

## GEAS ET TOURS DE HEROS

Les keltois savaient ont su rester un peuple de traditions, fier de ses héritages et de ses ancêtres. Ainsi, nombres des enfants d'Avagddu ont reçu à la naissance des dons particuliers. D'autres de ces talents spéciaux s'enseignent presque religieusement à un petit nombre d'élus. Mais celui qui emprunte le chemin des héros mythiques doit aussi en accepter le prix et respecter l'interdit car c'est lui qui, d'après les keltois, apportent le pouvoir.

Celui qui viole le tabou de son geas perd tous ses tours de heros et s'expose au déshonneur voire à la mort.

Un personnage keltois peut choisir à la création un tour avec son geas, plus un par l'expérience. Apprendre un tour supplémentaire, ou apprendre un tour de heros quand on n'est pas keltois nécessite une solide justification, voire un scénario particulier. Voilà quelques exemples de tours de heros.

**Sang de Murgan:** "Murgan trouva que le creuset était imparfait. Il vou-lut lui aussi se montrer reconnaissant envers sa mère en offrant l'immortalité à ses créations. Alors il versa à son tour son propre sang dans le creuset. Danu créa alors les Ogmianans, un peuple de géants, et la lignée des centaures "

Dans vos veines coule un peu du sang de Murgan (ajoutez la case 8-9 heure à votre compteur de blessure) **Geas : toujours être le dernier à fuir un combat et ne jamais proposer une retraite par vous même.**

**Cri d'Ogmios:** "Ogmios jeta un grand cri en arrivant dans la plaine, de sorte qu'il fut entendu jusqu'au fond des provinces voisines. Les guerriers d'Avagd reconnurent que c'était là le Cri d'Ogmios" Vous pouvez pousser un cri inimitable et caractéristique. Ce cri est reconnu par tous ceux qui l'ont déjà entendu, et sa portée est de l'ordre de tout un pays en extérieur, et de tout un quartier si vous êtes enfermé. **Geas : Ne jamais assister à un banquet sans y chanter**

**Préparer les Têtes Coupées:** "Sitôt son adversaire tombé, Avagd Mains Rouges lui coupa la tête et l'attacha par les cheveux à son char" Après un combat contre un ennemi valeureux, vous pouvez préparer sa tête l'arborer comme trophée. Selon la valeur de votre adversaire, votre MJ vous accordera de zero à trois emprises, que vous pourrez dépenser en combat pour ajouter des options en cas de jet réussi. **Geas : Ne jamais porter d'armure à la tête** ( dans les regles cela se traduit par ne jamais avoir une armure supérieure à 1 sauf le bleu)

**Patriotisme d'Einion** "Tant qu'il aurait sous ses pieds les terres de ses ancêtres, Einion ne serait pas la proie de Celles-qui-Choisissent-les-Egorgés" Vous avez la facheuse tendance à revenir d'entre les morts. Votre compteur de blessure ne dépasse jamais le 12 et un bonus de +2 echoit à la personne qui tenterait de vous sauver. **Geas : Ne jamais quitter le terre de vos ancêtres** (souvent les heros affublés de ce don contournent l'interdit en mettant une poignée de leur terre de naissance dans leur botte. Un guerrier aurait aussi fait des semelles avec des galets de la rivière au bord de laquelle il a grandi)

**Cerveille de Pierre**"Il met dans sa fronde la boule faite avec la cervelle de Mesgegra. Il la lance, elle atteint Conchobar au sommet de la tête, elle y entre des deux tiers et Conchobar tombe la tête la première." Vous savez transformer la cervelle d'un ennemi en projectile redoutable. (2h Ap). Vous pouvez en conserver autant prêtes à l'emploi que votre score en Weird. **Geas : Ne jamais s'abriter de l'orage.**

**Sagesse de Finn** "il confia la cuisson du saumon de la connaissance au jeune Finn Mac Col, mais ce dernier se brula le pouce avec le jus du poisson." En suçant votre pouce, vous avez accès à une partie de la sagesse du saumon, vous pouvez utiliser la manoeuvre Etaler sa science en faisant un jet en +Weird. **Geas : Ne jamais manger de poisson**

**Acier Fidèle** "Alors que Balor à l'Oeil Mauvais se dressait face à lui, Cummail jeta sa lance qui se planta droit dans son oeil. Les fomors se précipitèrent pour frapper le guerrier désarmé, mais d'un sifflement Cummail rappela la lance dans sa main." Vous êtes lié avec vos armes. Lorsque vous les lancez sur des ennemis, un sifflement de votre part et la voilà à nouveau entre vos mains. En outre, l'option "vous êtes désarmé" ne peut être employée contre vous. **Geas : Ne jamais utiliser une arme qui ne soit pas keltoise.**

**Souffle du Héros** " Cúchulainn bondit et se trouva sur le bord du bouclier de son adversaire. Eocho de son souffle puissant le repoussa jusqu'à la mer. Cúchulainn bondit de nouveau et se retrouva sur la bosse du bouclier d'Eocho. Le souffle d'Eocho le repoussa dans la mer." Faites un jet en +Weird en début de combat. Sur 10+ vous avez 3 emprises, une seule sur 7-9. Dépensez une emprise pour repousser un adversaire et ne pas lui permettre d'infliger de dégâts. Deux emprises pour faire reculer un gang ou une foule un round. **Geas : Toujours dire la vérité.**

**Courir aux sommets des arbres** " Mael-Deav courut à la verticale sur le tronc d'un arbre pour parvenir à son faite. De son poste d'observation, il devait voir venir les armées ennemies, puis sauter de cime en cime pour prévenir le clan. Nul n'était censé pouvoir l'arrêter." En Act under fire, pour un jet en escalade ou assimilé, toute réussite partielle ou totale est considérée comme un succès héroïque, que la manoeuvre ait été avancée ou non. **Geas : Ne jamais couper un végétal** (la cueillette est toutefois autorisée).

## LE KELTOIS

Les plaines d'Avagddu sont les domaines des fiers guerriers keltois du clan des Sessairs, ancêtres de tous les peuples humains. Arrivés par la mer en des temps immémoriaux, peuple mystérieux aux origines oubliées, les Sessairs honorent un panthéon composé de divinités primitives et de héros immortels : Danu, déesse de la nature, les Matrae dévouées à la vie, la guerre et la mort, ... Et dans la longue attente de l'affrontement ultime entre les dieux et leurs serviteurs mortels, les Sessairs recherchent inlassablement leur Ard Ri, le champion que Danu accueillera dans son tertre pour en faire le Haut Roi de toutes les tribus. Alors il prendra la tête des armées Sessairs, accompagnées des Centaures et des Géants.

une feuille de personnage pour

# CADWALLON AW

## VIOLER UN GEAS

Rompre l'interdit d'un geas n'est pas une mince affaire. Tout d'abord le tour de héros concerné devient inutilisable. De plus, choisissez deux des options suivantes à la création de votre personnage.

**Si vous violez l'interdit, vous serez:**

- Vulnérable: quand vous subirez des blessures, ajouter 1 Harm
- Grotesque: chaque PJ qui vous voit vous connaît à +3
- Effrayé: vous subissez un malus de -1 ongoing à vos actions
- Irrésolu: les dégâts que vous infligez baissent de 1 Harm
- Honteux: vous êtes considéré comme ayant 0 en Hard
- Impotent: vous n'avez plus accès qu'aux manoeuvres de base

Le sort et le MJ ont toute latitude pour s'acharner sur vous, jusqu'à ce que vous regagniez la faveur des Anciens. Ce n'est pas impossible, mais ce n'est pas si facile non plus. Une quête héroïque, un vieux druide isolé, un voyage au Pays des Esprits ou au Temps des Légendes, peut-être ?

## DUCATS

25 Ducats équivalent à 1 Barter.

25 Ducats couvre vos dépenses pour un mois, à condition que vous ne soyez pas trop dépensier (maison exigue et soupe quotidienne plus viande les jours de fête). Pour 10 ducats par mois votre niveau de vie est pauvre, pour 100 ducats il est aisé.

25 Ducats peut couvrir les dépenses pour une nuit de luxe et de bonne compagnie, une arme, un trajet en ballon taxi, un équipement ou un vêtement de bonne facture, la réparation d'un objet technologique, une semaine de protection assurée par un garde du corps, un trophée de bataille, un mois de maintenance et de réparations pour un véhicule...



# CREER UN KELTOIS DU CLAN SESSAIR

Pour créer un keltois, choisissez votre nom, vos Stats, vos Manoeuvres, vos geas, votre équipement, vos relations

## NOMS

Abaigh, Aedd, Angus, Braith, Bran, Cadwr, Concobar, Credne, Daru, Dyfed, Diancecht, Febal, Ferdiad, Fergus, Fingen, Laeg, Lón, Nechtan, Ogmë, Tremain, Yann, Wrën

Pour les filles: Aanör, Blodwedd, Caseigh, Daire, Ethne, Finabar, Gwen, Heulwën, Ib, Meriall, Mebd, Pixy, Raï, Riannon, Sabd

## STATS

Choisissez une série :

- Cool +1 Hard +2 Hot -1 Sharp +1 Weird 0
- Cool +1 Hard +2 Hot +1 Sharp 0 Weird -1
- Cool +1 Hard +2 Hot 0 Sharp +1 Weird -1
- Cool +2 Hard +2 Hot -1 Sharp 0 Weird -1

## MANOEUVRES

Vous avez toutes les Manoeuvres de base. Choisissez 2 Manoeuvres de keltois, et, au choix, un tour de héros et son geas ou une troisième manœuvre de keltois.

## PROGRESSIONS

Chaque fois que vous faites un jet sous une de vos Stats surlignées, ou chaque fois que vous ramenez à zéro l'une de vos Relations, marquez un cercle d'expérience. Au cinquième cercle rempli, progressez et effacez.

À chaque progression, choisissez l'une des options. Barrez-la. Vous ne pourrez plus la choisir à nouveau.

## EQUIPEMENT

Vous possédez :

- des vêtements ou des peaux de bête, plus une pièce d'armure 1A
- 25 Ducats
- une ou deux armes de leur choix

Et deux de ces pièces au choix :

- une longue vue dont il ne connaît pas encore le fonctionnement
- des galets peints de runes
- un cor de chasse
- une chope massive en étain ou une corne à boire
- deux barbers de fourrures à négocier
- un tonneau d'hydromel
- un symbole de danu
- de la teinture bleu
- une cognée de bucheron
- une tresse de cheveux de femmes gagnée lors d'un concours de lancer de hache.
- des torques et des bracelets de cuivre
- des bois de cerf
- une fibule ouvragée.
- une harpe.
- un crâne sculpté.
- des figurines représentant les membres de votre clan.

## RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

À votre tour, choisissez une, ou deux des propositions suivantes :

- L'un d'eux a combattu à vos côtés, annoncez +2
- L'un d'eux a des méthodes que vous jugez sans honneur aucun, annoncez une relation à -2

Votre relation avec les autres personnages sont à +1, vous êtes d'un naturel franc et ouvert.

- Quelque soit le score que vous annonce un autre joueur marquez une relation avec lui à +2. Vous avez partagé avec lui la bière et les mots et même s'il était trop saoul pour s'en souvenir, il vous a beaucoup parlé.

Le personnage ayant le plus gros score en Relations choisit laquelle de vos Stats il veut surligner.

Le MJ choisira d'en surligner une autre.

# NOM -

## STATS MANOEUVRES

<b>COOL</b>	Agir sous pression <input type="radio"/> Surligné
	Agresser Saisir de force <input type="radio"/> Surligné
<b>HARD</b>	Séduire ou manipuler <input type="radio"/> Surligné
	Observer une situation, une personne <input type="radio"/> Surligné
<b>HOT</b>	Ouvrir son esprit au Ragnarok <input type="radio"/> Surligné
<b>SHARP</b>	
<b>WEIRD</b>	

## RELATIONS

Aider ou interférer

## MANOEUVRE AMOUREUSE

Si vous prenez une cuite avec un autre personnage, cela compte comme faire l'amour avec lui (ou elle)

## BLESSURES

Compteur  
12

9 3

6

Stabilised

Shattered (-1 Cool)  
 Crippled (-1 Hard)  
 Disfigured (-1 Hot)  
 Broken (-1 Sharp)

## PROGRESSION

expérience ○○○○○○>>> augmentez

- Get +1 Hard (max +3)
- Get +1 Cool (max +2)
- Get +1 Sharp (max +2)
- Get +1 Weird (max +2)
- Get +1 Weird (max +2)
- Get a new Keltois move
- Get a new Keltois move
- Get a new Tour and its Geas
- Get a gang (detail) and leadership
- Get a move from another playbook
- Get a move from another playbook
- Get +1 to any stat (max stat +3)
- Retire your character (to safety)
- Create a second character to play
- Change your character to a new type
- Choose 3 basic move and advance them
- Advance the other basic moves

## MANOEUVRES DE KELTOIS DU CLAN SESSAIR

- **Bier Holder**: quand vous partagez la bière et l'hospitalité avec qqun, faites un jet en +hard. Sur un succès vous réchauffez le cœur de votre compagnon de biture et il ou elle se met à parler. Sur un 10 vous avez trois emprises, 7-9 vous avez une emprise, sur un échec c'est vous qui vous sentez en confiance c'est la personne avec qui vous buvez qui a une emprise. Dépensez les emprises pour poser les questions suivantes.  
-Qu'est ce qui trouble ton cœur?  
-Où voudrais tu être en ce moment?  
-Qu'est ce que tu désires?
- **Gwledd**: en keltois les mots « banquet » et « douceur de vivre » ont la même racine. Si vous claquez deux barbers pour faire la fête, ripailler et rien de plus, marquez un cercle d'expérience
- **Llawd**: Au départ d'une bataille, décidez si elle est importante. Si oui, vous tenez bon et ne faites aucun jet de blessure. Vous en ferez un uniquement à la fin, avec pour modificateur la totalité des dégâts accumulés.
- **Le Bleu**: dans votre famille on prépare le bleu, la teinture de guerre qui protège des coups et du froid. Si vous avez le temps de vous peindre, et de tracer sur vous les motifs et les entrelacs sacrés du clan, vous bénéficiez d'une armure de 1, pour peu que vous ne portiez que cela face aux flèches et aux haches. Avec suffisamment de temps vous pouvez même faire bénéficier vos alliés de cette protection. Dans des conditions normales, ces peintures durent entre 1 et 3 jours. Si vous vous payez cette manœuvre deux fois cette armure peut monter à 2 (un MJ taquin peut vous forcer à roleplayer la recherche sur les motifs et les mélanges ainsi que la quête mystique pour monter cette manœuvre à deux)
- **Sagesse des runes**: vous pouvez demander conseil aux runes. Faites un jet en +Weird. Sur un 10 les runes vous conseillent et vous gagnez un +1 ongoing tant que vous suivez ces conseils. Sur 7-9 idem, mais si vous ne suivez pas le conseil, vous agissez sous pression. Si vous ratez, les runes vous disent quelque chose de désagréable et vous agirez sous pression de toute façon.

## EQUIPEMENT ET DUCATS

## AUTRES MANOEUVRES

## POSSESSIONS