

Dangereux festival

Un scénario Ars Magica 4^{ème} Édition
par Jérôme Darmont

Introduction

Cette histoire se déroule dans le Tribunal du Loch Leglean (Écosse). Cependant, l'intrigue peut être transplantée ailleurs avec quelques adaptations. Il suffit que les personnages se soient fait un ennemi parmi la noblesse locale (qu'ils en soient conscients importe peu). Ce scénario prend place de préférence après un premier contact avec cet ennemi ou ses gens. Il est prévu pour un groupe de quatre à cinq personnages et devrait convenir aussi bien à des personnages « physiques » qu'à des personnages plus versés dans l'intrigue et la subtilité. Le supplément *Lion of the North* n'est pas indispensable pour jouer, mais néanmoins très utile.

Le thème de cette histoire tourne autour de la diplomatie, mais mâtinée de perfidie, de la trahison, du machiavélisme. Les personnages sont attirés dans un jeu du chat et de la souris qui pourrait s'avérer à terme fatal pour leur Alliance. Sauront-ils entrer dans le jeu et éviter la violence, qui leur serait fatale ? Pourront-ils en apprendre autant sur les faiblesses de leur ennemi que lui sur les leurs ? Ou se dévoileront-ils totalement ?

Invitation

C'est le tout début du printemps, dans les Highlands. La terre commence à peine à dégeler et les premiers bourgeons devront encore attendre quelques semaines... Un jeune homme vêtu à la façon des highlanders se présente, seul, aux portes de l'Alliance. Il déclare aux servants de garde avoir un message à transmettre aux maîtres des lieux. Quelques temps plus tard (le temps de rassembler les mages occupés à leurs chères études), le jeune homme se tient debout dans la salle du conseil, quelque peu intimidé. Il prend alors une grande inspiration et répète de mémoire son message, d'une voix forte.

« Je suis Manus Mac Karr, du clan Mac Graf. Le Mac Graf vous invite à la fête d'Earrach (prononcer er-ak, le printemps) et à ses jeux. Le Mac Graf vous attend à Graf Monadh (prononcer graf monou) dans deux jours. Je suis chargé de vous guider. »

Voilà qui ne laisse pas beaucoup de temps aux mages pour s'organiser. De surcroît, ils seront sans doute méfiants, s'ils ont déjà eu à faire au clan Mac Graf. Le jeune Manus ne peut guère leur apporter plus de précisions sur l'invitation du chef du clan Mac Graf. Par contre, il peut informer les personnages sur les jeux de la fête d'Earrach. Typiquement écossais, ils consistent en diverses épreuves de force et d'endurance. Traditionnellement, des contes et des chants meublent les soirées et réconfortent les concurrents harassés. Le festival attire généralement de nombreux jeunes gens des alentours, quelques négociants, voire même un prêtre itinérant. Le voyage de l'Alliance des personnages jusqu'à Graf Monadh dure deux jours, à pied. Manus ne peut rien dire d'autre. Si son esprit est magiquement sondé, les mages apprennent en plus que le jeune homme a effectué une partie du trajet aller en compagnie d'une di-

zaine de guerriers de son clan. Ils se sont ensuite séparés, et Manus ne sait pas où les autres sont partis.

Un beau guêpier

Le but du Mac Graf, avec cette invitation, est d'évaluer la réelle puissance des personnages. Il les sait sorciers, aussi souhaite-t-il voir comment ils se comportent lors des jeux. S'ils ne participent pas, il interprète cela comme un signe de faiblesse. S'ils usent de magie, il peut se rendre compte de quoi ils sont capables. Il a d'ailleurs fait appel à un Gruagach (sorcier écossais) de sa connaissance pour le conseiller en la matière. Le Mac Graf compte également en apprendre le plus possible sur l'Alliance des personnages, par la discussion. En plus de lui, certains hommes du clan sont chargés de faire parler les personnages, selon une tactique bien définie. Angus Mac Graf, le fils du chef, joue l'hostilité et l'antagonisme. Au contraire, Toilitchte Frannsaidh, le conteur du clan, présente un abord facile et sympathique. Ce jeu est sensé amener les mages à faire des confidences à Frannsaidh.

Le Conteur prendra soin de noter qui, parmi les personnages, se rend à Graf Monadh, et quelles sont les moyens de protection restant à l'Alliance. En effet, le Mac Graf a envoyé une troupe d'une dizaine d'hommes éprouver les défenses de l'Alliance pendant l'absence des maîtres des lieux. L'attaque survient le jour même du départ. Si les mages ont été particulièrement négligents, il pourraient bien trouver les lieux totalement saccagés à leur retour...

Graf Monadh

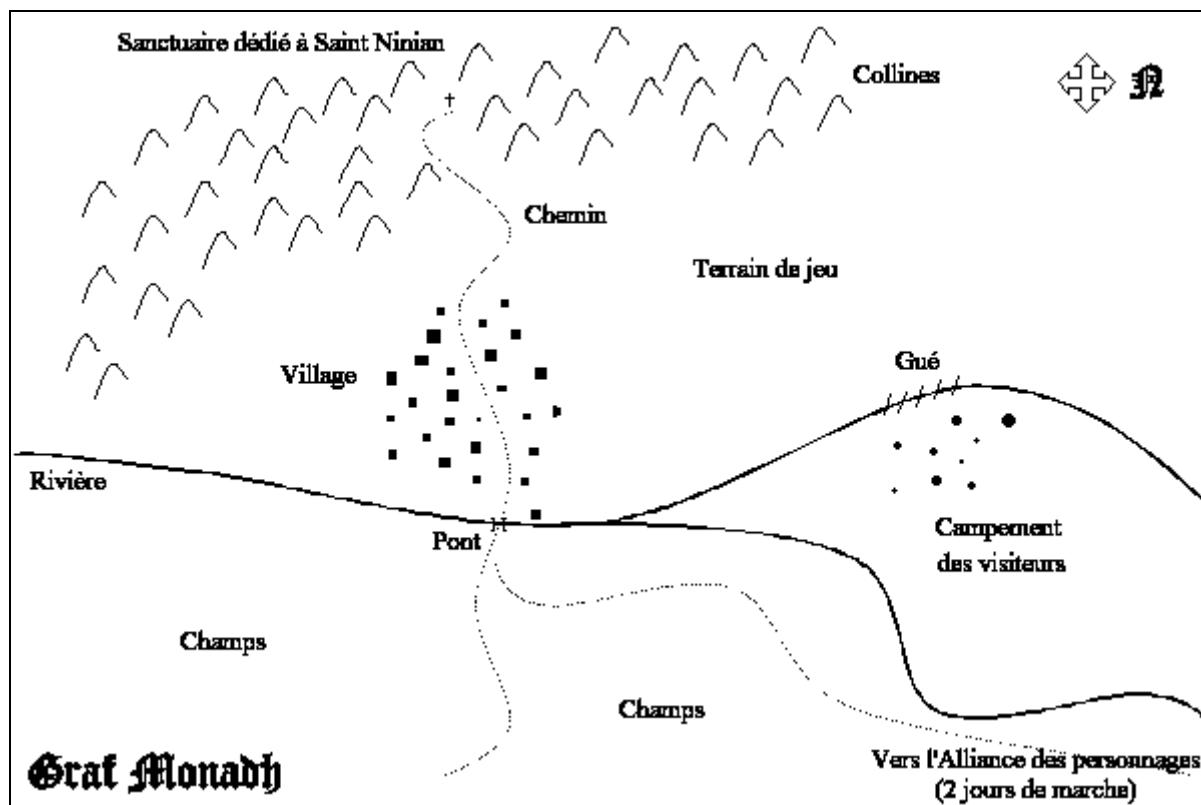
Graf Monadh est un petit village typique des Highlands, fait de maisons basses au toit de chaume et niché entre des collines et une rivière. Il est situé à deux jours de marche au sud de l'Alliance des personnages. Une carte de la vallée, ci-contre, montre la configuration des lieux.

Pour la durée des festivités, un campement de tentes a été établi au nord du village, pour accueillir les visiteurs que le village ne peut pas abriter (c'est-à-dire la plupart d'entre eux). Dans les collines à l'ouest se trouve un sanctuaire dédié à Saint Ninian, un homme d'église anglais qui, au IV^{ème} siècle, convertit les Pictes et les Scots du sud de l'Écosse au catholicisme en adaptant la parole de l'Église pour qu'elle leur convienne.

Les auras dans la vallée sont les suivantes :

- village, campement, terrain de jeu, champs : Divine +1 ;
- sanctuaire dédié à Saint Ninian : Divine +4 (écossaise¹) ;
- collines : 0.

¹ Les auras divines liées à l'Église écossaise sont spéciales. Elles génèrent une sensation de calme qui altère les passions et les Traits de Caractère, dont le score est fixé à ± 1 , quel que soit sa valeur de départ. Les scores normaux reviennent au rythme d'un point par jour hors de l'aura. Les effets d'un séjour prolongé dans une telle aura sont décrits dans *Lion of the North* (p. 44), mais ne devraient pas influencer sur le cours de cette histoire.



Personnalités importantes

- **Le Mac Graf**, Ceann Cath (*prononcer kyann ka, chef*) du clan Mac Graf. Massif et barbu, portant un kilt aux couleurs du clan en toute saison, le Mac Graf impose le respect. Son regard froid et calculateur a le don de glacer ses interlocuteurs. Il accueille les personnages avec courtoisie, mais ne se laisse à aucun moment aller à être un tant soit peu chaleureux. Sa femme est morte aux mains d'un mage de l'Ordre d'Hermès et il n'est pas prêt de pardonner ses membres. Le Mac Graf observe sans cesse les personnages afin de jauger leurs réactions lors du festival. Il ne participe personnellement à aucun jeu.
- **Mor Uile-Bheist** (*prononcer mor oulou-veyst*), Gruagach. Mor Uile-Bheist est tout simplement énorme ! Il est évident au premier coup d'œil (jet simple d'*Intelligence* + *Connaissance des Légendes* à 6+) que le sang des géants des Highlands coule dans ses veines. Sa barbe rousse et hirsute ne le rend pas plus amène... Mor Uile-Bheist est de surcroît un magicien entraîné. Il est présent à Graf Monadh pour évaluer les capacités magiques des personnages. Le prétexte à son invitation est l'épreuve du lancé de caber (cf. le déroulement des jeux), dont il est un grand spécialiste. Il ne participe à aucune autre épreuve.
- **Marcus Mac Graf**, Tanaiste (*prononcer tanishtou, successeur du chef*) du clan Mac Graf. Marcus Mac Graf approche de la trentaine d'années. Il est le portrait craché de son père, en plus jeune. Fier, son regard est animé d'une passion peu commune. Marcus a pour mission de représenter le « méchant » aux yeux des personnages. Il doit être agressif et méprisant envers eux, les rabaisser et se moquer d'eux sans cesse. Il joue ce rôle avec le plus grand naturel : comme son père, il hait l'Ordre d'Hermès... Il n'hésite pas à en venir aux mains si nécessaire. (Le Conteur prendra soin de ne pas laisser dégénérer un éventuel combat en bain de sang, les personnages ont déjà suffisamment de problèmes comme ça !)

Marcus ne participe pas aux épreuves, à moins d'y être amené par défi par les personnages.

- **Toilichte Frannsaidh** (*prononcer tolishtou frannshi*), Seanachaidh (*prononcer shineshi, conteur et historien*) du clan Mac Graf. Frannsaidh est grand et mince, toujours vêtu de couleurs vives. C'est lui le garant de l'histoire et des traditions du clan Mac Graf. Il a pour mission d'être le « gentil » auprès des personnages, d'être sympathique avec eux, de leur servir de guide, etc. Cette façade n'a néanmoins pour objet que d'amener les personnages à se livrer à lui. Sous son abord ouvert et souriant, Frannsaidh ne perd jamais sa mission de vue : en apprendre le plus possible sur les personnages, leurs forces, leurs faiblesses, leur Alliance, ses défenses, etc. Le percer à jour n'est pas aisé, car c'est un bon comédien (Communication +2, Ruse 4). Frannsaidh ne participe à aucun jeu.
- **Père Alasdair**, prêtre itinérant de l'Église d'Écosse. Tous les ans, Père Alasdair est invité à la fête d'Earrach. Il est d'ailleurs l'un des rares à séjourner au village, et de surcroît chez le Mac Graf lui-même. Pendant le festival, il a l'habitude de mener une procession jusqu'au sanctuaire de Saint Ninian, dans les collines. Cette année, il est accompagné de sa ravissante (mais timide) femme Ailis (et oui, les prêtres écossais ont le droit de se marier !). Père Alasdair a une attitude neutre vis-à-vis des personnages. Il est parfaitement conscient qu'il existe dans les Highlands des pouvoirs qui dépassent l'entendement. Cela ne le choque pas. Par contre, il est plus préoccupé par l'usage que des gens mal intentionnés peuvent faire de ces pouvoirs. S'il est invité à l'Alliance des personnages, il s'y rendra pour se rendre compte par lui-même de ce qui s'y passe. Les relations des personnages avec Père Alasdair seront dûment analysées par le Mac Graf.
- **Bearnard** le marchand. Brun et de taille moyenne, vêtus d'habits incongrus dans les Highlands (diantre, il ne porte pas de kilt ! ?), Bearnard le lowlander vient échanger les produits de la civilisation contre la production artisanale locale de l'hiver (habits de laine, cuirs, marqueterie, etc.). Il est accompagné de son fils Cailean, un garnement de dix ans qui passe son temps à courir du campement au village et du village au terrain de jeu.
- **Barabal Mac Graf**, sœur du Mac Graf. Cette maîtresse femme a fort à faire pour nourrir tous les braillards qui se sont rassemblés à Graf Monadh pour le festival. Elle commande indifféremment aux femmes et aux hommes du clan, et même aux autres ! On murmure que son influence auprès du Mac Graf est prépondérante. Ce n'est pas complètement faux.
- **Leitis**, jeune curieuse. Cette jeune fille (quatorze ans) du clan Mac Graf n'est au courant d'aucune des machinations qui se trament pendant les jeux. C'est peut-être la seule personne capable d'être sincèrement amicale avec les personnages. Elle ne peut guère fournir de renseignements aux personnages, mais connaît très bien la région. Si le Conteur se sent généreux, il se peut même que Leitis possède le Don...
- **Seonaid**, ollamhan (*prononcer ollouvann, conteuse*) triste. Seonaid est une jolie jeune femme qui passe son temps à chanter des chansons tristes ayant pour thèmes le voyage et l'absence. Rien ne la tire de sa mélancolie. Ses yeux sont constamment dans le vague.

Déroulement des jeux

1^{er} jour : Clach neart (*prononcer clar niarst, pierre de force*) et lancé de caber

L'épreuve du clach neart, la pierre de force, est simple. Il s'agit pour les concurrents de montrer leur force en soulevant des pierres de plus en plus grosses. Ils disposent pour cela de

trois essais pour chaque pierre. Pour franchir une étape, il faut réussir un jet de tension de Force de 6+ pour la première pierre, 9+ pour la seconde, 12+ pour la troisième, etc., jusqu'à élimination de tous les concurrents. La plupart des concurrents ont une Force de +2, mais le Conteur peut utiliser des adversaires avec +3 en Force s'il y a vraiment des costauds parmi les personnages.

Le lancé de caber consiste à propulser le plus loin possible un tronc d'arbre d'environ 5 à 6 mètres de long ! Les concurrents ont droit à trois essais. Pour cela, calculer leur bonus d'attaque au caber : *Armes de Jet* (niveau par défaut : -3) + *Perception* + *Encombrement* + 2 (bonus d'attaque du caber). Le meilleur total d'attaque (un dé de tension + bonus d'attaque) remporte le concours. Un highlander moyen possède un bonus d'attaque au caber de 0.

2^{ème} jour : Course à pied

Il s'agit d'une course à pied d'environ trois lieues, dans les collines et la plaine autour de Graf Monadh. La position initiale d'un personnage dans le peloton est déterminée par son score en Athlétisme + un dé simple.

Athlétisme + un dé simple	Position approximative
1-3	30 ^{ème}
4-6	20 ^{ème}
7-9	10 ^{ème}
10-12	5 ^{ème}
13-15	1 ^{er}

Dix fois de suite, les participants à la course doivent effectuer les jets suivants :

- *Énergie* + *Athlétisme* – *Fatigue* (tension) à 6+ la première fois, puis 7+, 8+, etc. Si ce jet est manqué, le coureur perd un Niveau de Fatigue ;
- *Vivacité* + *Athlétisme* – *Fatigue* (simple) à 6+. Le coureur double autant de concurrents que marge de réussite de son jet (par exemple, un jet de 9 permet de passer 3 concurrents). Si le jet est manqué, le coureur est doublé par autant de concurrents que sa marge d'échec (par exemple, un jet de 3 indique que le personnage s'est fait doubler par 3 concurrents).

Il est possible de recourir à des ruses déloyales pour remporter cette épreuve, mais si elles venaient à être découvertes, cela serait à coup sûr mal vu et octroierait une Réputation de tricheur au fautif (de Niveau 2, à Graf Monadh).

3^{ème} jour : Jeu de camanachd (*prononcer camanarc, shinty*)

Les règles du shinty sont simples. Il s'agit, à l'aide d'un caman (un bâton recourbé à la manière d'une crosse de hockey), de propulser une balle jusque dans le but adverse. Il est interdit de shooter dans la balle, de la ramasser, de la lancer ou de la cacher. À part ça, tout est permis ! L'équipe qui marque un but remporte la partie. Les équipes peuvent être constituées d'un nombre indifférent de joueurs, il suffit de se mettre d'accord au départ. Les actions possibles au shinty sont résumées dans le tableau ci-contre². Traditionnellement, le match de shinty oppose le clan Mac Graf aux joueurs des villages alentours.

² Simplification des règles de *Lion of the North*, p. 85.

Action	Résolution (dé de tension)	(*)
Tir (distance en mètres)	Aptitude au shinty + Force + 4	+4
Tir au but	Aptitude au shinty + Perception + 2	+4
Dribble	Aptitude au shinty + Dextérité + 2	+6
Blocage	Aptitude au shinty - 2	-1
Interception	Aptitude au shinty + Vivacité + Encombrement +4	+8
Balle en équilibre sur le caman	Aptitude au shinty + Dextérité - 5 ³	-2
Fatigue	Athlétisme + Énergie	0

(*) Scores typiques des highlanders

Statistiques du caman. Style : Une Arme, Init. +3, Atq. 0, Déf. +4, Dgt. +1, For. -1, Charge : -0,5, Esp. 1, Portée : À Portée, Coût : Bon marché.

Note : Les jeux prennent place l'après-midi. La matinée est réservée à leur préparation et au repos, bien que de petits concours soient parfois organisés spontanément. Les soirées sont consacrées au ceilidh (*prononcer kili*), où les membres du clan se rassemblent pour chanter des chansons (a capella), danser et raconter des histoires (cf. la légende de Cu Chulainn), ce dont ils sont très friands.

Rumeurs et péripéties

- Dix guerriers sont absents depuis quelque jours. Ils sont partis deux jours avant l'invitation des personnages. Ce renseignement peut être acquis sur un jet d'Aptitude Sociale approprié de 9+ (cela n'empêche pas le roleplaying, bien sûr !). Sur un jet de 12+, les personnages apprennent de plus que les guerriers devaient remplir une mission secrète dont ils n'ont rien voulu révéler. Suit la liste des noms des guerriers, ce qui évitera au Conteur d'improviser si ses joueurs sont retors : Iomher, Frang, Luthais, Stiabhan, Earnan, Barra, Oengus, Alai, Lucas et Martainn.

La légende de Cu Chulainn

Il était une fois un garçon appelé Setanta. L'oncle de Setanta, le Roi Conor, avait pour projet d'aller festoyer chez un riche forgeron nommé Cullan, qui vivait dans une forteresse imprenable. Setanta avait été invité au banquet, mais il était absent lorsque la suite du Roi partit pour la forteresse.

Il partit donc un peu plus tard, mais lorsqu'il arriva au château de Cullan, il trouva la seule porte fermée et gardée par un énorme chien. Alors que Setanta essayait d'entrer, le chien l'attaqua. Avant que Cullan et ses invités puissent intervenir, Setanta avait pris le chien à la gorge et lui avait frappé la tête sur le montant de la porte, le tuant net. Le peuple traita le garçon en héros, mais lui se sentait honteux d'avoir tué le féroce chien de garde de Cullan.

Après la fête, Setanta demanda à garder la porte de la forteresse aussi honorablement que le chien l'avait fait, et ce jusqu'à ce qu'un autre chien puisse être entraîné à cette tâche. On donna à Setanta des armes et une armure et, après qu'il eu gardé loyalement le foyer de Cullan, Setanta fut rebaptisé Cu Chulainn, ce qui signifie, en Gaélique, « le chien de Cullan ».

Plus tard, Cu Chulainn apprit l'art de la bataille auprès de la déesse Scathach. On raconte qu'il était capable d'occire cent champions ennemis en une seule bataille !

³ Un jet tous les 3 mètres.

- Le Mac Graf est veuf. Sa femme du Mac Graf est morte d'une mystérieuse maladie (jet d'Aptitude Sociale à 6+). En fait, c'est un mage de l'Ordre d'Hermès qui l'a tuée en prétendant la soigner (c'était un accident, mais personne au village ne le pense — jet d'Aptitude Sociale à 12+).
- Mor Uile-Bheist est un sorcier Gruagach, il vaut mieux ne pas le mécontenter ou il vous lance un Geas (malédiction — jet d'Aptitude Sociale à 6+) ! Les mieux informés murmurent qu'il a été l'élève de Brude Deathless lui-même (jet d'Aptitude Sociale à 15+). Brude Deathless est un Gruagach mythique a combattu au côté de Pralix contre Damhan-allaidh avant la fondation de la Maison Ex Miscellanea à la fin du VIII^{ème} siècle (jet d'*Intelligence + Connaissance de l'Ordre d'Hermès* à 9+ ou d'*Intelligence + Connaissance des Légendes* à 12+). Brude Deathless, d'après certaines rumeurs, serait encore en vie...
- Le pèlerinage jusqu'au sanctuaire dédié à Saint Ninian a lieu le matin du deuxième jour du festival. Villageois et participants marchent en procession sur le chemin qui mène à la simple croix de bois plantée sur une éminence herbeuse. Là, Père Alasdair dit une messe. Les personnage peuvent y expérimenter brièvement les effets des auras divines écossaises.
- Un soir, la belle Seonaid, peut-être sous l'effet de la boisson, sort de sa léthargie mélancolique habituelle pour se lamenter sur l'épaule d'un personnage. Elle pleure son mari, Iomher, qui est parti il y a quelques jours pour une mission secrète « dans le nord » le lendemain même de leurs noces. Elle a peur qu'il ne revienne jamais de ce raid et qu'elle devienne veuve avant même d'avoir profité de son mariage. Elle est rappelée à l'ordre par Barabal Mac Graf avant de pouvoir en révéler plus
- Un jour, au détour d'une rue, les personnages rentrent dans un highlander mal embouché qui déclenche aussitôt une bagarre (cf. les caractéristiques d'un guerrier du clan en annexe). Bien sûr l'incident est un coup monté, pour voir les réactions des personnages, et peut-être leurs talents de boxeurs. Si l'affaire tourne trop mal, Frannsaidh intervient pour « séparer » tout le monde.
- Le matin du troisième jour, les personnages sont ameutés par des cris. Un homme du clan menace le marchand Bearnard, à qui il a acheté une babiole pour sa femme, babiole volée quelque pas plus loin par Ailean. Si les personnages interviennent dans cette affaire, que ce soit pour rendre la justice ou en faveur de Bearnard et Ailean s'ils s'en sont fait des amis, leurs actes seront jugés.
- Dans le courant du troisième jour, les guerriers partis plus tôt en mission secrète sont de retour. Selon les défenses de l'Alliance des personnages, leur groupe est plus ou moins décimé. Iomher, le mari de Seonaid, peut avoir survécu ou non, selon le bon vouloir du Conteur. Les guerriers sont immédiatement reçus par le Mac Graf. Par la suite, ils ne disent mot de leur expédition.

Conclusion

Ce scénario est très ouvert et il est difficile de prévoir son issue. Se rendant compte qu'ils sont manipulés, jaugés, évalués, certains groupes choisiront peut-être de partir sur-le-champ. D'autres souhaiteront entrer dans le jeu et impressionner l'adversaire. Il faudra également que le conteur gère la réaction des personnages quand ils comprendront que leur Alliance a été attaquée. S'ils ont recours immédiatement à la violence, il leur faudra affronter les trente guerriers du clan Mac Graf, sans compter leurs chefs et Mor Uile-Bheist. Peut-être seront-ils

suffisamment puissants pour triompher, mais dans ce cas, ils risquent fort d'avoir à faire à la Maison Quæstor pour cette infraction flagrante au Code d'Hermès. Une fois de plus, la subtilité et la discrétion sont de mise. C'est la leçon que prétend donner cette histoire...

Annexe : Caractéristiques des PNJ

Le Mac Graf, Marcus Mac Graf. Chefs de clan highlander (cf. *Lion of the North*, p. 141). Perception +3.

Totaux de combat ArM4

Encaissement : 0

Arme	Initiative	Attaque	Défense	Dégâts	Fatigue
Bagarre	-1	-2	-2	0	-3
Épée longue & Targe	+1	+1	+6	+6	-2
Dirk & Targe	+2	+2	+4	+4	-2
Arc court	-2	+3	—	+4	-3

Toilichte Frannsaidh. Barde (cf. *Lion of the North*, p. 139).

Totaux de combat ArM4

Encaissement : -1

Arme	Initiative	Attaque	Défense	Dégâts	Fatigue
Bagarre	0	-1	-1	-2	0
Dirk	+3	+1	+1	0	0

Père Alasdair. Moine de l'Église écossaise (cf. *Lion of the North*, p. 140). Pas de Confiance mais des points de Foi.

Totaux de combat ArM4

Encaissement : +1

Arme	Initiative	Attaque	Défense	Dégâts	Fatigue
Bagarre	-4	-4	-5	-5	-2

Bearnard. Marchand lowlander (cf. *Lion of the North*, p. 139). Perception +1. Compétence Parler l'écossais (Marchandage) 5 en plus.

Totaux de combat ArM4

Encaissement : 0

Arme	Initiative	Attaque	Défense	Dégâts	Fatigue
Bagarre	-5	-5	-7	+1	-4

Guerrier du clan Mac Graf. Homme de clan (cf. *Lion of the North*, p. 135). Force +3, Perception -3.

Totaux de combat ArM4

Encaissement : +6

Arme	Initiative	Attaque	Défense	Dégâts	Fatigue
Bagarre	+4	+4	+3	+3	+4
Hache longue	+9	+8	+8	+7	+6
Dirk & Targe	+8	+9	+10	+7	+6

Mor Uile-Bheist le Gruagach⁴

Caractéristiques : Intelligence (Malin) +3, Perception (Fataliste) -2, Présence (Forte odeur) -2, Communication (Bourru) -0, Force (Colosse) +3, Énergie (Infatigable) +3, Dextérité (Leste) +1, Vivacité (Lourd) -2

Âge : 33 ans

Taille : +2

Confiance : 3

Vertus et Vices : Sang de Géant +3, Changeforme +3, Double Vue +1, Guérison +1, Chic (Caber) +2, Étranger (Gruagach) -3, Défiguré -1, Oreille manquante -1, Reclus -1, Emporté (Insultes) -3, Haï des Êtres féeriques -1, Âme extériorisée +4⁵

Traits de Caractère : Reclus +3, Fier +3, Joueur +2, Amer +1

Réputation : Gruagach 3, Highlands ; Champion de Caber 3, Highlands

Arme/Attaque	Init.	Atq.	Déf.	Dgt.	Fat.
Bagarre	+3	+5	0	+5	+7
Hache longue	+6	+7	+3	+9	+7
Caber	-4	-8	—	+10	+10

Encaissement : +7

Niveaux de Fatigue : Dispos, 0/0, -1/-1, -3, -5, Inconscient

Niveaux de Santé : Indemne, 0/0, -1/-1, -3, -5, Incapacité

Compétences : Gaélique (Contes) 4, Picté (Changeforme) 4, Sagesse Gruagach (Geasas) 3, Changeforme (Ours) 3, Double Vue (Fées) 3, Guérison (Fractures) 3, Connaissance des Highlands (Chemins) 2, Connaissance du Gruagach (Brude Deathless) 3, Puissance (Malédiction) 3, Athlétisme (Endurance) 1, Escalade (Montagnes) 1, Bagarre (Projections) 4, Une arme (Coup dévastateur) 4, Armes lancées (Caber) 5, Discrétion (Déplacement silencieux) 1, Chasse (Pister) 2, Survie (Highlands) 2, Natation (Torrents) 1, Chirurgie (Plaies) 1, Connaissance des Légendes (Géants) 2, Connaissance de la Féerie (Cour d'Ombre) 1

Résistance magique : +29

Équipement : Armure complète de fourrure, Hache longue, Caber

Encombrement : 0 (-4 avec caber)

⁴ Les règles concernant la magie Gruagach sont parues dans *Ars Mag* n° 9.

⁵ Cette dernière vertu a pour but de faire de Mor Uile-Bheist un méchant récurrent dans la Saga en le rendant virtuellement immortel. Cependant, elle rompt l'équilibre des vertus et des vices. Aussi, le Conteur qui n'en a pas l'utilité peut la supprimer.