins.

Intelligence *plus* Truand : connaissance de la pègre, repérer un confrère, préparer un vol, estimer la véracité des dires d'un PnJ.

Perception *plus* Truand : entendre/voir/sentir un danger.

Présence *plus* Truand : mentir, baratiner, jouer la comédie, voire toute activité sociale en rapport avec la pègre en général et les représentants de la loi en particulier.

Adresse *plus* Truand : se déplacer silencieusement, couper une bourse, se cacher.

La Magie

Le personnage d'Adiega permettra de découvrir les bases des règles de magie d'*Ynn Pryddein*. Adiega dispose de deux domaines thaumaturgiques et les PJ peuvent également, au cours du scénario, rencontrer des thaumaturges envoyés par le roi de Caspiaris. Voici quelques explications concernant les domaines et leur utilisation :

- ***Eau*** permet toutes les interactions possibles avec l'eau, tant que ça ne touche pas un autre domaine (ex : **Eau** ne s'utilise pas pour assécher les yeux de son adversaire ou pour créer de l'eau dans ses poumons). On peut créer des jets d'eau, sentir la présence d'eau potable, créer des courants, faire geler l'eau, créer du brouillard, etc.

- ***Divination*** ouvre à la connaissance de l'avenir, sous manière de rêves, d'intuitions, de visions ou d'interprétation d'un signe de la nature. Dans tous les cas, cela demande du temps et ce n'est jamais précis, ni totalement certain (« *Toujours en mouvement est l'avenir* », comme disait un vieux druide) ;

- ***Air*** permet d'interagir avec l'air, pour autant que cela ne déborde pas sur un autre domaine et que cela reste cohérent avec les connaissances communes de l'époque (exemple : aucun thaumaturge ne connaît le principe du vide de Lavoisier). Créer des courants d'air, accélérer le vent ; à haut niveau, cela offre la capacité de voler ;

- ***Mort*** gère la putréfaction, la corruption et la décrépitude. Créer des maladies, faire pourrir les chairs, rouiller les métaux, et accélérer le vieillissement. Ou encore relever les morts et s'en faire des serviteurs dévoués.

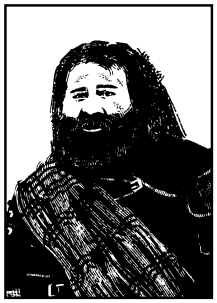
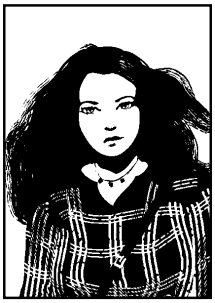
Les jets se font sous **Magie *plus* Thaumaturge** (attention : Adiega utilise deux caractéristiques pour ses domaines). Chaque utilisation (qu'elle soit réussie ou ratée) coûte un point de Magie. Arrivé à 0 points de Magie, le personnage est épuisé et ne peut plus l'utiliser. Seul le repos permet de récupérer des points de magie au rythme d'1 par heure. Pour sentir la présence de magie en général, ou de thaumaturges en particulier, il faut réussir un jet sous **Perception *plus* Thaumaturge** (sans dépense de point de Magie).

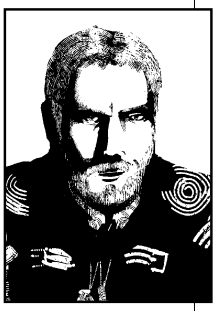
Comment quantifier l'effet de la Magie ? Reportez-vous au **tableau n° 2** qui donne le bonus apporté par la Marge de Réussite ou d'Échec. Considérez qu'un bonus d'1 à 3 permet de créer un effet naturel de petite taille, ou d'augmenter ou diminuer légèrement un phénomène existant (créer des vagues, augmenter ou diminuer la force d'un courant, avoir une intuition soudaine, faire croître ou diminuer la taille d'un feu). Un bonus de 4 à 6 crée un effet de grande taille, ou augmente ou diminue fortement un phénomène naturel (créer une nappe de brume, un courant puissant, voir l'avenir à un jour d'intervalle, changer une petite flamme en un grand brasier). Avec un bonus de 7 à 10, le thaumaturge mérite bien son nom[25], il accomplit des choses étonnantes : boule de feu, épée de glace, attirer un brouillard qui recouvre toute une région, créer des morts-vivants, réduire en poussière des armes en métal, etc.

Afin de simuler la résistance naturelle à la Thaumaturgie, le MJ peut demander un jet sous la caractéristique **Endurance** multipliée par deux pour ce qui affecte directement le corps. Exemple : si une vague provoquée par le domaine **Eau** vient frapper un PnJ, il n'a pas droit à un jet de résistance. Par contre, si un thaumaturge tente de faire pourrir le bras ou les jambes d'un PJ, celui-ci a le droit à un jet de résistance. ■

25. *« Thaumaturge » vient du grec* « θαυματουργός » *en caractère latin « thaumatourgós » et signifie « celui qui fait des miracles ». Qui a dit qu'on ne se cultivait pas avec le JdR ?*

Personnages pré-tirés



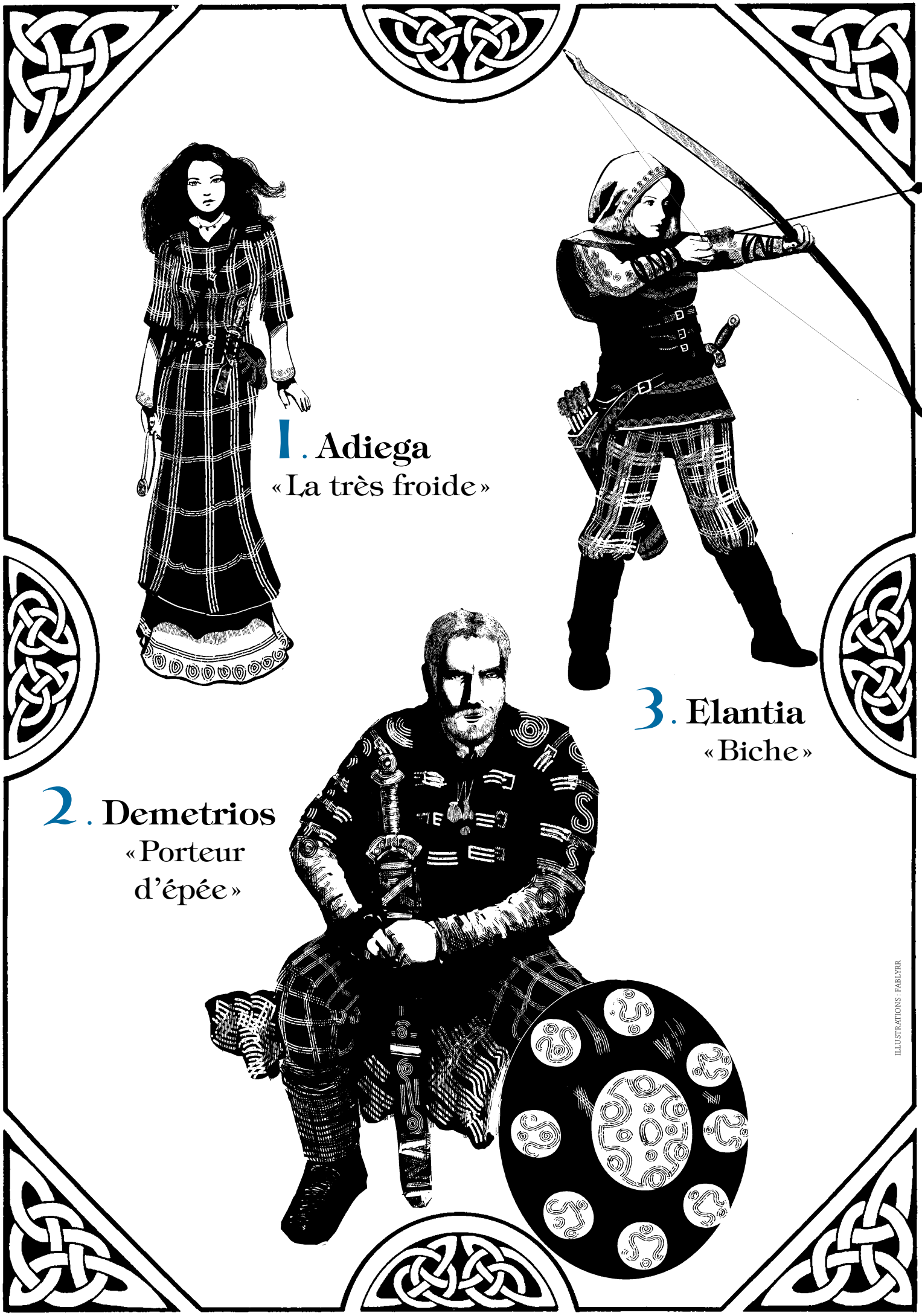
Voici la réponse à la troisième question : « Que joue-t-on ? ». Ce kit propose six PJ, trois hommes et trois femmes, vous trouverez leur fiche de perso recto-verso et une illustration les représentant à la fin du livret. Bien entendu, chacun peut être masculinisé ou féminisé sans problème. L'Œkumen[26] connaît une relative égalité homme-femme, et les sept royaumes de Pryddein encore plus. Attention, toutefois, aux relations entre les PJ qui devront, sans doute, être revues en cas de changement de sexe. Ces personnages ont tous leurs scores pré-calculés afin que les joueurs puissent commencer à jouer rapidement. Chaque fiche comporte, dans l'historique, un proverbe irlandais en rapport avec le caractère ou la fonction du personnage. Les PJ seront considérés par les gens du sud en général, et par l'armée royale en particulier, comme des *apistos*, (des païens, en clair), que ce soit au niveau religieux (ils ne croient pas au dieu unique), ou au niveau culturel (en un mot comme en cent : ce sont des « bouseux »).

Quelques précisions supplémentaires pour le MJ sur Caspiaris, puisque le scénario se déroule dans ce royaume. Comme le dit l'introduction au contexte, le Sud est fortement marqué par une culture de type gallo-gréco-romaine, tandis que le Nord est resté attaché à la culture et à la tradition « celte » (celle-ci étant plus particulièrement inspirée par les Gaulois). Ainsi qu'il est indiqué dans le scénario, l'armée régulière de Caspiaris est bien armée et disciplinée. Le roi actuel se nomme Sébastos et son père s'est converti à la foi de l'Unique, ce qui a provoqué des heurts en raison d'une politique de persécution larvée contre ses sujets qui restaient fidèles à l'ancienne religion. Avant la conquête Taenarienne, les Demetae formaient un territoire indépendant et était souvent en guerre contre le Haut Royaume. Leur pays a servi de base arrière pour la conquête de Pryddein et il n'est devenu le septième royaume que tardivement, lors de la chute de l'empire Taenarien. Les autres royaumes le considèrent avec méfiance à cause de sa fidélité aux traditions, tout en le regardant de haut, car Caspiaris Premier, ancêtre du roi Sébastos n'était qu'un gouverneur de province tænarienne.

Le fleuve Elorn qui va accueillir les exploits des Mac Ronach joue le rôle d'une frontière entre Dyfed et Caspiaris. Les relations entre Caspiaris et Dyfed sont, au mieux, glaciales (les souverains de Dyfed soutiennent presque ouvertement les clans rebelles du nord, et ferment les yeux sur des expéditions pirates partant du sud du royaume pour aller piller les côtes de Caspiaris. Le bouclier du Sud cherche, quant à lui, à envoyer des missionnaires répandre la foi de Déos en Dyfed, et traite les souverains du « royaume faë » avec mépris). Les deux rois se détestent donc cordialement et les personnages pourront être la source de jolis incidents de frontière !

Un dernier élément à préciser. Comme la quasi-totalité des habitants de l'Œkumen, les personnages (à l'exception de Veneta) ne savent ni lire, ni écrire. Ils savent compter jusqu'à vingt, mais c'est tout. ■

26. *Rappel : ce terme signifie le monde connu et désigne l'ensemble des terres visibles sur la carte du monde.*


1. Adiega
« La très froide »
3. Elantia
« Biche »
2. Demetrios
« Porteur d'épée »
ILLUSTRATIONS : FABLYRR

Nom : Adiega (la très froide)

Surnom :

Mode de jeu :

Description : Adiega est une jeune femme séduisante à la peau pâle. De carrure mince, des longs cheveux noirs encadrent son visage ovale d'où ressortent deux yeux bleus-vert et des lèvres qui semblent toujours fendu dans un sourire sarcastique. On l'accepte car Drustan la considère comme son porte-bonheur et son don pour prédire l'avenir s'est souvent révélé très utile, pour ne pas dire indispensable.

Historique : « L'herbe qui n' est pas employée à temps est sans vertu » Bâtarde ! Voilà un mot qu'Adiega a beaucoup entendu au cours de son enfance. C'est en effet une hanner-sidhe, une enfant qui a du sang faë dans les veines. Sa mère était fille de pêcheur. Au cours d'une promenade sur la plage elle disparut et durant trois jours personne ne parvint à la retrouver. Quand elle réapparut, elle était enceinte de plusieurs mois et au bout de quelques semaines donna naissance à une fille dont le sang faë ne faisait aucun doute. C'est à l'âge de 10 ans que ses dons firent leur apparition: elle marcha à travers la mer en furie pour sauver le fils du chef qui s'était imprudemment laissé emporter par les eaux déchainées et prédit divers événements dont une attaque de pirates. Elle recut l'enseignement de la bandrwyd (Femme druide) Lydris dans l'art de la guérison par les plantes.

Traits principaux

Caracteristiques

Hargne	Endurance
4	5
Adresse	**Intelligence**
6	6

Caracteristiques

Volonté	Présence
7	7
Perception	**Dàn**
5	5

Caracteristiques derivees

Toucher (Hargne + Adresse) / 2 :	5
Viser (Perception + Adresse) / 2 :	6
Vie (Endurance + Volonté) :	12
BD (Hargne / 2 ; Hargne / 4) :	2/1
Magie (Présence + Volonté / 2) :	7

Vocations

Marin	10
Thaumaturge	15
Guérisseuse	15

Vertus

Honneur : 12

Loyauté : 20

Courage : 18

Points de Dan

Dés bonus en plus (max 3) : 2
Dés malus en moins (max 3) : 2
+ x ou - x sur un dés : x points
Relancer les dés d'un test : 5
Obtenir une Triade : 7

Combat

Pugilat : (12)

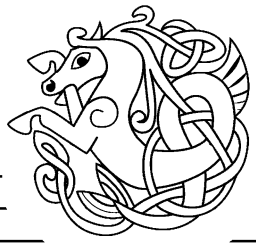
Mêlée : (11)

Tir : (17)

Traits Legendaires

	Valeur		Valeur

Renommee & Hauts Faits 3



Domaines Thaumaturgiques

Eau, Divination (Thaumaturgie 22)

Equipement

Armes

Nom	V.U	V.D
Fronde (20 balles de plomb)	22	+5
Dague	12	+6

Armures

Nom	V.P

Autres biens

Poche en cuir remplie d'herbes médicinales, collier en or orné d'aigues marines qui apparut une nuit à son chevet sans qu'elle sache comment.

Vie

Vie maximum	:			12
Vie actuelle	:			
1/2 de Vie	:	-1D	=	6
3/4 de vie	:	-2D	=	3
Vie à 0 - Volonté	:	Mort	=	-7

Qualite de reussite et d'echec

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
1-3	faible	faible	1
4-6	médiocre	banal	2
7-9	moyenne	moyen	3
10-12	bonne	grave	4
13-15	très bonne	très grave	5

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
16-18	excellente	effarant	6
19-21	exceptionnelle	atterant	7
22-24	extraordinaire	horrible	8
25-27	héroïque	abominable	9
28-30	légendaire	mythologique	10

Notes

Nom : Démetrios

Surnom : Calgacos (Porteur d'épée ou celui qui porte une pointe)

Mode de jeu :

Description : Un jeune homme sérieux et responsable (un peu trop dirait ses camarades), voilà les premiers mots qui viennent quand on évoque Calgacos. Une carrure athlétique, des cheveux blonds cendrés coupés court (ce qui provoque l'incompréhension de ses amis), la peau hâlée par la vie en mer, la mâchoire carrée et les yeux noirs. Il entretient méticuleusement sa barbe soigneusement taillée. Il a quelques souvenirs de la capitale et en parle parfois avec nostalgie. Calgacos est secrètement amoureux d'Elantia mais ne l'avouerait pour rien au monde.

Historique : « L'espoir c'est ce qui meurt en dernier ».
La famille de Calgacos est originaire de Léopolis, la capitale de Caspiaris. Ils sont arrivés il y a une dizaine d'années sur l'île des Mac Ronach. Sa mère Damara est l'héritière d'une longue lignée de nobles Taenariens et son père Vaellus est le frère cadet du Tigerna des Mac Ronach : Arator. Fidèles tout les deux aux anciens dieux, ils refusèrent de se convertir au culte de l'Unique et durent fuir l'ire du roi Sébastos. Calgacos a été formé au maniement des armes, aux rouages de la politique, et c'est aussi un bon marin.

Traits principaux

Caracteristiques

Hargne	Endurance
6	6
Adresse	**Intelligence**
7	5

Caracteristiques

Volonté	Présence
5	6
Perception	**Dàn**
4	5

Caracteristiques derivees

Toucher (Hargne + Adresse) / 2 :	7
Viser (Perception + Adresse) / 2 :	6
Vie (Endurance + Volonté) :	11
BD (Hargne / 2 ; Hargne / 4) :	3/2
Magie (+ Volonté / 2) :	0

Vocations

Guerrier	16
Marin	12
Diplomate	12

Vertus

Honneur :	17
Loyauté :	13
Courage :	20

Points de Dan

Dés bonus en plus (max 3) : 2
Dés malus en moins (max 3) : 2
+ x ou - x sur un dés : x points
Relancer les dés d'un test : 5
Obtenir une Triade : 7

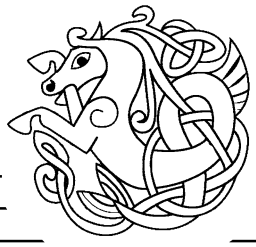
Combat

Pugilat :	(12)
Mêlée :	(16)
Tir :	(12)

Traits Legendaires

	Valeur		Valeur

Renommee & Hauts Faits 3



Domaines Thaumaturgiques

Equipement

Armes

Nom	V.U	V.D
Glaive	23	+9
Bouclier	23	+8

Armures

Nom	V.P
Broigne de cuir	4
Bouclier	5

Autres biens

Un torque d'argent rappelant son statut de noble et un bracelet de coquillages offert par sa « soeur » Elantia.

Vie

Vie maximum	:			11
Vie actuelle	:			
1/2 de Vie	:	-1D	=	5
3/4 de vie	:	-2D	=	2
Vie à 0 - Volonté	:	Mort	=	-5

Qualite de reussite et d'echec

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
1-3	faible	faible	1
4-6	médiocre	banal	2
7-9	moyenne	moyen	3
10-12	bonne	grave	4
13-15	très bonne	très grave	5

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
16-18	excellente	effarant	6
19-21	exceptionnelle	atterant	7
22-24	extraordinaire	horrible	8
25-27	héroïque	abominable	9
28-30	légendaire	mythologique	10

Notes

Déméterios est surnommé Calgacos par les autres car il est le seul à manier une épée, arme coûteuse et peu courante dans le clan des Mac Ronach. Il utilise ce surnom comme nom usuel depuis son arrivée au sein du clan.

Nom : Elantia (Biche)

Surnom :

Mode de jeu :

Description : Élancée, cheveux blonds coupés court, visage en coeur, sourcils fins, pommettes saillantes et des yeux verts à faire tourner les coeurs. Sa langue est aussi acérée que ses flèches et elle n'hésite pas à se moquer cruellement de quiconque lui déplaît (ou lui parle d'amour). Curieusement : elle s'entend plutôt bien avec Taruos qui la respecte depuis qu'un coup dans les parties sensibles a calmé ses ardeurs un jour de grande beuverie. Elle considère Calgacos comme son grand frère.

Historique : « Chat timide fait souris effrontée »
Pendant ses dix premières années Elantia vécut dans les rues de Léopolis. Son père était un guerrier du roi d'après ce que lui avait dit sa mère, mort au combat dans une escarmouche contre l'empire Carolien. Elle se joint à une bande de mendiants et survécut en volant de la nourriture à droite et à gauche. Un jour sa chance l'abandonna et elle fut repérée en train de voler à l'étalage… Poursuivie, elle alla buter directement dans le cheval d'une noble dame et pour sa défense rejeta la responsabilité sur l'incapacité du roi à protéger son peuple. Amusée et impressionnée par son bagout, Damara (la mère de Calgacos) lui offrit sa protection. Elle suivit Calgacos et sa famille en exil dans le tuath des Mac Ronach et c'est aujourd'hui la meilleure espionne du Tigerna Arator.

Traits principaux

Caracteristiques

Hargne	Endurance
5	6
Adresse	**Intelligence**
8	4

Caracteristiques

Volonté	Présence
4	7
Perception	**Dàn**
6	5

Caracteristiques derivees

Toucher (Hargne + Adresse) / 2 :	7
Viser (Perception + Adresse) / 2 :	7
Vie (Endurance + Volonté) :	10
BD (Hargne / 2 ; Hargne / 4) :	3/1
Magie (+ Volonté / 2) :	0

Vocations

Truand	14
Marin	12
Eclaireur	14

Vertus

Honneur :	14
Loyauté :	18
Courage :	18

Points de Dan

Dés bonus en plus (max 3) : 2
Dés malus en moins (max 3) : 2
+ x ou - x sur un dés : x points
Relancer les dés d'un test : 5
Obtenir une Triade : 7

Combat

Pugilat :	(12)
Mêlée :	(11)
Tir :	(17)

Traits Legendaires

	Valeur		Valeur

Renommee & Hauts Faits 3

Domaines Thaumaturgiques

Equipement

Armes

Nom	V.U	V.D
Poignard	19	+7
Arc long	24	+10

Armures

Nom	V.P
Broigne de cuir	4

Autres biens

Crochets de serrurier, carquois avec 20 flèches

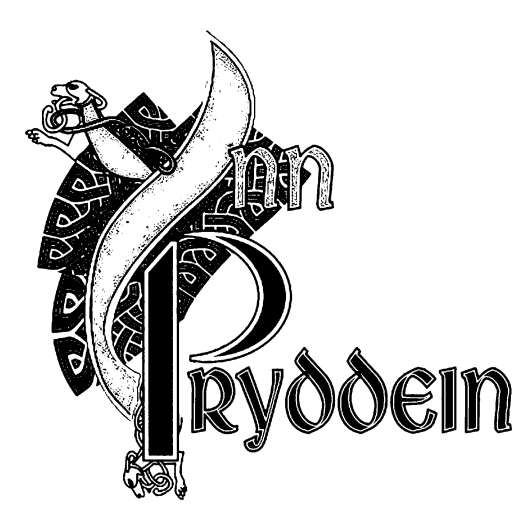
Vie

Vie maximum	:		10
Vie actuelle	:		
1/2 de Vie	:	-1D	= 5
3/4 de vie	:	-2D	= 2
Vie à 0 - Volonté	:	Mort	= -4

Qualite de reussite et d'echec

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
1-3	faible	faible	1
4-6	médiocre	banal	2
7-9	moyenne	moyen	3
10-12	bonne	grave	4
13-15	très bonne	très grave	5
16-18	excellente	effarant	6
19-21	exceptionnelle	atterant	7
22-24	extraordinaire	horrible	8
25-27	héroïque	abominable	9
28-30	légendaire	mythologique	10

Notes



Nom : Taruos (Taureau)

Surnom :

Mode de jeu :

Description : Colosse jovial qui hurle plus qu'il ne parle, engloutit des litres d'alcool et aime peu de choses plus au monde qu'une bonne bagarre, sa tignasse et sa barbe brune en bataille entourent son visage rond et cordial. On distingue sous ses épais sourcils deux yeux bleus. En dessous, vient un nez tordu qu'on devine avoir été cassé plus d'une fois. Quelques traces de brûlure réparties sur tout le haut du corps complètent le tableau.

Historique : « Mieux vaut une bonne querelle que la solitude. »
Fils de forgeron, quand il n'était pas à l'atelier, il participait à des compétitions « sportives » ou se battait contre les autres garçons. Reconnu comme l'homme le plus fort des environs, il s'est fait remarquer par le Tigerna Arator lors d'une bataille contre des pirates venus du Nord tuant le capitaine du navire ennemi d'un coup de poing. Convaincu par le chef du clan de passer de la forge au champ de bataille il est un des guerriers les plus craint par les ennemis des Mac Ronach et les plus appréciés par ses camarades.

Traits principaux

Caracteristiques

Hargne	Endurance
9	9
Adresse	**Intelligence**
6	4

Caracteristiques

Volonté	Présence
4	4
Perception	**Dàn**
4	5

Caracteristiques derivees

Toucher (Hargne + Adresse) / 2 :	7
Viser (Perception + Adresse) / 2 :	5
Vie (Endurance + Volonté) :	13
BD (Hargne / 2 ; Hargne / 4) :	5/2
Magie (+ Volonté / 2) :	0

Vocations

Guerrier	16
Artisan	12
Athlète	12

Vertus

Honneur :	12
Loyauté :	20
Courage :	18

Points de Dan

Dés bonus en plus (max 3) : 2
Dés malus en moins (max 3) : 2
+ x ou - x sur un dés : x points
Relancer les dés d'un test : 5
Obtenir une Triade : 7

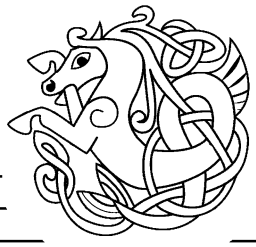
Combat

Pugilat :	(18)
Mêlée :	(12)
Tir :	(10)

Traits Legendaires

	Valeur		Valeur

Renommee & Hauts Faits 3



Domaines Thaumaturgiques

Equipement

Armes

Nom	V.U	V.D
Dane Axe*	19	+17
Ceste**	23	+8

Armures

Nom	V.P
Broigne de cuir	4

Autres biens

Un torque de bronze signifiant son statut de guerrier. Il porte au poignet un bracelet d'or et d'argent en forme de spirale offert par Arator (qui le portait au biceps) pour son exploit face au capitaine lochlannach.

Vie

Vie maximum	:			13
Vie actuelle	:			
1/2 de Vie	:	-1D	=	6
3/4 de vie	:	-2D	=	3
Vie à 0 - Volonté	:	Mort	=	-4

Qualite de reussite et d'echec

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
1-3	faible	faible	1
4-6	médiocre	banal	2
7-9	moyenne	moyen	3
10-12	bonne	grave	4
13-15	très bonne	très grave	5

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
16-18	excellente	effarant	6
19-21	exceptionnelle	atterant	7
22-24	extraordinaire	horrible	8
25-27	héroïque	abominable	9
28-30	légendaire	mythologique	10

Notes

*Une "Dane Axe" est une hache de type scandinave qui se tient à deux mains.

**Un ceste est un gantelet en cuir recouvert de bandes et/ou de pointes en métal.

Nom : Veneta (Celle qui est amicale, apparentée, marchande)

Surnom :

Mode de jeu :

Description : Petite, des cheveux bruns clairs mi-longs ramenés en deux tresses derrière la tête, la mâchoire carrée et deux yeux noirs perçants. Veneta a été dotée par la nature d'une voix forte et d'un grand sens de la répartie. Elle n'a pas sa langue dans sa poche et a plusieurs cordes à son arc pour vendre. Que ce soit en apitoyant ses interlocuteurs en jouant la pauvre orpheline qui ne sait pas le prix de ses articles, ou en les épatant par des anecdotes sur les autres royaumes et les bizarreries des voyageurs rencontrés. C'est la seule du groupe qui sait lire, écrire et compter au-delà de ses dix doigts.

Historique : « Une truite dans la marmite vaut plus que deux saumons dans la rivière. » Veneta est la cousine de Drustan. Pendant ses douze premières années elle a suivi son père, marchand ami du clan des Mac Ronach dans toutes ses traversées. Elle aime à dire qu'elle connaît la côte ouest de Pryddein mieux que la place du village. Contrairement aux autres du clan, Veneta a vu du pays et rencontré des gens venus de tout l'OEkumen. Si tout s'était passée comme prévu, elle aurait pris la suite de son père et continué à caboter du nord au sud de la Terre des Forts. Mais les dieux en ont décidé autrement… Un soir alors qu'une tempête violente soufflait sur les côtes de l'île des Mac Ronach, le navire se déchira sur des récifs et toute la cargaison coula. Son père réussit à la porter jusqu'au rivage mais il ne survécut pas à ses blessures. Elle fut alors recueillie par le Tigerna Arator et lui en est très reconnaissante.

Traits principaux

Caracteristiques

Hargne	Endurance
4	6
Adresse	**Intelligence**
5	7

Caracteristiques

Volonté	Présence
5	7
Perception	**Dàn**
6	5

Caracteristiques derivees

Toucher (Hargne + Adresse) / 2 :	5
Viser (Perception + Adresse) / 2 :	6
Vie (Endurance + Volonté) :	11
BD (Hargne / 2 ; Hargne / 4) :	2/1
Magie (+ Volonté / 2) :	0

Vocations

Marchand	16
Marin	12
Erudite	12

Vertus

Honneur :	15
Loyauté :	17
Courage :	18

Points de Dan

Dés bonus en plus (max 3) : 2
Dés malus en moins (max 3) : 2
+ x ou - x sur un dés : x points
Relancer les dés d'un test : 5
Obtenir une Triade : 7

Combat

Pugilat :	(12)
Mêlée :	(14)
Tir :	(14)

Traits Legendaires

	Valeur		Valeur

Renommee & Hauts Faits 3

Domaines Thaumaturgiques

Equipement

Armes

Nom	V.U	V.D
Poignard	19	+6
Fronde (10 balles en plomb)	20	+5

Armures

Nom	V.P

Autres biens

grande sacoche contenant diverses babioles revendables et des cartes de Pryddein. Un collier en nacre offert par son père peu de temps avant le naufrage.

Vie

Vie maximum	:		11
Vie actuelle	:		
1/2 de Vie	:	-1D	= 5
3/4 de vie	:	-2D	= 2
Vie à 0 - Volonté	:	Mort	= -5

Qualite de reussite et d'echec

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
1-3	faible	faible	1
4-6	médiocre	banal	2
7-9	moyenne	moyen	3
10-12	bonne	grave	4
13-15	très bonne	très grave	5
16-18	excellente	effarant	6
19-21	exceptionnelle	atterant	7
22-24	extraordinaire	horrible	8
25-27	héroïque	abominable	9
28-30	légendaire	mythologique	10

Notes

Nom : Vertragos (Chien ou Loup rapide) **Surnom :**

Mode de jeu :

Description : Un homme de petite taille aux larges épaules. Des cheveux blonds paille, un nez retroussé et une bouche toujours ouverte sur un large sourire. Il estime que porter la moustache ne lui va pas, aussi son visage est-il glabre. Vertragos à certaines aptitudes naturelles pour la musique et le chant. Il aurait pu être barde s'il s'était donné la peine de persévérer, mais il fut renvoyé au bout de quelques mois de son école bardique et n'a jamais dépassé le statut de Tamàn. Malgré une certaine fainéantise naturelle, Vertragos est un bon guerrier quand vient le moment de l'affrontement. Il sait aussi faire oublier ses défauts par sa capacité à sortir le mot juste au bon moment pour faire rire ou ridiculiser ses détracteurs… Il est le premier de sa famille à passer dans la caste des guerriers.

Historique : « Le rire et le sommeil sont les meilleurs remèdes du monde ».
Etre pêcheur ça ne vaut rien, et descendre d'une lignée de pécheurs ne rapporte aucune gloire. Etre barde, c'est mieux : le respect, les faveurs des rois, une vache à chaque prestation… Le problème vient du fait qu'il faut se plier à un long apprentissage, dix ans de votre vie c'est inhumain et puis se rappeler des généalogies qui n'intéresse personne et des légendes vieilles de centaines d'années et puis maitriser un instrument de musique… Etre guerrier c'est plus facile (et plus drôle). On se bat contre les clans voisins, on vole leur pêche et leurs filets et on doit juste savoir manier les armes et obéir aux ordres. En plus parfois on vous envoie en mission et vous découvrez de nouvelles contrées.

Traits principaux

Caracteristiques

Hargne	Endurance
7	6
Adresse	**Intelligence**
6	5

Caracteristiques

Volonté	Présence
4	6
Perception	**Dàn**
6	5

Caracteristiques derivees

Toucher (Hargne + Adresse) / 2 :	7
Viser (Perception + Adresse) / 2 :	6
Vie (Endurance + Volonté) :	10
BD (Hargne / 2 ; Hargne / 4) :	3/1
Magie (+ Volonté / 2) :	0

Vocations

Guerrier	16
Marin	14
Barde	10

Vertus

Honneur :	15
Loyauté :	17
Courage :	18

Points de Dan

Dés bonus en plus (max 3) : 2
Dés malus en moins (max 3) : 2
+ x ou - x sur un dés : x points
Relancer les dés d'un test : 5
Obtenir une Triade : 7

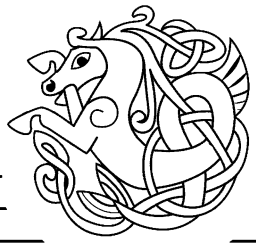
Combat

Pugilat :	(12)
Mêlée :	(14)
Tir :	(14)

Traits Legendaires

	Valeur		Valeur

Renommee & Hauts Faits 3



Domaines Thaumaturgiques

Equipement

Armes

Nom	V.U	V.D
Lance longue	21	+15
Bouclier rond	21	+8

Armures

Nom	V.P
Broigne de cuir	4
Bouclier rond	5

Autres biens

Un torque de bronze finement ciselé signifiant son statut de combattant. Vertragos y tient tout particulièrement car c'est le Tigerna Arator en personne qui lui a donné.

Vie

Vie maximum	:		10
Vie actuelle	:		
1/2 de Vie	:	-1D	= 5
3/4 de vie	:	-2D	= 2
Vie à 0 - Volonté	:	Mort	= -4

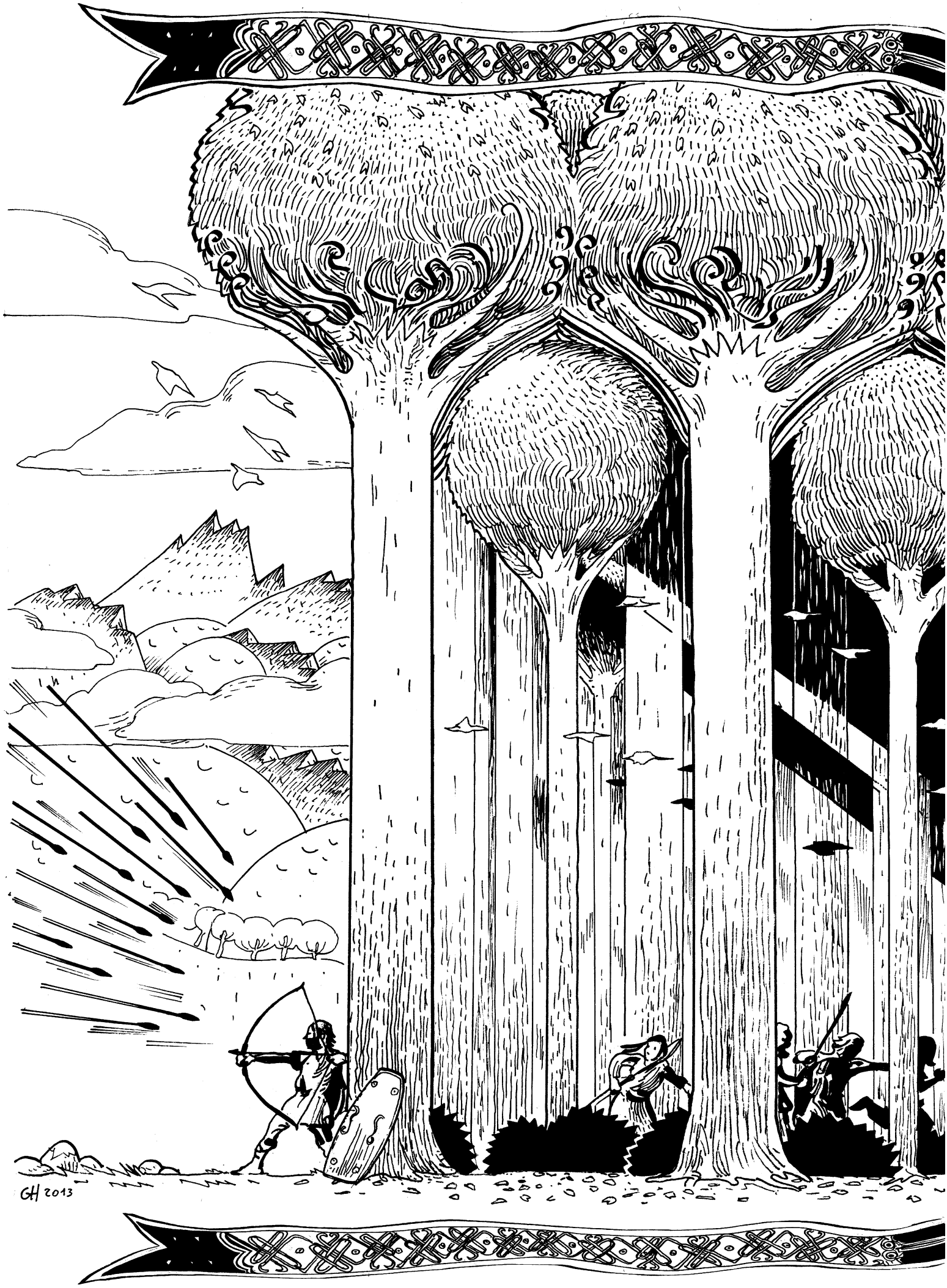
Qualite de reussite et d'echec

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
1-3	faible	faible	1
4-6	médiocre	banal	2
7-9	moyenne	moyen	3
10-12	bonne	grave	4
13-15	très bonne	très grave	5

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
16-18	excellente	effarant	6
19-21	exceptionnelle	atterant	7
22-24	extraordinaire	horrible	8
25-27	héroïque	abominable	9
28-30	légendaire	mythologique	10

Notes

4. Taruos
« Taureau »
5. Veneta
« Celle qui est amicale »
6. Vertragos
« Chien rapide »
Fablyrr 2012
ILLUSTRATIONS : FABLYRR


GH 2013

TEXTE : **Cuchulain** • ILLUSTRATIONS : **Moustrap, Sammael 1103**

TOUT PERDRE *sauf le courage*

Un chant pour Ynn Pryddein « La Terre des Forts »

Ce scénario, initialement appelé « Les messagers », a été conçu pour et a remporté le huitième concours de synopsis de la Cour d'Obéron. Le thème en était : « Il faut plus de courage pour vivre en lâche que pour mourir en héros ».

Les jours raccourcissent, la saison froide va commencer, et la grande fête de Samonios (ou Samain) est proche. À cette occasion, le chef des Targorix, le plus puissant des clans hostiles au roi Sébastos, a réuni les envoyés d'une vingtaine de clans pour leur proposer la paix et une alliance. Ses émissaires ont laissé entendre que la paix n'était qu'un début et qu'Asclépios avait un but plus important que la simple cessation des luttes inter-claniques. Personne ne devra venir armé, car Samonios est une période sacrée où nul ne doit verser le sang. C'est aussi un bon moment pour négocier.

Premier couplet : Les passions sont les orateurs des grandes assemblées.

Une foule immense[1], venue de tout Caspiaris, s'est assemblée sur l'île. Heureux hasard, un cirque rocheux sert d'amphithéâtre naturel pour le discours d'Asclépios, ce dernier a pris place sur un dolmen et surplombe ainsi tous les guerriers présents. On raconte beaucoup de choses sur l'**Ard Tiarna**[2] du clan Targorix : d'aucuns disent qu'il aurait du sang de faë, d'autres qu'il serait un descendant de Bran le Béni, certains prétendent au contraire qu'il serait le dernier descendant d'Alexandros, le grand conquérant Taenarien[3]. L'intéressé n'a d'ailleurs ni confirmé ni infirmé aucune des trois hypothèses, qui restent possibles prises séparément, voire ensemble ! Quelles que soient ses origines, il faut reconnaître que l'homme est un guerrier craint, un chef respecté (pour ne pas dire vénéré) et que ses discours enflamment les cœurs (la rumeur veut qu'ils fassent du pire lâche un guerrier téméraire).

Et les PJ dans tout ça ? Eh bien, ils ont été envoyés par leur clan, les Mac Ronach, comme émissaires. À leur tête, Drustan Mac Ronach, le fils du **Tigerna**[4], qui doit juger du sérieux des plans d'Asclépios. Il est important de faire ressentir aux joueurs la longueur du voyage que leurs personnages ont accompli. Traverser Caspiaris depuis leurs terres (la petite île entourée de rouge sur la côte de Pryddein) représente un mois de voyage ! Ils ont dû laisser toutes leurs armes (nombre de dangers naturels et surnaturels attendent ceux qui ne respectent pas la trêve) à la garde de druides avant de pouvoir accéder au rassemblement.

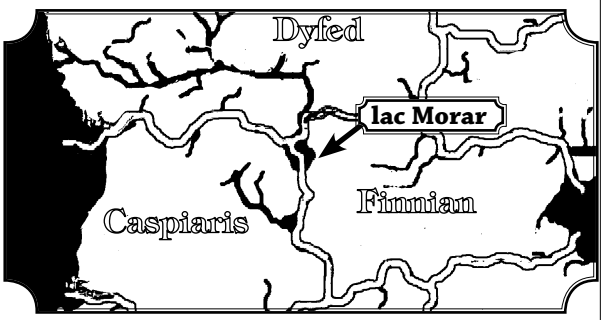


ILLUSTRATION : MOUSTRAP

Préambule

Notre scénario commence sur une petite ile au milieu du lac Morar. C'est un territoire neutre, par la force des choses, puisqu'à cheval sur les frontières officielles des royaumes de Dyfed, Caspiaris et Finnian. ◆

1. Environ dix représentants par clan, et une vingtaine de clans sont représentés.
2. Littéralement : « Grand Chef » : on l'appellerait de nos jours un comte ou un duc
3. Conquérant de Pryddein, il aurait été élevé dans le sud de l'Œkumen par une créature semi-humaine
4. Le terme pour désigner un chef de clan dans la langue de Pryddein, le Combrox

Les+

Caspiaris

Caspiaris a la particularité d'être un royaume composite : des clans issus du peuple Demetae qui, jusqu'à l'invasion de l'empire Taenarien, a mené des guerres incessantes contre Pryddein, des descendants de colons de Tænare, ainsi que quelques clans venus des royaumes frontaliers. Il est théoriquement impossible de distinguer un clan purement Demetae, une famille noble totalement Tænarienne ou encore un clan venu du royaume de Dyfed, puisque les populations qui s'étaient déjà mêlées avant l'avènement de Caspiaris 1er ont achevé le mélange durant les quatre cents ans qui sépare la chute de Tænare du scénario.
Toutefois, il existe encore des clans dont la famille dirigeante proclame fièrement son appartenance à l'un ou l'autre des trois peuples. Malgré l'autorité royale, beaucoup de clans aiment à mener une guerre plus ou moins larvée contre les autres (fussent-ils de la même origine qu'eux). Une autre source de conflit est l'appartenance du roi à la religion de Déos, ce qui provoque l'hostilité des populations « apistoï[5] ».

Et c'est sur cet îlot qu'ils attendent, depuis le lever du soleil, le discours du chef des Targorix tandis que la matinée est déjà bien avancée. L'assemblée est mixte, les femmes ayant un statut égal à celui des hommes dans le Haut Royaume. Laissez un peu de temps aux joueurs pour se mettre dans la peau de leurs personnages. Que font-ils ? Ils peuvent engager la discussion avec leurs voisins et échanger des nouvelles, les clans présents venant des quatre points cardinaux. Ou encore tenter d'impressionner quelque belle guerrière (ou beau guerrier) par le récit de leurs exploits (auquel cas celui/celle-ci répondra en vantant les siens).

Soudain, Asclépios, qui était resté accroupi, se redresse et lève les bras pour réclamer le silence ! Après un court instant où se font entendre des chuchotements et des toussotements, la foule se tait et seul le vent frais qui souffle doucement et le croassement de quelques corbeaux qui passent au-dessus de l'assemblée, troublent le silence qui s'est installé [*un jet sous Intelligence x 2 (ou Intelligence plus Barde ou Religieux ou encore Érudit) permettra aux PJ de savoir que les corbeaux sont liés au dieu Lugh souverain des Tuatha De Danan, maître de tous les arts, et dieu solaire. Toutefois, les corbeaux sont aussi associés à Morrigan, déesse de la guerre, aussi cela pourrait être un mauvais présage*]. Tandis que l'homme commence à parler, les nuages qui s'étaient amoncelés dans le ciel automnal s'écartent pour laisser passer un rayon de soleil qui vient illuminer l'orateur. Des murmures s'élèvent et plusieurs membres du clan Targorix tentent d'imposer le retour au silence en hurlant : « *Silence ! Le **Rigdomna**[6] va parler* », mais ces cris ont l'effet inverse, une nouvelle fois un brouhaha monte depuis la foule. La raison est très simple, le terme utilisé est déjà une rébellion contre le roi Sébastos. Se faire appeler « Rigdomna », c'est contester l'autorité royale et désigner Asclépios comme possible futur roi. La discussion cesse lorsque, semblant juste parler d'une voix tranquille, la voix du chef des Targorix porte à toutes les oreilles. Ce dernier prononce un discours dénonçant les méfaits du règne de Sébastos et de son père : rejet des anciennes coutumes, méfait envers les fidèles à l'ancienne religion resté impuni, impôts écrasants ; le pire étant l'avarice du roi[7] ! Il exhorte les clans à se rassembler sous sa bannière afin de renverser le roi, de rétablir le pouvoir des druides et de s'emparer de son talisman pour régner à sa place. Il veut faire constater cet état de fait par le Haut Roi. Il fait miroiter de grandes récompenses à ceux qui le suivront, prétend avoir le soutien officieux du Aird Righ, et promet un avenir meilleur s'il devient roi. Des vivats retentissent, le cri « *Asclépios **Demetarix**[8]* » gronde dans la foule, le futur roi est entouré par la multitude et porté en triomphe. Toutefois, après quelques instants, un cri d'horreur vient brusquement rompre la liesse générale. En effet, de la poitrine de l'orateur dépasse le manche saillant d'un poignard. [*un Jet sous Intelligence x2 permet de se rappeler que Drustan faisait partie de ceux qui entouraient Asclépios*]. Des PJ attentifs [*Jet sous Perception plus Guerrier ou Perception plus Truand*] remarqueront que l'arme qui a tué Asclépios est ornementée et n'appartient donc pas à un simple guerrier. À peine la confusion dissipée, une voix s'élève pour accuser les Mac Ronach ! C'est une guerrière d'un clan inconnu des PJ [*un jet sous Intelligence plus Barde ou Intelligence plus Diplomate avec un dé de malus donnera toutefois son nom et son clan aux PJ : Runa Mac Samara*]. Vociférant et véhémente, elle dénonce la traîtrise du clan Mac Ronach et finit par convaincre les membres du clan Targorix, après avoir juré selon la formule traditionnelle : « *J'en jure le serment que jure ma tribu* », qu'elle a vu Drustan plonger sa dague dans le cœur du Prince des Mac Targorix.

Convaincus, ceux-ci s'avancent vers les PJ avec la ferme intention de venger leur chef. Personne n'est armé et la bataille s'engage par conséquent à mains nues, ou avec ce qu'on peut trouver sur le sol [*c'est donc le Pugilat[9] qui va être utilisé*]. Les Mac Targorix sont moins redoutables à mains nues qu'armés, mais ils ont l'avantage du nombre. En effet, une vingtaine de guerriers avaient accompagné Asclépios [*un jet sous Courage permet de déterminer si un PJ fuit ou tente d'aider ses compagnons*]. Par conséquent, la bataille tourne en la défaveur des Mac Ronach [*la perte d'environ un quart des PV des personnages serait l'idéal*], et c'est une pluie de projectiles qui joue les sauveurs incongrus. L'armée royale de Caspiaris vient en effet de faire son apparition et ses flèches ne connaissent pas d'amis.

Sans armes, sans armures et pris au dépourvu,

5. *Au singulier « Apistos ». Litt. Incroyants, sans foi. C'est le nom que donnent les adorateurs de Déos (qu'on nomme Déens) à ceux qui ne partagent pas leur foi. (Des païens en somme).*
6. *Littéralement : « Matériau de roi ». C'est le terme traditionnel pour désigner un prince*
7. *C'est un des pires défauts pour un roi, dont le rôle est de redistribuer les richesses. Dans la conception du Haut Royaume, la monarchie absolue est totalement impensable.*
8. *Litt. Asclépios roi des Demetae, l'ancienne tribu qui occupait le territoire devenu le royaume de Caspiaris*
9. *Si les PJ veulent utiliser une pierre, un bâton ou n'importe quelle arme improvisée, donnez-lui une VD de +1 ou +2 grand maximum.*

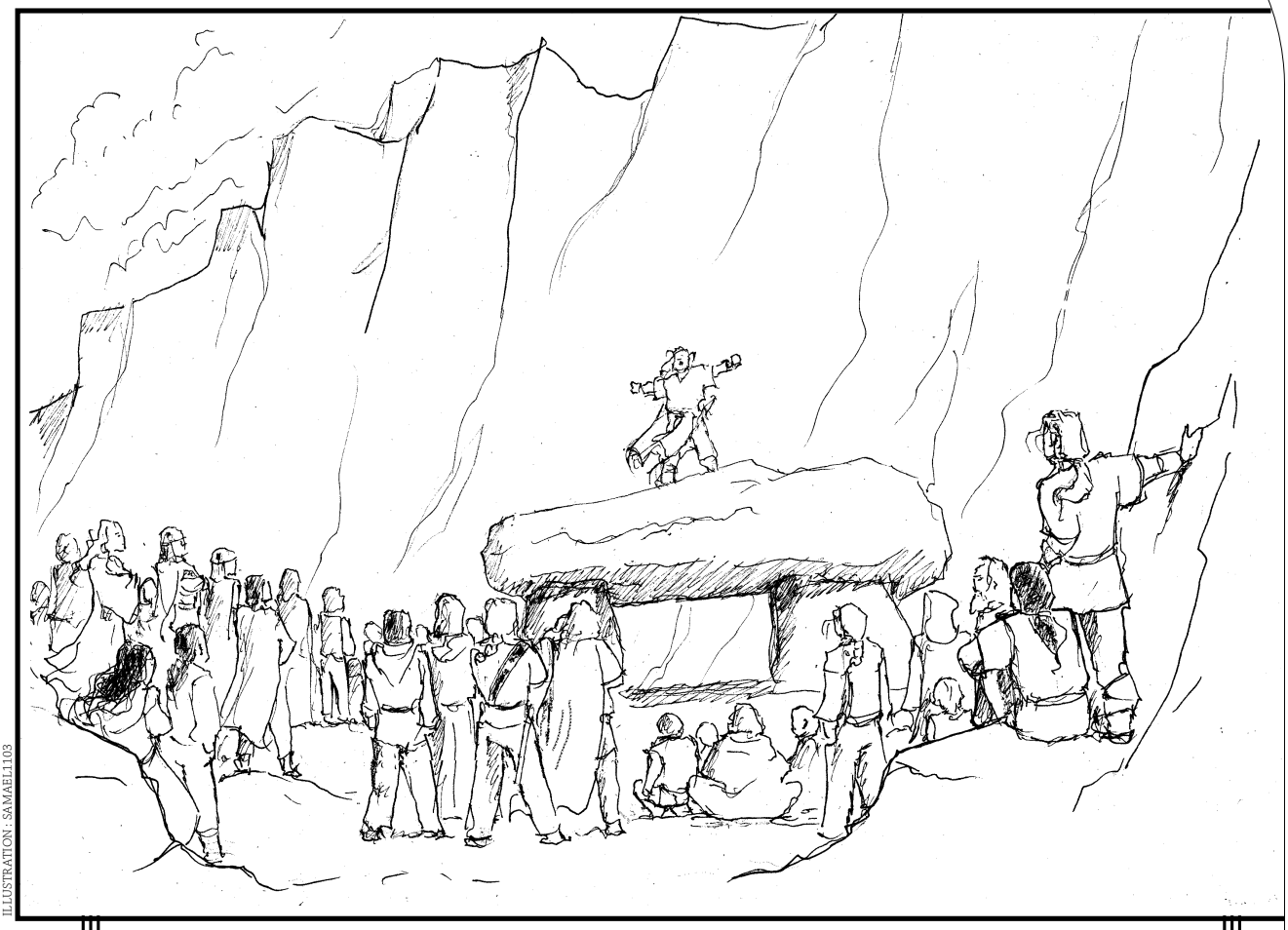


ILLUSTRATION : SAMABEL1103

Des vivats retentissent, le cri « Asclépios Demetarix ! » gronde dans la foule.

les solutions qui s'offrent aux PJ sont assez réduites. En analysant rapidement leur situation [*jet sous Intelligence plus Guerrier avec un dé de malus en raison du chaos ambiant*], ils verront que le dolmen ayant servi d'estrade à Asclépios ferait un bon abri temporaire face aux flèches. Une fois à l'abri, ils pourront alors tenter de repérer les failles permettant de s'échapper du cirque rocheux ayant accueilli le rassemblement [*jet sous Perception plus Guerrier / Truand ou Perception x 2*]. Problème : la plupart sont gardées par l'armée royale. Les PJ particulièrement attentifs remarqueront une faille dans la roche, où plusieurs émissaires sont déjà en train de s'enfuir. Il faudra courir depuis le Dolmen jusqu'à la faille en évitant les flèches et javelines qui pleuvent. [*rappel : un jet sous la Vertu Courage influencera le comportement des PJ face au danger*].

Au MJ de décrire la course pour atteindre la faille salvatrice et de blesser un peu les PJ [*un quart de leur PV par exemple*] pour qu'ils ressentent une pression suffisante sans pour autant les tuer ou les blesser trop gravement. Une fois qu'ils ont atteint un endroit relativement sûr, un autre problème se pose. Drustan agonise ! Une flèche lui a transpercé le dos et il va expirer dans les bras des PJ. Que faire ? [*un jet sous la Vertu « Honneur » ou « Loyauté » déterminera cette fois leur comportement*] Ils ne peuvent pas transporter un cadavre avec eux. Une solution de compromis serait de lui dresser un cairn sur la rive et de revenir chercher son corps plus tard. Faisons confiance aux PJ pour trouver d'autres idées.

Deuxième couplet : Fuir d'accord, mais fuir dans le bon sens !

Plusieurs possibilités s'offrent maintenant aux PJ.

La première est de se comporter comme des héros de légende, c'est-à-dire retourner au combat pour abattre le plus possible de soldats. Ils pourront ainsi laver leur honneur dans le sang et venger la mort de Drustan ! Bien sûr, c'est suicidaire ; c'est pourtant la solution la plus « facile » et surtout la plus évidente pour de fiers guerriers combroges.

La deuxième consiste à fuir vers un autre royaume. Finnian et Dyfed sont à proximité ; cependant, aller vers Dyfed signifie s'écarter des chemins protégés par le sceau des rois de Dyfed et s'enfoncer dans les profondeurs de la Grande Forêt. Toutefois, il est certain que l'armée de Sébastos ne les y suivra pas, et pour cause[10]. ➤

10. *Outre le fait qu'on peut y croiser des faës, des fomoires et des bêtes sauvages, il est facile de s'y perdre et nul ne sait quand on en ressortira… Des récits courent sur des rencontres avec des voyageurs venus du passé, mais aussi du futur d'Ynn Pryddein.*

ILLUSTRATION : SAMMAEL1103

Finnian offre des dangers plus « *terre à terre* », mais l'armée n'hésitera pas à franchir les frontières du pays pour tenter de les capturer. Ce deuxième choix a des conséquences lourdes : perdre leur nom, renier leur clan et devenir, dans le meilleur des cas, des mercenaires. Le MJ pourra en outre souffler aux joueurs que la mauvaise saison arrive et qu'ils risquent de passer l'hiver sans toit [*un jet sous Intelligence plus Guerrier avec deux dés de malus rappellera que l'Empire de Carolus recrute parfois des mercenaires*]. Si cette solution est choisie, le MJ pourra puiser dans les péripéties prévues plus bas et conclure de deux manières différentes. Soit par une arrivée dans le domaine d'un **Kurios**[11] qui a besoin de guerriers et où les PJ entameront une nouvelle vie en tirant un trait sur leur passé. Soit en décrivant les affres de l'hiver où les PJ, réduits à l'état de brigands dans le meilleur des cas, et de mendiants dans le pire, perdent un membre ou deux à cause du froid, des privations et des combats incessants qu'ils doivent livrer pour survivre. Dans les deux cas, il serait intéressant qu'au printemps, des rumeurs provenant de Caspiaris, parlent d'un clan dont une partie de la population a été exterminée et l'autre emmenée en esclavage. Et pourquoi ne pas penser à conclure le scénario sur une scène où les PJ sont chargés par leur kurios d'acheter des esclaves (à moins qu'ils n'aient été eux-mêmes capturés par des marchands d'esclaves), et retrouvent leurs proches parents vendus comme du bétail ?

Le troisième choix est un compromis entre l'honneur et le devoir. Il s'agit de retourner dans le Tuath[12] des Mac Ronach et prévenir leur clan du danger qu'il encoure. Désormais, et aux yeux de tous, les PJ – et, par extension, leur clan – sont responsables du meurtre du Rigdomna des Targorix. Il faut également préciser que la disparition d'Asclépios ne contrarie pas que les Targorix : beaucoup de clans l'appréciaient, le respectaient, voire l'admiraient ! Beaucoup voyaient en lui un sauveur, un roi qui chasserait Sébastos peu apprécié, voire détesté par les fidèles de l'ancienne religion. La mort de Drustan a dû passer relativement inaperçue au milieu du chaos et, quand bien même, c'est le clan tout entier qui doit payer, responsable du crime commis par un des siens. La tradition voudrait que les Targorix fassent appel au roi et demandent une compensation pour la mort d'Asclépios. Cependant, outre les raisons évidentes qui les empêchent de passer par la voie hiérarchique, il est à craindre que leur désir de vengeance ne les conduise à déclarer la guerre aux Mac Ronach. Il est donc impératif que les PJ parviennent à prévenir le Tigerna Arator de la situation. Dans le cas contraire, les chances de victoire en cas de conflit, déjà bien minces, seront inexistantes [*un jet sous Intelligence plus Diplomate (ou Truand avec un dé de malus) rappellera aux PJ que beaucoup de clans sont jaloux de la puissance des Targorix. Arator, s'il dispose d'un peu de temps, tentera de les rallier*]. Rejoindre les îles où vit leur clan est un voyage long et périlleux à pied. Aussi, la meilleure solution pour gagner du temps est de prendre un navire et de se lancer sur le fleuve Elorn, frontière naturelle entre Dyfed et Caspiaris. Si les PJ font ce choix, l'Elorn va les accompagner durant leur

11. *Litt. « Seigneur ». Terme de noblesse générique dans l'empire Carolien.*

12. *Division administrative territoriale qui peut se traduire par « région », « domaine » ou encore « canton ».*

fuite, tantôt en toile de fond, tantôt en moyen de locomotion, jusqu'à leur île au large des côtes de Caspiaris, le Tuath des Mac Ronach.

Les trois possibilités sont les choix les plus évidents. Néanmoins, on peut se fier à l'instinct légendaire des rôlistes pour trouver une idée tordue. Par exemple dans une partie test : un joueur connaissant les légendes celtes a voulu aller dans l'Autre Monde pour trouver l'âme d'Asclépios, la ramener dans le monde humain et ainsi rétablir la situation ! Le plus proche portail pour passer au-delà du Voile serait dans la Grande Forêt ; le voyage des PJ sera pourtant vain. Les âmes des morts voyagent bien dans l'Autre Monde, loin, cependant, des passages vers le monde des hommes... En revanche, le scénario paru dans le webzine *les Songes d'Oberon* n°2 intitulé ***Échappé des eaux*** se transpose aisément à un environnement sylvestre.

S'il le souhaite, le MJ utilisera le domaine thaumaturgique **Divination** d'Adiega pour aiguiller les PJ dans leur choix [*jet sous Magie plus Thaumaturge*]. Ainsi, durant tout le scénario, les mêmes visions reviendront, au cas où la jeune fille n'arrive pas à contrôler son don. Dans le pire des cas [*un Cataclysme/Chute du ciel*], Adiega sera submergée par des visions de chaos et de tuerie s'étendant sur tout Pryddein : des créatures immondes, mi-serpent mi-cheval, déferlent sur le Haut Royaume et massacrent ses habitants. Une reine à la beauté vénéneuse et glaciale règne ensuite sur ses créatures et les survivants, rabaissés au rang de jouets pour les monstres [*traumatisée par de telles visions, Adiega perd un point de Volonté pour la durée du scénario*]. Si Adiega n'arrive que partiellement à contrôler ses visions [*un échec simple*] : son esprit est emporté loin vers l'Est et elle se voit survoler un grand fleuve, frontière entre Pryddein et un peuple de guerriers féroces oscillant entre l'ours et l'homme. Cette frontière naturelle est menacée et elle sent que derrière les hommes-ours, d'autres créatures bien plus redoutables prêtes à envahir la Terre des Forts.[13]

Si elle maîtrise ses pouvoirs [*le jet est réussi*], la **hanner-sidhe**[14] apercevra un étalon[15] hésiter devant un embranchement où commencent plusieurs routes. Avant de pouvoir faire un choix définitif, le cheval doit échapper à un filet tendu pour l'attraper. Une fois cet obstacle passé, la plupart des routes sont engageantes, bien éclairées, larges et aisément praticables et, à part quelques passages un peu étroits, l'équidé s'y sent en sécurité et galope librement. Cependant, au bout de chaque chemin, Adiega verra l'animal chuter dans un précipice ou être mené en captivité. Dans chacune de ses visions, l'étalon finit au mieux comme cheval de trait, au pire consommé dans un festin royal, et la jeune femme a la certitude que son troupeau subit le même sort. Un autre passage détonne par rapport aux autres, car il est étroit et sombre, semé d'embûches et un grand nombre de dangers attendent l'étalon sur la route. Mais ce chemin finit par s'élargir et ramener le cheval vers les siens. Dans tous les rêves d'Adiega concernant les PJ, c'est le plus souvent un cheval qui représentera le groupe.

Quel que soit le choix des PJ, il leur faut avant toute chose quitter l'île, ce qui n'est pas une tâche aisée. Le premier obstacle à la fuite des Mac Ronach, c'est l'armée royale qui sillonne maintenant les alentours. Tenteront-ils de voler un ou plusieurs curraghs[16] [*jet sous Adresse plus Éclaireur / Truand pour le voler (ou Adresse x2) ; Toucher plus Marin pour le diriger*], laissés là par les autres messagers ? Ils pourront alors traverser au sec, mais courent le risque d'être repéré par la galère qui patrouille autour de l'île [*jet sous Perception plus Marin pour déterminer si les soldats les voient*]. L'autre option consiste à rejoindre les rives du lac à la nage. Cela implique de nager plusieurs dizaines de minutes dans une eau très froide [*jet sous Endurance x3 avec un dé de malus pour le jet suivant en cas d'échec. Puis jet sous Endurance plus Athlète ou Endurance x 2. Un échec implique que le PJ commence à se noyer, perdant Malus/round points de Vie*]. Si les Mac Ronach pensent être débarrassés de l'armée royale, ils se trompent lourdement ! Tout au long de leur fuite, son ombre planera au-dessus des PJ telle une épée de Damoclès et elle fera des apparitions ponctuelles pour tenter de capturer les PJ (qui peuvent, en effet, faire de bons otages pour garantir l'obéissance de leur clan).

> Désormais, et aux yeux de tous, les PJ sont responsables du meurtre.

Troisième couplet. Le vrai courage ne se laisse jamais abattre

Une fois le pied mis sur les rives du lac, les PJ profiteront d'un peu de répit (et tenter de voler un bateau s'ils ne l'ont pas déjà fait). Toutefois, celui-ci sera de courte durée. En effet, au bout de quelques minutes de voyage les PJ les plus attentifs [*jet sous Perception plus Éclaireur (ou Marin) ou encore Perception x2*] remarqueront un obstacle imprévu. Celui-ci prend la forme d'un barrage formé par les bateaux d'un village de pécheurs, réquisitionnés par l'armée royale pour bloquer toute fuite par le fleuve. Il va falloir abandonner leur embarcation, contourner le barrage discrètement [*jet sous Adresse plus Éclaireur (ou Truand ou encore Guerrier avec un dé de Malus*] et continuer à pied. Le barrage, outre retarder les PJ dans leur fuite, a une deuxième conséquence, plus dangereuse. En effet, le clan qui vit non loin du lac cherchera à les intercepter pour rentrer ➤

13. *Cette vision correspond à la trame du scénario :* ***Sur les rives du Na-Boinnh*** *, à paraître dans le livre de base d'*Ynn Pryddein.

14. *C'est le nom qu'on donne aux personnes dont un des parents appartient au peuple faë.*

15. *Le fondateur du clan Mac Ronach s'appelait « Roenmarch » ce qui signifie « Cheval Royal ». Mac signifiant « fils », les Mac Ronach sont « les fils du Cheval Royal. » Sidhe.*

16. *Une petite embarcation faite de peau tendue sur de l'osier. Cf. Wikipedia : http://fr.wikipedia.org/wiki/Currach*

dans les bonnes grâces des Targorix. L'avantage des PJ, c'est que les Mac Carsa, bien que redoutables guerriers, ne soient pas renommés pour leur subtilité et leur sens de la stratégie ! Depuis l'intervention de l'armée royale, Amyntas, le chef du clan (qui participait à la réunion et a survécu) a fait poster des sentinelles sur les routes pour prévenir toute nouvelle attaque. Dès que l'une d'entre elles aura repéré les PJ, le message passera et une quinzaine de guerriers à cheval (ou en bateau si les PJ sont en currach) se lanceront à la poursuite des Mac Ronach. Il est évident qu'au vu du nombre d'opposants, le combat est une **très** mauvaise idée. Quelles options, alors, pour les PJ ? S'ils sont sur l'eau : Adiega peut tenter de créer un courant contraire [*jet sous Magie plus Thaumaturge : MR de 6 minimum*]. S'ils sont à terre, une solution éventuelle serait de courir (très vite) pour semer les Mac Carsa dans la forêt. Cela signifie se risquer hors des chemins balisés par le sceau des Dyfed, mais il est sûr que leurs poursuivants hésiteront à deux fois avant de les suivre [*jet sous Endurance plus Athlète ou Endurance x3 avec un dé de malus pour arriver à la forêt.*]. Le fleuve n'est pas loin et, malgré leur volonté de plaire au Targorix, les poursuivants ne sont guère tentés par un bain dans l'eau glacée [*se reporter au paragraphe sur la traversée du lac pour les jets*] et abandonneront au bout de quelques brasses.

Une fois ces obstacles franchis, plusieurs péripéties sont proposées au MJ. À lui de voir selon son envie du moment, le temps dont il dispose et la coopération des joueurs, lesquels il veut faire vivre aux Mac Ronach !

• **Les Mac Branos.** Ce clan mineur, quasi méprisé, tient le territoire que les PJ sont obligés de traverser. Étant donné leur petit nombre (une vingtaine), ils n'ont pas été invités à la réunion et les PJ vont devoir user de diplomatie pour justifier cet oubli [*jet sous de Présence plus Diplomate ou Truand avec un ou deux dés de bonus en fonction de l'interprétation et de l'inventivité des PJ*] et ce, sans les offenser : bien qu'insignifiants par rapport au clan Mac Ronach, les Mac Branos sont en effet supérieurs en nombre. Toutefois, le clan est plutôt bienveillant et relativement honorable. Les PJ seront donc accueillis selon les lois de l'hospitalité : on leur fournira de la nourriture et un toit pour la nuit. Une manière polie de remercier leurs hôtes serait de partager des nouvelles fraîches et quelques récits ou chant [*jet sous Présence plus Barde*]. Si le MJ souhaite corser les choses, il fera intervenir un élément hautement perturbateur en la personne d'Ophélia, qui porte bien mal son nom[17] et que les femmes de la tribu surnomment « *Exvertina* » (ce qui signifie plus ou moins « traîtresse »). Épouse de Buan (ce qui signifie « endurant ») Mac Branos, elle s'ennuie profondément dans son petit dùn et cherche l'aventure ou, au moins, de la distraction. Elle commencera donc par se moquer de Buan en le surnommant *Tascovanus*[18] utilisant des comparaisons peu flatteuses (soyez créatifs) et émettra des doutes sur sa virilité, puisqu'il laisse les premiers vagabonds venus piocher dans leurs réserves de nourriture [*les PJ peuvent faire un jet sous leur Vertu « Honneur » pour ne pas relever ses propos*]. Buan ne réagissant pas vraiment, elle prendra à partie l'assemblée de guerriers et obtiendra qu'un ou plusieurs défis (physiques ou martiaux) animent la soirée. Si aucun défi ne s'est terminé dans le sang et les larmes [*Taruos est, parmi les PJ, le plus à même de gaffer*], Exvertina sera déçue et tentera une nouvelle approche en demandant une faveur à un PJ (lui donner un bijou auquel il tient particulièrement, composer une ode à sa beauté…). Selon les actions des PJ, cette péripétie se terminera par de beaux discours et des (fausses ?) promesses d'alliance, ou bien par une fuite précipitée après des affrontements sanglants.

• **Tigontias** (son nom signifie « *ensorcelante, piquante* ») est éclaireuse et espionne pour l'armée royale. Voilà une rencontre qui risque de surprendre les Mac Ronach. Au détour d'un chemin, les fugitifs tombent sur une jeune femme seule, légèrement armée, assise sur un rondin. Elle sourit à leur approche et engage la conversation. L'explication de Tigontias est simple : son père et son frère sont partis à la chasse et elle s'ennuie, profondément même. Elle tente de charmer un ou plusieurs PJ et de leur faire baisser leur garde afin de les livrer pieds et poings liés à l'armée royale. L'espionne dispose de deux possibilités : donner du vin[19] drogué avec un puissant somnifère qui endort celui qui en boit [*jet sous Endurance x2 pour résister*] ou, si un PJ est sensible à ses charmes et lui propose une partie de jambes en l'air, l'entraîner dans un buisson, l'assommer au moment où celui-ci se méfiera le moins [*Jet sous Perception x2 pour s'apercevoir de l'attaque*], puis l'attacher à un arbre avant d'appeler une patrouille de l'armée royale qui bivouaque à une centaine de mètres de là.

• **Le clan des femmes**. Les Mac Cabrias sont un clan matriarcal dirigé par Isara (son nom signifie « impétueuse, rapide »). Celles-ci ont été averties du désastre de la réunion de Samonios et ont décidé de massacrer les traîtres qui ont lâchement assassiné Asclépios Mac Targorix. Malgré un talent certain en combat, Isara préfère utiliser la ruse pour son plan. Sa tactique est de se faire passer pour les femmes d'un clan dont les guerriers sont partis à la réunion d'Asclépios et qui attendent patiemment leurs maris. Elles paraîtront avides de toutes les nouvelles que les fugitifs pourront

> Averties du désastre de la réunion de Samonios, les femmes sont bien décidées à massacrer les traîtres.

17. *Cela vient du mot « Ophélos » qui veut dire « aide ».*

18. *Mot composé signifiant le « tueur de blaireaux » ou « le vainqueur des blaireaux », c'est une insulte pour les mauvais guerriers.*

19. *Le vin est une boisson rare en Pryddein, sa possession est synonyme de richesse et de prestige social.*

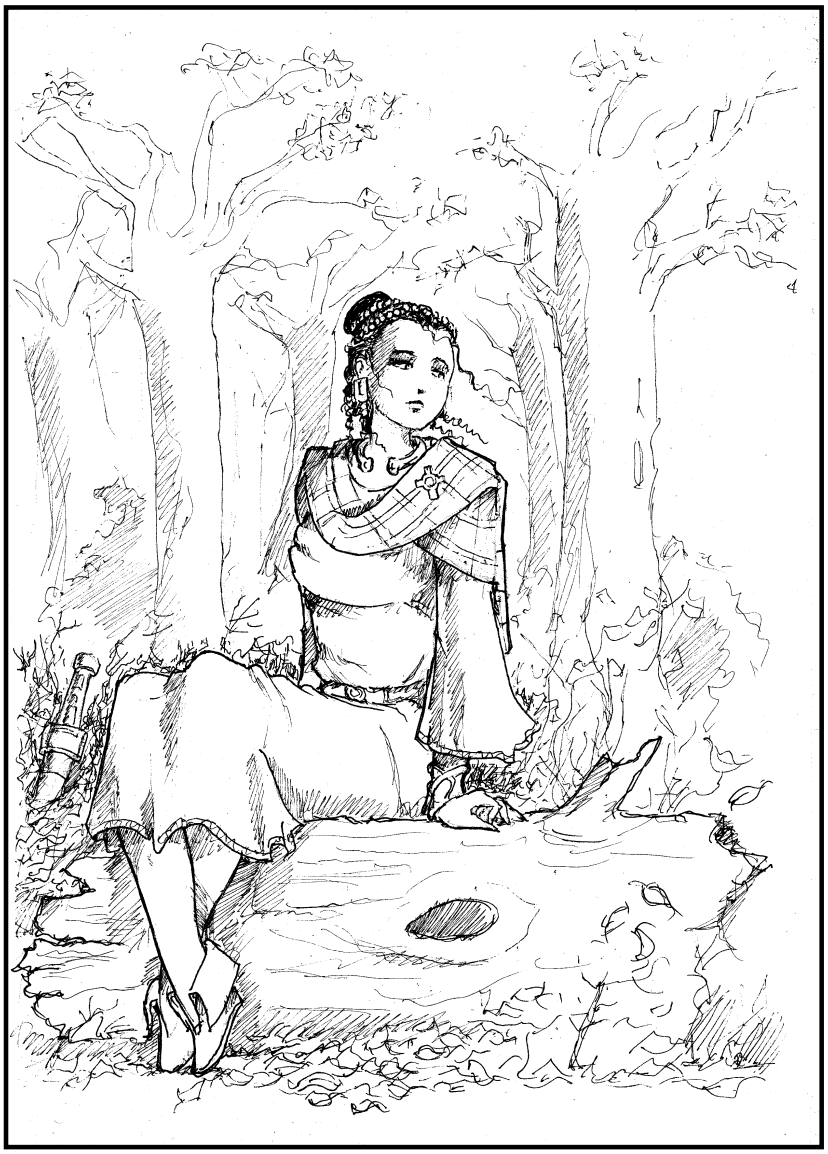


ILLUSTRATION : SAMMAEL1103

leur donner et les inviteront à un grand festin. Un PJ intuitif [*jet sous Intelligence plus Barde/Diplomate/Truand*] détectera une certaine forme d'animosité, voire de haine, cachée sous le discours amical de Lydris. Prétextant la célébration de Samonios (qui dure en tout sept jours), on demandera aux Mac Ronach de laisser leurs armes dans les quartiers des invités. Elles feront couler l'hydromel à flots tout en se montrant très intéressées par les exploits des PJ. Une fois ceux-ci sinon saouls, du moins quelque peu abrutis par l'alcool, la chef donnera un signal et des guerrières armés de dagues se jetteront sur les Mac Ronach. Des PJ observateurs [*jet sous Perception plus Guerrier ou Truand avec un dé de malus*] remarqueront, avant la tuerie, que des poignées d'armes dépassent des tuniques des Mac Cabrias.

• **Rencontre avec les faës.** La grande forêt borde une partie du fleuve Elorn et quiconque s'aventure hors de la route marquée par le sceau des Dyfed risque de faire de fâcheuses rencontres. En l'occurrence : ce sont des faës des eaux, les filles du fleuve qui vont venir s'accrocher au bateau des PJ ou qu'ils croiseront au détour d'un chemin et leur proposeront de les rejoindre dans le fleuve [*jet sous Volonté x 3 pour résister. Adiega aura un dé de bonus à son jet pour son sang faë et un deuxième car ce sont des faës de sexe féminin*] si un PJ accepte, c'est la mort par noyade qui l'attend.[20] Une performance artistique peut les amadouer [*Si Vertragos veut tenter, c'est un jet sous Présence plus Barde*] et les PJ pourront leur demander quelques renseignements sur les éventuels obstacles se trouvant plus loin sur le fleuve.

• **La guilde des Thaumaturges**. Normalement interdite en Pryddein, on soupçonne Sébastos d'employer régulièrement leurs services, voire d'entretenir un ou plusieurs mages à sa cour. Ces soupçons seront vérifiés par les Mac Ronach, puisqu'Eustratios et Méletios, deux mages engagés par le souverain de Caspiaris tenteront d'arrêter leur troupe. Le MJ utilisera les domaines des deux mages [*Se reporter à la présentation du jeu pour leur utilisation*] pour créer une belle embuscade. À noter qu'Adiega peut sentir le pouvoir des Thaumaturges avant leur attaque, et aider ses compagnons à les localiser pendant l'attaque [*jet sous Perception plus Thaumaturge avec un dé de malus avant l'attaque (leur pouvoir est au repos) et sans malus pendant l'attaque*].

• **Armée royale**. Ainsi qu'il est mentionné à la fin du deuxième couplet, l'armée royale cherche à capturer les PJ. Cette péripétie interviendra régulièrement comme pour rythmer la fuite des Mac Ronach. Au début ce sera une patrouille de dix hommes commandée par un dizenier, mais au fur et à mesure que le scénario avancera, les troupes seront de plus en plus importantes, preuve de l'agacement croissant de Sébastos à voir un petit groupe échapper à ses filets. Alors que les PJ seront proches du delta de l'Elorn, c'est à une galère royale, un dromon[21] affecté à la surveillance des frontières, que les fugitifs vont devoir échapper. La solution la plus évidente serait de contourner le navire qui embarque une centaine de soldats [*le MJ demandera éventuellement un ou plusieurs jets sous Adresse plus Marin pour passer discrètement*] pour gagner la haute mer. Mais les joueurs auront probablement d'autres idées. Dans une partie test : les PJ ont décidé de s'infiltrer dans le navire, ➤

20. *Suite à différents playtests : le « TPK » est possible avec cet incident ! Au vu de la mission importante qui les attend, autorisez leur un jet sous Honneur ou Loyauté pour tenter de résister si tous échouent !*

21. *Une galère byzantine cf. : http://fr.wikipedia.org/wiki/Dromon*

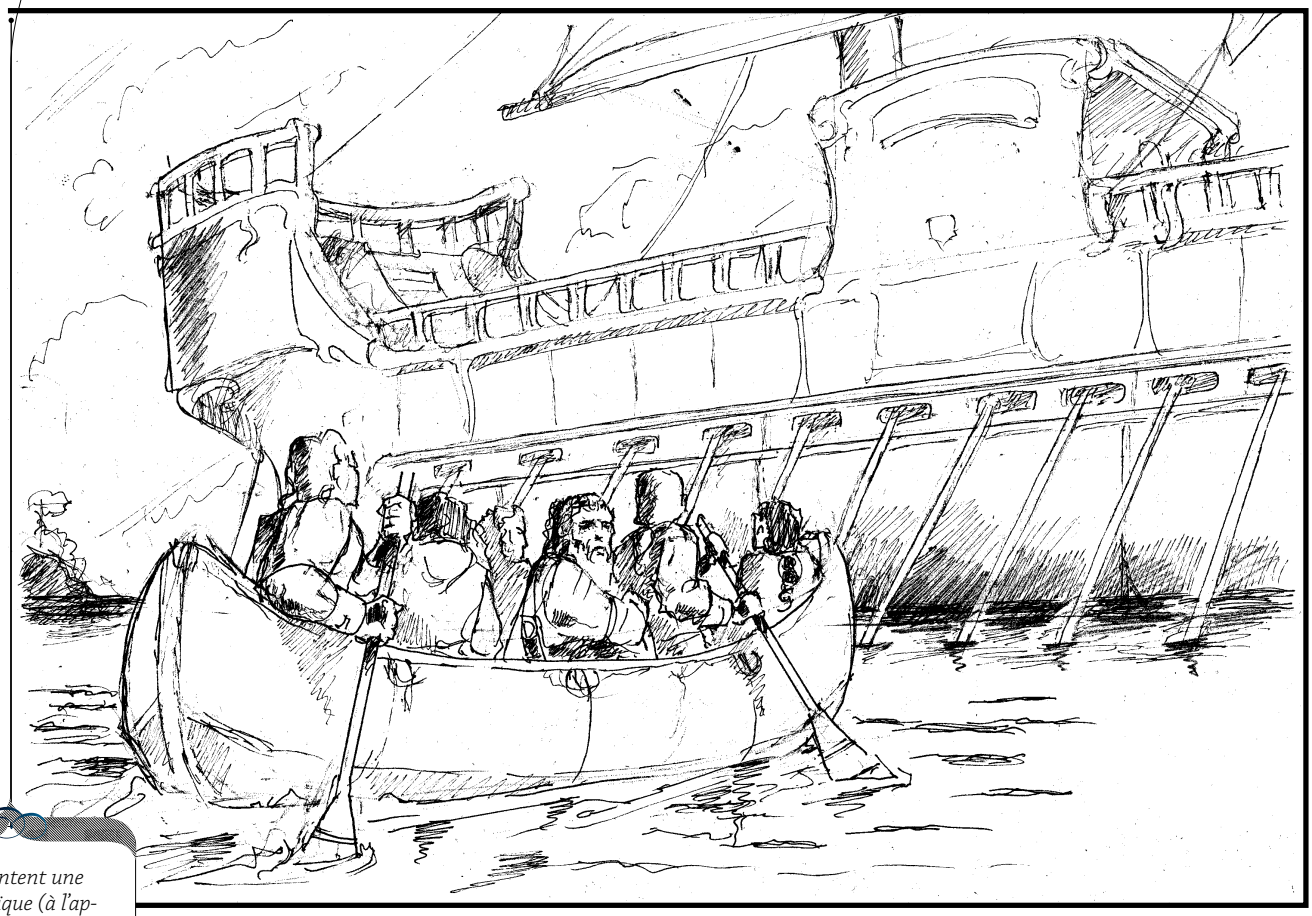


ILLUSTRATION : SAMMAEL1103

➤ prendre le capitaine en otage et libérer les galériens pour rentrer dans le Tuath des Mac Ronach en galère ![22]

Quatrième couplet : conclure l'épopée.

Les péripéties décrites dans le troisième couplet sont utilisables pour le voyage le long des côtes. Une fois que les Mac Ronach seront de retour chez eux, plusieurs fins sont envisageables, en fonction du temps dont dispose le MJ et, bien entendu, des intentions des PJ.

Solution rapide :

- Le coupable démasqué : un guerrier d'un clan neutre témoigne en leur faveur auprès des Targorix et tandis que le clan ennemi cherche à les assassiner pour les empêcher de parler, les troupes Targorix interviennent (ou arrivent juste après la bataille)

- En arrivant sur leurs terres, les PJ sollicitent leur druide comme médiateur entre les Targorix et le clan. Une ordalie typique de Pryddein sera alors pratiquée, prouvant l'innocence des PJ… Du moins si les dieux sont avec eux ![23]

Solution à long terme :

- Les Targorix ne veulent pas d'une médiation et envahissent les terres du clan. Voilà l'occasion de faire jouer des scénarios de guérilla. La destruction du clan est une bonne raison pour les PJ de se lancer à l'aventure sur les routes. Autre piste : les troupes royales profitent de ce prétexte pour intervenir afin de briser la puissance du clan Targorix. Le clan des PJ sera alors redevable au roi Sébastos qui n'oubliera pas de le leur rappeler (un bon prétexte pour une nouvelle aventure et éviter l'effet : « Vous êtes dans une auberge et la fille du roi a été enlevée »).

- Les Targorix acceptent uniquement la médiation des druides d'Ynis Mona. Un long périple attend les PJ de Caspiaris à Volsung pour aller plaider leur cause devant l'assemblée triennale des druides.[24] ■

22. *S'ils tentent une action héroïque (à l'appréciation du MJ, mais voici une suggestion : si ça vous paraît digne de figurer dans un film fantasy à grand spectacle, alors c'est héroïque !) : expliquez-leur que les dieux sont satisfaits de leur bravoure. Durant cette scène : ils reçoivent 5 pts de Dàn supplémentaire, leurs noms donnent un bonus de +3 au lieu de +1, et 5 points de vie supplémentaires. C'est un avant-goût du mode de jeu « **Fionn Mac Cumal** » qui sera développé et expliqué plus avant dans le livre de base d'**Ynn Pryddein**.*

23. *La plus populaire est de consulter un oracle situé au sud de Caspiaris. Deux corbeaux sacrés sont placés devant la nourriture (la même) déposée par les deux partis. La nourriture mangée par les corbeaux est celle du parti vainqueur.*

24. *Volsung et Ynis Mona seront décrits dans le livre de base. Quelques éléments sont néanmoins trouvables dans la PBM **Ynn Pryddein** sur les salons de la Cour d'Obéron.*

Annexes

Annexe I : PNJ divers.

Guerrier(e) Combroge typique :

Issu(e) d'un clan venu entendre le discours d'Asclépios (auquel cas il/elle se bat à mains nues ou avec des armes improvisées) ou encore des clans croisés par les PJ sur leur route durant leur trajet, c'est un(e) combattant(e) entraîné(e) mais peu discipliné(e). La plupart ne sont pas assez riches pour posséder une protection autre qu'une cuirasse de cuir bouilli, ni d'autres armes qu'une grande lance et trois javelines (on les tient généralement avec le pouce derrière son bouclier, le reste de la main tenant la poignée). Pour un chef, ajoutez une cotte de mailles (VP 8), un casque (VP1) et faites-lui utiliser une épée, source de prestige.

Caractéristiques	Dérivées et secondaires
Hargne : 8	Toucher : 7
Endurance : 7	Viser : 7
Adresse : 6	Vie : 12
Intelligence : 4	B.D (Cont. /Dist.) : 4 / 2
Perception : 6	Pugilat : (9) 16
Volonté : 5	Mêlée : (15) 22
Présence : 4	Tir : (12) 18

Vocations : Guerrier 15

Notes :

Équipement courant

- Armes :
  Lance longue : VD (12) 15 ; Mains nues : VD (0) 4 ; Épée longue VD (9) 13 ; 3 Javelines VD (5) 7
- Armure :
  Cuir VP 4 ; Bouclier long : VP7
- Autres :
  Bijoux, provisions, objets de vie courant

Soldat de Caspiaris :

Le dernier témoignage de ce que fut l'armée de l'Empire de Tænare avant sa chute. C'est un soldat bien armé, protégé par une armure de qualité, discipliné et bien entraîné. Il reste en groupe, obéit aux ordres et ne cherche pas l'exploit individuel.

• Le fantassin :

Caractéristiques	Dérivées et secondaires
Hargne : 7	Toucher : 7
Endurance : 7	Viser : 7
Adresse : 7	Vie : 12
Intelligence : 5	B.D (Cont. /Dist.): 4 / 2
Perception : 6	Pugilat : (9) 16
Volonté : 5	Mêlée : (15) 22
Présence : 4	Tir : (12) 18

Vocations : Guerrier 16.

Notes :

Équipement courant

- Armes :
  Lance longue : VD (12) 15 ; Mains nues : VD (0) 4 ; Épée longue VD (9) 13 ; 3 Javelines VD (5) 7
- Armure :
  VP 9 (Cuirasse VP 6 ; Casque VP 2, Jambières VP 1). Grand Bouclier: VP 8.

• L'archer :

Caractéristiques	Dérivées et secondaires
Hargne : 5	Toucher : 6
Endurance : 6	Viser : 8
Adresse : 7	Vie : 11
Intelligence : 6	B.D (Cont. /Dist.): 3 / 2
Perception : 8	Pugilat : (9) 16
Volonté : 5	Mêlée : (12) 22
Présence : 4	Tir : (18) 26

Vocations : Guerrier 16.

Notes :

Équipement courant

- Armes :
  Mains nues : VD (0) 4 ; Poignard VD (4) 7 ; Arc long VD (9) 11
- Armure :
  Cuir VP 4.

Tigontias : éclaireuse/espionne dans l'armée royale :

Ravissante jeune femme aux yeux clairs et aux membres déliés, habillée comme une noble, elle a été formée à une forme ancienne de lutte, le Pankration. Cet entraînement lui donne deux avantages : un bonus de +1 à sa VD naturelle à mains nues, et ne pas subir 1 dé de malus si elle doit se battre sans armes face à un adversaire armé.

Caractéristiques	Dérivées et secondaires
Hargne : 6	Toucher : 6
Endurance : 5	Viser : 5
Adresse : 6	Vie : 11
Intelligence : 5	B.D (Cont. /Dist.): 3 / 2
Perception : 4	Pugilat : (17) 23
Volonté : 6	Mêlée : (11) 17
Présence : 7	Tir : (12) 17

Vocations : Guerrier 14, Éclaireuse 14, Athlète 12

Notes :

Équipement courant

- Armes :
  Poignard VD (4) 7, Mains nues VD (1) 4
- Armure :
  Cuirasse de cuir cachée sous sa robe VP 4
- Autres :
  Bijoux de valeur, de la corde et un cor pour appeler du renfort.

Eustratios et Méletios : Thaumaturges envoyés par le roi.

Deux hommes frêles aux longs cheveux sombres. Ils sont habillés à la façon des riches citadins de Caspiaris. (La magie étant interdite en Pryddein, les deux thaumaturges n'ont pas de robes brodées de signes cabalistiques et autres symboles voyants).

Caractéristiques	Dérivées et secondaires
Hargne : 4	Toucher : 4
Endurance : 5	Viser : 5
Adresse : 4	Vie : 13
Intelligence : 8	B.D (Cont. /Dist.): 2 / 1
Perception : 6	Pugilat : (10) 14
Volonté : 8	Mêlée : (10) 14
Présence : 7	Tir : (10) 15
	Magie : 8

Vocations : Thaumaturge 16, Érudit 14.

Notes :

Équipement courant

- Armes :
  Poignard VD (4) 6, Mains nues VD (0) 2
- Autres :
  Bijoux de valeur, livres écrits en Achénon (la langue de Tænare), talismans divers. Bourse avec diverses pièces de monnaie en argent (ce qui est rare).

Les faës rencontrées par les PJ n'ont pas de caractéristiques techniques. Considérez que leurs pouvoirs les mettent à l'abri de toute action violente.

Annexe II : Nommez vos PNJ.

Dans cette annexe, un MJ souhaitant donner un nom aux PNJ rencontrés par les joueurs (et ainsi éviter l'effet « pion anonyme »), trouvera quelques indications.

Les soldats de Caspiaris que vont croiser les PJ sont le plus souvent originaires du sud du royaume et de la Capitale. Ils auront donc principalement des noms grecs, mais le MJ peut glisser un ou deux noms gaulois. Les membres des clans que les PJ croiseront dans les différents couplets alterneront des noms gaulois et gaéliques.

Voici donc quelques exemples de noms avec leur signification entre parenthèses, classés par ordre alphabétique.

Noms d'origine grecque :

Aélla (tornade, trombe), Alkaios (le fort), Eumelia (mélodie), Élektra (ambre), Kallias (la belle), Kléon (le glorieux), Hérodiôn (chant du héros), Mélitta (abeille), Nikomédes (penser à la victoire), Thimothéos (celui qui honore/craint Dieu).

Noms gaulois :

Albios (brillant), Aedunia (ardente, enflammée) Caturix (le roi de la lance), Covnos (le beau), Dubnia (noire, ténébreuse) Iovinca (la jeune), Mageto (puissant), Marcos (cheval), Matugenos (fils de l'ours), Tettrac (Corneille), Vindama (Heureuse)

Noms gaëliques :

Masculin : Aonghus (force), Berach (pointu ou tranchant), Caolan (mince, svelte), Diarmaid (sans envie), Fearghal (homme de valeur)

Féminin : Alastriona (défenseuse), Carra (rouge flamboyant), Ciarra (noire), Dairine (fertile), Eithne (grain ou ajonc), Emer (rapide) ■

Bibliographie sommaire

La bibliographie est très riche sur les Celtes et, contrairement à ce qui se passe sur internet, il existe une pléthore d'ouvrages. Attention, certains sont plus que farfelus, et d'autres sont complètement dépassés.

Quelques livres sur les Celtes

♦ Patrick Piou [& collectif]

Celtes et Gaulois

Éditions Fleurus, collection « Voir l'histoire »

Un livre pour enfants, assez bien fait pour une première approche du sujet. Il contient de nombreuses illustrations pouvant servir d'aides de jeux / inspirations visuelles. À noter qu'est fourni avec le livre un documentaire qui est plutôt destiné aux adultes de par son rythme assez lent.

♦ C. J. Guyonvarch, F. Le Roux

La civilisation celtique

Éditions Payot

De manière générale, la mention d'un de ces noms sur la couverture d'un livre est un gage de sérieux et d'érudition. Cet ouvrage est une introduction à la culture et à la société Celtique. Il servira de débroussaillage pour le néophyte. (Attention : l'auteur a parfois tendance à digresser, ne pas hésiter à sauter des passages où il polémique contre d'autres celtisants)

♦ Thierry Jolif

Collection B.A.-B.A.

Mythologie Celtique

Un excellent ouvrage de vulgarisation qui présente de manière claire et synthétique la mythologie celtique.

Symboles Celtiques

Ce livre est une très bonne introduction à la symbolique celtique. Un petit guide très utile pour les MJ d'*Ynn Pryddein*.

Tradition Celtique

Un livre un peu plus pointu que ses prédécesseurs. Il explique et détaille la doctrine des druides (ou du moins ce que nous pouvons en savoir) à travers l'archéologie et la mythologie.

♦ Claude Sterckx

Mythologie du monde celte.

Éditions du Marabout.

Pour approfondir ses connaissances sur la mythologie celte. Beaucoup d'extraits de légendes, analysées et commentées.

♦ Xavier Delamarre

Dictionnaire de la langue gauloise.

Éditions Errance

Un livre épais, dictionnaire gaulois-français fort pratique pour trouver des noms de PNJ, de lieux ou de clans avec leur signification.

♦ Stephan Fichtl

La ville celtique : Les oppida de 150 avant J-C à 15 après J-C.

Éditions Errance

Ce livre permet une première approche des « oppida » les villes fortifiées celtiques. Différentes types de fortification sont étudiées, sans oublier les activités commerciales et artisanales réalisées à l'intérieur de l'oppidum. Contient plusieurs illustrations et photos directement utilisables dans ce scénario.

♦ Collectif

Keltia Magazine

(http://www.keltia-magazine.com)

Éditions du Nemeton

Le but de ce magazine est de présenter la culture celte d'hier et d'aujourd'hui. Il aborde bien des sujets différents : reconstitution historique, gastronomie, sport, question de société, histoire, littérature, bande dessinée, etc. Un must have pour tout amateur de culture celtique, qu'il soit érudit ou juste curieux.

Pour le scénario « Tout perdre sauf le courage », plusieurs numéros sont particulièrement pertinents :

- **n°7 :** « Dites-le en gaulois ! », sur une page A4, plusieurs expressions en gaulois que le MJ (ou les PJ) peuvent réutiliser en partie. L'article qui le précède, « Sur les traces de la langue gauloise », est des plus intéressant pour la culture générale ;
- **n°12 :** le dossier « Les secrets de la médecine des Druides » est une très bonne aide de jeu pour le personnage d'Adiega qui possède la vocation « Guérisseuse » ;
- **n°15, 16 et 19 :** Un article en trois parties sur « Le bouclier gaulois ». Si la première partie est plus centrée sur la fabrication de l'arme, les deux autres parties permettront au MJ et aux joueurs d'enrichir leur description du combat (et de se rendre compte que le bouclier n'est pas juste un bout de bois solide sur lequel l'attaquant va s'acharner en poussant des ahanements !)

Vidéos

L'Europe des Celtes, vol. 1 & 2.

Quelques éléments intéressants (notamment pour l'usage des plantes), mais le spectateur risque l'ennui devant son rythme désespérément lent (comme bien des documentaires francophones)

Les barbares – Les celtes primitifs

Présenté par Terry « Monty Python » Jones, un documentaire tout ce qu'il y a de plus sérieux sur les Celtes et leur culture, malgré un ton parfois léger. Une nouvelle preuve que l'histoire est écrite par les vainqueurs et un « must-see » ! Il passe parfois sur les chaînes documentaires et peut être trouvé sur des sites comme Youtube ou Dailymotion (mais n'existe pas en VF en DVD après recherche). Les autres épisodes de la série, également passionnants, n'ont cependant que peu de rapport avec Ynn Pryddein. ■

Le jeu

Langue : Français

Édition pro
à paraître

L'auteur

Hervé « Cuchulain » Bourgade
+ **Blog**

Les illustrateurs

Fablyrr
+ **Blog**

Samael1103
+ **Blog**

Gwenaël « Moustrap » Houarno
+ **Blog**

Les fiches de personnages ont été réalisées par **Axis Mundi**

Ynn Pryddein sur le web

Le sous-forum Ynn Pryddein de la Cour d'Obéron

On y trouve pêle-mêle des bouts d'univers, des discussions sur le système de jeu, quelques images produites par les illustrateurs d'Ynn Pryddein et des réponses aux questions que se posent les membres du forum sur Ynn Pryddein.

+ http://couroberon.com/Salon/index.php?board=55.0

Les pensées de Cuchu

Un autre bazar avec d'autres bouts de background, des lectures (souvent en rapport avec Ynn Pryddein) les interrogations de l'auteur sur son jeu, la vie, l'Univers et le reste.

+ http://lespenseesdecuchu.blogspot.fr/

La Play By forum Ynn Pryddein

« *L'espoir, c'est ce qui meurt en dernier* » qui se joue sur la Cour d'Obéron : Cette partie reprend la campagne qui sera incluse avec le livre de base d'*Ynn Pryddein, « la Terre des Forts »*. Pour ceux qui ont la patience de tout lire, cela permet d'en avoir un aperçu (sans compter d'admirer les poèmes de Bastien « Acritarche » Wauthoz qui a également réalisé la carte de l'Œkumen qu'on peut trouver en lien).

+ http://couroberon.com/Salon/index.php?board=78.0

La page facebook d'Ynn Pryddein :

pour les dernières news sur le jeu (un petit « like » fera toujours plaisir, si ce kit vous a plu).

+ https://www.facebook.com/ynnpryddein

les Celtes

L'Arbre Celtique :

un site consacré à l'étude de la civilisation celtique de manière historique et scientifique. C'est LE site francophone à ne pas rater, notamment pour son encyclopédie complète et fort utile pour tout passionné par la culture celtique.

+ http://www.arbre-celtique.com/

La fiche Wikipedia sur les Celtes

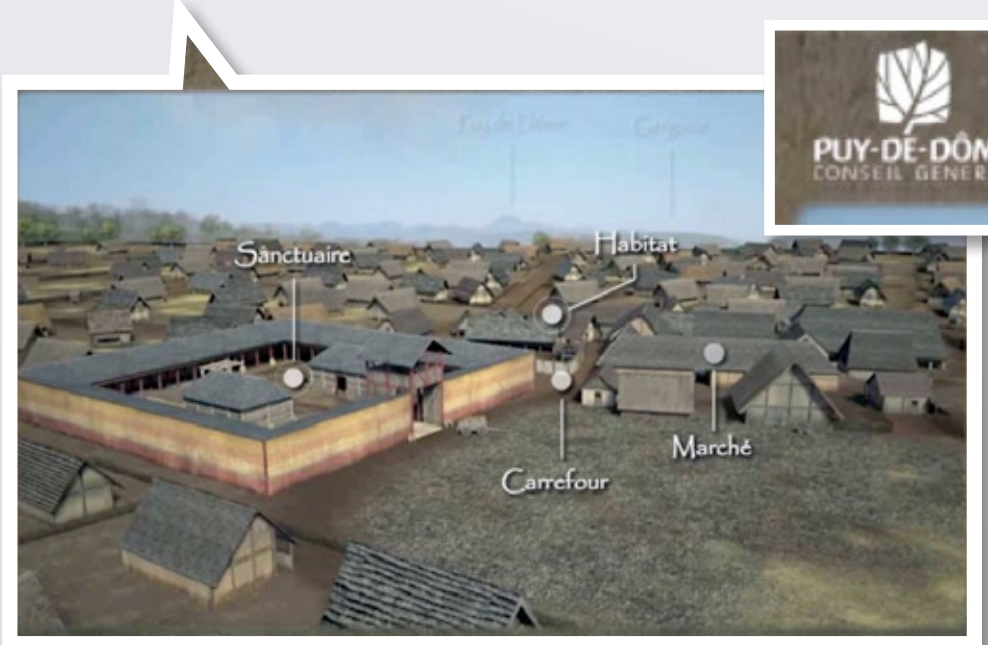
Même si l'exactitude des renseignements et la neutralité des articles peuvent être mises en question, ça reste une première source d'information.

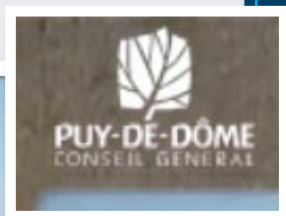
+ http://fr.wikipedia.org/wiki/Celtes

Visite de l'Oppidum de Corent

Le site vous propose de visiter l'oppidum (nom latin pour une ville celtique fortifiée) de Corent reconstitué en 3d : l'habitat, l'artisanat, le commerce et le temple. Bien qu'antérieur de sept siècles environ à la période de référence d'Ynn Pryddein, beaucoup d'éléments restent valables.

+ http://com.cg63.fr/com/Corent



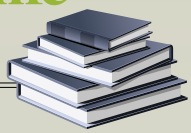


Œkumen : la carte

+ Cliquez sur l'image pour télécharger le fichier haute définition

carte réalisée par **Bastien « Acritarche » Wauthoz**

Du même auteur



+ **Échappé des eaux**
Scénario pour *Ynn Pryddein*, publié dans les Songes d'Obéron n° 2

+ **Le trésor de Barbe-Noire**
Scénario pour *Pavillon Noir*, écrit pour le sixième concours de scénarios de la Cour.

+ **Le retour du Capitaine Cruel !**
Scénario pour *Buffy RPG*, écrit pour le quinzième concours de scénarios de la Cour.

Des centaines d'aides de jeu et de scénarios, des articles, des jeux gratuits, un webzine, des bandes dessinées, des nouvelles… et un forum !

La Cour d'Obéron

HTTP://COUROBERON.COM/SITE2

L'ÉQUIPE DU WEBZINE

Directrice de rédaction
Laetitia « Hikaki » Jaworski

Rédacteur-en-chef
Fr.-Xavier « Xaramis » Cuende

Coordinateur thématique
Macbesse

Rédacteurs
Hervé « Cuchulain » Bourgade, Emmanuel Roudier

Illustrateurs
Fablyrr, Sammael1103, Gwenaël « Moustrap » Houarno

Correcteurs
Macbesse, Ohtar-Celebrin, Gwenaël « Moustrap » Houarno

Maquettiste
Gwenaël « Moustrap » Houarno

Remerciements aux forumistes de la Cour d'Obéron qui ont apporté leurs contributions diverses à l'élaboration de ce numéro.

Date de publication du n° 3 Ch. 1 : Juillet 2013

Index des jeux de rôles cités
Buffy, Vampire Slayer (Eden Studios)
Pavillon Noir (Black Book Editions)
Würm (Éditions Icare)