

Fíanna

aventures héroïques dans L'irlande légendaire



un jeu de rôle écrit par olivier legrand

íanna

aventures héroïques dans l'Irlande légendaire

présentation	p. 3
livre I : le monde	p. 5
l'île des légendes	
tribus et royaumes	
la culture celte	
livre II : les héros	p. 22
votre personnage	
exploits et périls	
les secrets des íanna	
livre III : l'aventure	p. 58
l'art du conteur	
gens et bêtes	
peuples mythiques	
références	p. 93

Conception et écriture : Olivier Legrand

Troisième édition (Samhain 2024)

Illustrations : L'image de couverture a été générée par Midjourney. Les illustrations intérieures ont été exécutées par Callum Fowlie, Arthur Rackham, Jeremy Mohler (Outland Entertainment) et divers artistes. Toutes les images utilisées dans ce document ont été reproduites avec l'autorisation des artistes, acquises sous licence ou extraites de banques d'images libres de droits. Voir la page 93 pour plus de détails.

Remerciements spéciaux à Thomas Laborey, pour ses judicieux conseils et ses idées toujours pertinentes.

À Greg Stafford (1948-2018), qui a tout changé.

présentation

L'âge des héros

L'Irlande qui sert de toile de fond aux exploits des Fianna est une terre légendaire, située au confluent du mythe et de l'histoire. Selon les anciennes chroniques, l'âge des Fianna connut son apogée au troisième siècle de notre ère, sous le règne du Haut Roi Cormac mac Art.

En ce temps-là, les missionnaires chrétiens n'avaient pas encore foulé le sol de l'Île d'Émeraude; on y révérait encore la Grande Déesse et ceux de sa tribu, les Tuatha dé Danann, seigneurs de l'Autre Monde.

Alors que le reste de l'Europe vivait sous la domination d'un seul immense empire, l'Irlande demeurait indomptée, avec ses rois, ses bardes et ses guerres de clans. C'était un âge troublé, dont le souvenir se perd dans les brumes de l'Histoire, un âge où se forgeaient les légendes des temps à venir, celles des derniers grands héros de l'Irlande païenne : le glorieux Finn mac Cumail et ses compagnons les Fianna, tout à la fois guerriers, chasseurs et poètes.

Courant forêts et collines en quête d'aventure et de gloire, chevauchant parfois jusque dans l'Autre Monde, les Fianna n'ont ni clan ni royaume, mais sont toujours prêts à défendre l'Irlande contre ses ennemis, qu'il s'agisse de conquérants ou de pillards venus d'au-delà des mers ou de créatures malfaisantes comme les terrifiants Fomoriens...

Les exploits des Fianna inspirèrent plus d'un conteur et leur chute sonna le glas de l'Irlande légendaire. On raconte néanmoins que le dernier d'entre eux, Ossian, revint de l'Autre Monde longtemps après le trépas de ses compagnons, pour témoigner une ultime fois de ce temps à jamais disparu, le temps des anciens dieux et des héros oubliés.

C'est ce temps que FIANNA vous invite à explorer, à travers le plaisir du jeu de rôle.

Pour jouer à FIANNA, il n'est aucunement nécessaire de connaître les hauts faits de Finn ou d'avoir lu le récit de ses aventures, telles qu'elles ont été rapportées par les conteurs irlandais ou par un grand nombre d'auteurs : les joueurs sont, au contraire, invités à se laisser porter par l'ambiance du jeu, leur imagination et l'inspiration du Conteur.

Les fianna d'irlande

Les Fianna sont des hommes d'exception, par leur valeur personnelle autant que par leur statut au sein de la société irlandaise. Ce sont des guerriers-chasseurs, qui vivent en bandes plus ou moins organisées sous l'autorité de leurs propres chefs, en marge du système traditionnel des clans, des tribus et des royaumes, et menant une existence presque nomade, rythmée par le cycle des saisons.

Durant la saison claire de l'année, de Beltaine à Samain, ils courent les bois en quête de gibier et d'aventure, quête qui les amène parfois à franchir les frontières de l'Autre Monde, au plus profond d'une forêt sauvage ou au détour d'un tertre solitaire, ou à mettre leurs talents de guerrier au service d'une cause qu'ils jugent juste et honorable.

Durant la saison sombre, de Samain à Beltaine, ils gardent les ports et subsistent grâce à l'hospitalité de leurs compatriotes - une loi sacrée qu'observent tous les habitants de l'Île d'Émeraude, du plus humble au plus puissant. Gare à ceux qui refuseraient de partager leur table ou leur toit avec les Fianna, car ceux-ci seraient alors en droit de prendre par force et rapine ce qui leur a été refusé par avarice...

Affranchis de tout lien tribal ou clanique, les Fianna sont leurs propres maîtres et n'obéissent qu'aux chefs qu'ils ont librement choisi de suivre. Par-dessus tout, leur loyauté va à l'Irlande, qu'ils ont juré de défendre contre tous ses ennemis, que ceux-ci soient mortels ou issus de quelque autre monde. En tant que protecteurs de l'Irlande, ils sont censés servir fidèlement son Haut Roi, qui incarne l'unité de l'île - une unité fragile, qu'il est bien souvent nécessaire de consolider les armes à la main. Aussi le Haut Roi charge-t-il quelquefois des Fianna d'intervenir là où son pouvoir et sa souveraineté sont remis en cause par des luttes intestines ou de sombres desseins.

Devenir Fianna, c'est abandonner sa famille et renoncer à sa place au sein de sa tribu, de son clan ou de sa nation; pour cette raison, les compagnies de Fianna accueillent souvent en leur sein des hommes marqués par le destin, désireux de rompre les liens qui les unissent à leur lignée ou à leur terre, ou, tout simplement, tentés par une vie de grande aventure. Encore faut-il être digne de devenir Fianna.

Celui qui veut devenir Fianna doit faire preuve de sa valeur aux armes et de son habileté à la chasse; il se doit également d'être un homme instruit, versé dans les arts de l'éloquence, de la poésie et de la musique.

Parfaits représentants de l'idéal celtique, les Fianna sont donc des hommes complets. En outre, toutes les compagnies de Fianna ont en commun une haute exigence morale : un Fianna doit se montrer honorable, courageux, généreux et d'une loyauté sans faille envers ses compagnons. Sans ces qualités qui constituent son identité même, il ne serait qu'un maraudeur sans foi ni loi; grâce à elles, il est un héros, libre et respecté de tous.

De la légende au jeu

Les règles de FIANNA, volontairement très simples, n'utilisent que des dés ordinaires, à six faces (D6) et mettent l'accent sur l'action épique et l'intensité dramatique, plutôt que sur un quelconque *réalisme*, qui n'aurait de toute façon pas sa place dans l'Irlande légendaire des Fianna. Avant d'entrer dans le vif du sujet, penchons-nous sur quelques termes-clés, qui seront fréquemment utilisés dans ces pages :

Aventure : Dans le contexte du jeu, ce terme désigne une histoire mettant en scène les héros incarnés par les joueurs. Selon sa durée, une aventure pourra se jouer en une seule séance ou s'étendre sur plusieurs parties.

Chronique : Ce terme désigne un ensemble d'aventures mettant en scène les mêmes héros, à la manière du Cycle de Finn et des Fianna.

Conteur : Dans FIANNA, ce terme désigne le meneur de jeu, qui fait tout à la fois office de narrateur, d'arbitre et de metteur en scène.

Héros : Ce terme désigne principalement les personnages interprétés par les joueurs.

Scène : Une aventure est toujours découpée en plusieurs scènes, exactement comme un récit ou un film. La durée exacte de chaque scène dépend entièrement de la situation.

Triades : Le nombre trois constitue le cœur symbolique de ce jeu. Il se compose de trois livres, comprenant chacun trois chapitres. Cette structure triple ne doit rien au hasard et reflète les fameuses triades chères aux poètes celtes. Cette approche triadique se retrouvera dans la façon de définir les personnages, ainsi que dans les règles de jeu proprement dites. Le

système de jeu de FIANNA, très simple, a été conçu pour être le plus « invisible » possible en cours de jeu. Dans cette perspective, les jets de dés n'interviendront que dans les situations décisives et celles-ci seront toujours résolues du point de vue des personnages-joueurs, les *héros de l'histoire*.

Selon cette logique, les joueurs seront les seuls à devoir lancer les dés en cours de jeu ; le Conteur pourra ainsi se consacrer uniquement à son rôle de narrateur, d'arbitre et de metteur en scène. Les différents aspects et rouages du système de jeu sont détaillés dans le Livre II.

Les trois livres

Fidèle à la tradition des triades celtiques, les règles de FIANNA sont divisées en trois livres, composés chacun de trois chapitres :

LIVRE I : LE MONDE

Ce premier livre présente le cadre de jeu de FIANNA : l'Irlande du Cycle de Finn.

I. L'Île des Légendes : Un tour d'horizon de l'Irlande et de son histoire mythique.

II. Tribus et Royaumes : La société celtique et les cinq grandes contrées de l'Irlande légendaire.

III. La Culture Celte : La dimension sacrée et les différentes divinités de l'Irlande des Fianna.

LIVRE II : LES HÉROS

Destiné aux joueurs comme au Conteur, ce livre présente l'essentiel des règles du jeu de FIANNA.

I. Votre Personnage : Comment créer, jouer et faire évoluer un héros Fianna.

II. Exploits et Périls : Toutes les règles pour résoudre épreuves, combats et autres actions héroïques.

III. Les Secrets des Fianna : Dix-huit talents uniques de guerrier, de chasseur et de barde.

LIVRE III : L'AVENTURE

Réservé au Conteur, ce dernier livre s'intéresse à la maîtrise du jeu, ainsi qu'aux différents types d'alliés et d'ennemis que les héros pourront rencontrer lors de leurs aventures.

I. L'Art du Conteur : L'esprit du jeu, les différents rôles du Conteur et la création d'aventures.

II. Gens et Bêtes : Autres personnages, animaux sauvages et créatures fabuleuses.

III. Peuples Mythiques : Faés, Fir Bolgs et Fomoriens, les trois grands peuples mythiques du jeu.

LIVRE I

Le Monde

I. L'île des légendes

Les trois mondes p. 6

L'âge des conquêtes p. 8

Les peuples p. 9

II. tribus et royaumes

La société tribale p. 12

La souveraineté p. 13

Les cinq royaumes p. 15

III. La culture celte

Le savoir et le sacré p. 17

Le cours du temps p. 19

Dieux et déesses p. 20

I. L'île des Légendes



Les trois mondes

L'Irlande mythique qui sert de décor aux aventures des Fianna se compose de trois grands territoires : le Monde des Hommes, les Terres Sauvages et l'Autre Monde.

Le Monde des Hommes

Le Monde des Hommes est un monde de tribus et de royaumes. La terre d'Irlande compte cinq grands royaumes : *Laighean* (au sud-est de l'île), *Ulaídh* (au nord-est), *Muman* (au sud-ouest), *Connacht* (à l'ouest) et *Mide* (« le milieu »), situé à la jonction des quatre autres territoires. En gaélique, ces cinq contrées sont traditionnellement désignées par un terme signifiant *cinquième* : ensemble, les cinq cinquièmes forment un tout, l'Irlande.

Ce tout est, en théorie, uni sous l'autorité d'un seul Haut Roi. Pour ses habitants, l'Irlande n'est pas seulement une terre ; c'est aussi une déesse, dont le Haut Roi est en quelque sorte l'époux sacré. Son pouvoir réel sur les autres rois de l'île reste plus symbolique que politique, et il a souvent bien du mal à maintenir la paix entre les différents royaumes.

Les Terres Sauvages

Ce nom désigne les forêts, les montagnes, les landes et les marais qui séparent les différentes communautés humaines de l'île. Ce monde, plus ancien que celui des hommes, est le territoire des animaux, mais aussi celui des Fianna, qui les parcourent sans relâche durant la moitié de l'année, cherchant l'aventure, explorant l'inconnu, dormant à la belle étoile.

Plutôt que de se référer à une carte moderne ou à un atlas géographique, le Conteur est invité à laisser libre cours à son imagination pour décrire les paysages qui jalonnent sa chronique, l'Irlande de FIANNA étant avant tout un univers de légende.

L'Autre Monde

L'Autre Monde est un ensemble mouvant de territoires merveilleux ou inquiétants, situés hors du temps et peuplés d'êtres fabuleux. Son plus fameux royaume est le pays enchanté de Tir-na-n'Og, la Terre des Bienheureux, dont les habitants restent éternellement jeunes... mais l'Autre Monde abrite aussi des contrées plus crépusculaires, où l'homme ne s'aventure qu'à ses risques et périls.



L'Autre Monde communique avec le Monde des Hommes comme avec les Terres Sauvages. Les portes qui y mènent sont nombreuses, qu'il s'agisse de tertres couronnés de cromlechs, de lacs sacrés nimbés de brumes ou de sentiers perdus au cœur des forêts... Les Îles Étrangées qui apparaissent parfois au large de l'Irlande appartiennent elles aussi à l'Autre Monde, dont les frontières sont aussi changeantes que les vagues de la mer et les nuages du ciel...

Le Reste du Monde

L'Irlande de FIANNA constitue une réalité à part, historiquement, géographiquement et culturellement séparée du reste du monde, étrangère à l'empire romain et, pour encore quelque temps, à la chrétienté.

Lorsqu'ils pensent à ce « monde extérieur », les hommes d'Irlande l'imaginent sous la forme de trois grands territoires, plus symboliques que géographiques, présentés ci-dessous du plus familier au plus lointain :

Les îles situées à l'est de l'Irlande et les rivages occidentaux de la Calédonie (Dal Riada), où certains rêvent déjà de fonder le sixième royaume d'Irlande ; c'est également par-là que passent les navires des Hommes du Nord, venus de lointaines terres glacées.

L'île de Bretagne, aussi appelée Alba, située à l'est de l'Irlande, dont certains habitants se sont soumis aux armées d'une sorte de Haut Roi étranger appelé « empereur ».

Les terres situées au-delà de la mer : la Gaule et les contrées voisines, qu'on dit soumises, elles aussi, au pouvoir de l'empereur.

Les Trois Cycles

L'histoire légendaire de l'Irlande d'avant la christianisation se compose de trois grands cycles mythiques.

Le Cycle des Conquêtes réunit les mythes fondateurs de l'Irlande celtique. On y trouve le récit des invasions successives de l'île par différents peuples comme les Fomoriens, les Fir Bolgs ou les immortels de la tribu de Dana, puis par les Milésiens, ou Fils de Mil, qui furent les premiers humains à régner sur l'Irlande. Au Moyen Âge, ces récits furent compilés dans le *Lebor Gabala* (titre généralement traduit par *Livre des Conquêtes* ou *Livre des Invasions*).

Le Cycle de la Branche Rouge, aussi connu sous le nom de Cycle d'Ulster, narre les exploits des héros du nord de l'Irlande, comme le roi Connor mac Nessa ou son illustre champion, l'invincible Cuchulainn, considéré comme le plus grand guerrier de l'île d'Émeraude ; la place du personnage de Cuchulainn dans la culture irlandaise est comparable à celle d'Héraclès ou d'Achille dans la mythologie grecque.

Le Cycle des Fianna, plus tardif, raconte les aventures de Finn mac Cumail et de ses compagnons les Fianna (ou Fenians), héroïques défenseurs d'une Irlande menacée par toutes sortes d'ennemis. Les légendes qui composent le Cycle des Fianna (aussi appelé Cycle de Finn) sont souvent considérées comme l'équivalent irlandais des récits sur le roi Arthur et ses chevaliers de la Table Ronde et constituent la principale source d'inspiration de ce jeu.

Les Fianna sont donc les derniers héros mythiques de l'Irlande préchrétienne : les légendes postérieures à l'époque de Finn concernent principalement des individus à l'existence historique avérée, comme le roi Niall aux Neuf Otages, saint Patrick, saint Colomba ou le haut roi Brian Boru, qui vainquit les Vikings au début du onzième siècle à la fameuse bataille de Clontarf. Ces différents récits sont parfois réunis sous l'appellation collective de *cycle historique* ou *cycle des rois et des saints*.

L'âge des conquêtes

Longtemps avant l'époque des Fianna, l'Irlande fut conquise par plusieurs vagues successives d'envahisseurs.

Des Origines aux Fomoriens

À l'origine, l'île était occupée par un peuple dont la reine se nommait Cessair; même les bardes les plus érudits ignorent s'ils étaient mortels, dieux ou géants. Il ne subsiste aucune trace de leur règne et le temps a emporté jusqu'au souvenir de leur nom. Ils furent anéantis par un terrible déluge, qui submergea l'ensemble des terres connues.

Après le déluge vinrent ceux que l'on considère comme les premiers envahisseurs de l'île : les terribles Fomoriens, êtres aussi puissants que malfaisants, nés des Abysses qui s'étendent au-delà des confins du monde.

Après une longue période de domination incontestée sur l'Irlande, les Fomoriens furent finalement repoussés dans les îles extérieures par une deuxième vague d'envahisseurs, menés par un roi nommé Partholon. Les gens de Partholon furent les premiers défricheurs de l'Irlande ; ils y créèrent des lacs, des rivières et des vallées fertiles. Ils eurent de nombreux descendants, mais ceux-ci furent exterminés lorsque les Fomoriens, bien décidés à reprendre possession leur ancien royaume, déchainèrent contre eux de terribles fléaux – dont la peste, le froid et la faim.

Des Némédiens aux Fir Bolgs

À peine les Fomoriens avaient-ils reconquis les terres qu'une troisième invasion survint, celle du roi Nemed et de son peuple. Comme leurs prédécesseurs, les Némédiens repoussèrent les Fomoriens et établirent leur pouvoir sur l'île, créant de nouveaux lacs, de nouvelles collines et de nouvelles rivières ; comme eux, ils furent finalement vaincus par les terribles Fomoriens.

Il y eut néanmoins quelques survivants : la plupart furent réduits en esclavage par les Fomoriens ; ceux qui échappèrent à ce triste sort quittèrent l'Irlande pour d'autres rivages.

La quatrième invasion fut celle des Fir Bolgs, un peuple de redoutables géants qui, à leur tour, entrèrent en guerre contre les Fomoriens.

De la Tribu de Dana aux Fils de Mil

Alors que les Fir Bolgs menaient une lutte acharnée contre les Fomoriens, arrivèrent ceux qui deviendront plus tard les dieux de l'Irlande : la tribu de la Déesse Dana (*Tuatha dé Danann*), avec à leur tête le grand roi Nuada. Parmi eux étaient Lugh, le champion invincible, maître de tous les arts, Oghma le sage et sa fille Brigid, le Dagda, gardien des mystères druidiques, la sanguinaire Morrigan, déesse des batailles, Diancecht le médecin, Goban le forgeron et bien d'autres.

Venus des lointaines îles de l'Ouest, les enfants de Dana apportèrent avec eux de nombreux et précieux trésors, dont certains subsistent encore aujourd'hui.

Dans un premier temps, les Tuatha dé Danann tentèrent de s'allier aux Fir Bolgs contre les Fomoriens. L'entreprise échoua, au point que les deux peuples s'affrontèrent au lieu de s'unir contre leur ennemi commun.

Néanmoins, grâce à leur maîtrise des arts guerriers et magiques, Nuada et les siens parvinrent à vaincre les Fir Bolgs, qui se réfugièrent dans les profondeurs de la terre, puis les Fomoriens, qu'ils repoussèrent dans les îles du Nord et de l'Est, à la lisière du monde.

Une sixième et dernière grande invasion mit fin au règne des immortels de la tribu de Dana : celle des Milésiens, ou Fils de Mil, ancêtres des hommes d'Irlande. Certains prétendent qu'ils vainquirent les Tuatha dé Danann par la force, les obligeant à se retirer dans l'Autre Monde ; d'autres soutiennent que les enfants de Dana leur cédèrent volontairement la place, le temps étant venu pour les mortels de régner sur ce monde. En échange, les hommes acceptèrent d'honorer les enfants de Dana comme leurs dieux et de perpétuer leur héritage.

Ainsi commença l'âge des hommes.



Le Cycle de Finn

Vous trouverez, tout au long de ce Livre I, six encadrés résumant les principaux épisodes du Cycle de Finn :

Les Enfances de Finn

Le Saumon de la Sagesse

Finn, Chef des Fianna

Sadbh et Ossian

Grainne et Diarmaid

Le Crépuscule des Fianna

Ces étapes décisives forment l'ossature du Cycle et en balisent la chronologie ; elles n'en constituent toutefois pas l'entièreté, étant entrecoupées de diverses aventures, quêtes et péripéties qui varient selon les versions.

Le Conteur est libre d'utiliser (ou non) ces récits comme toile de fond « historique » de sa chronique ou comme source d'inspiration pour ses propres scénarios.

Contrairement à leurs cousins de l'île de Bretagne, les hommes d'Irlande n'ont pas de véritables villes, de places fortes ni de routes pavées : leurs territoires sont dominés par des lieux de pouvoir, situés le plus souvent sur une colline sacrée et entourés de murs circulaires de pierre ou de terre, dont la fonction est plus symbolique que véritablement guerrière.

En règle générale, les habitations appartenant à un même *tuath* (terme pouvant désigner à la fois une communauté et son territoire) sont assez distantes les unes des autres ; plusieurs demeures peuvent toutefois être réunies au sein d'un même enclos circulaire (*ràth*).

Les demeures des rois et des chefs de clan les plus puissants, souvent situées sur une colline sacrée, sont parfois entourées de fortifications plus élaborées. De telles innovations (inspirées des places fortes de Bretagne et de l'Autre Monde) restent cependant très rares et sont vues avec une certaine défiance par les esprits les plus traditionalistes.

Les peuples

Le peuplement de l'Irlande légendaire se divise en trois grandes catégories : les tribus celtiques d'Irlande, les représentants d'autres peuples humains (Bretons, Hommes du Nord, etc.) et les races plus anciennes que l'Homme.

Les Hommes d'Irlande

De culture celtique et de langue gaélique, le peuple des hommes d'Irlande est formé d'une multitude de tribus réunies en quatre grands royaumes : le Laighean, le Connacht, l'Ulaidh et le Muman. Un cinquième territoire, le Mide, se trouve en leur milieu : c'est là que réside le Haut Roi, dans la capitale sacrée de Tara.

Les tribus les plus anciennes se rencontrent principalement dans le Connacht et le Muman. Descendants des légendaires Milésiens, leurs membres revendiquent un héritage beaucoup plus ancien que celui des « nouvelles tribus » d'Ulaidh et de Laighean. Ces dernières, de leur côté, se voient comme les artisans des grands changements survenus en Irlande au cours des derniers siècles : développement des arts manuels et guerriers, fédération de petits territoires tribaux en puissants royaumes et instauration d'institutions à l'échelle de l'île, en la personne du Haut Roi et des Fianna.

Le Cycle de Finn

I : Les Enfances de Finn

Cormac mac Art, Haut Roi d'Irlande, réussit à asseoir son autorité sur l'île avec l'aide des Fianna, dont les rangs sont dominés par deux clans rivaux : le Clan Bascna, dirigé par Cumail, et le Clan Morna, dirigé par Goll...

Après bien des batailles et des exploits, Cumail est tué par les Morna et le trésor de son clan est dérobé. Son épouse, Muirné, s'enfuit alors qu'elle est enceinte et donne bientôt naissance à un fils, Demné.

Ce dernier sera confié et élevé par deux femmes d'exception : la guerrière Liath et la druidesse Bodhmal. Muirné, de son côté, épouse un puissant roi tribal d'Ulaidh.

Ce premier épisode du Cycle de Finn, typique des « enfances » d'un héros de légende, illustre bien la façon dont la création d'un personnage peut incorporer des éléments narratifs destinés à éclore en cours de jeu – ici, la querelle mortelle entre les Bascna et les Morna, qui bouclera finalement la boucle des aventures de Finn, comme nous le verrons dans le dernier encadré (p. 21).

Les Autres Hommes

En plus des hommes d'Irlande, trois autres peuples humains peuvent être rencontrés sur l'Île d'Émeraude : les membres de l'Ancienne Race, les hommes de l'Île de Bretagne et les Hommes du Nord.

L'Ancienne Race régnait sur la terre d'Irlande longtemps avant l'arrivée des autres tribus humaines – mais ses membres sont désormais bien moins nombreux et vivent dans les terres les plus sauvages du nord de l'île, à l'écart des autres hommes ; ils ne révèrent pas les mêmes dieux, parlent leur propre langue et obéissent à leurs propres rois. Physiquement, les hommes de l'Ancienne Race sont plus petits que les Celtes, ont la peau cuivrée et des cheveux noirs corbeau. Historiquement, ils correspondent au peuple des *Cruithne*, probables cousins des Pictes de Calédonie ; dans le monde légendaire de FIANNA, ils sont les descendants des Némédiens, qui occupèrent l'Irlande après les Fomoriens.

Les Bretons mènent quelquefois des raids et même des tentatives d'invasion sur la côte orientale de l'île. Dans le monde de FIANNA, l'Île de Bretagne est également appelée Prydain, l'Île des Puissants, l'Île Blanche ou l'Île des Brumes. Les Bretons sont eux aussi des Celtes ; si leur culture est globalement similaire à celle des hommes d'Irlande, ils parlent en revanche une langue différente et sont considérés par ces derniers à la fois comme de lointains cousins et comme de vieux ennemis. Sur le plan historique, ces populations correspondent aux tribus celtes de Galles et de Cumbrie, souvent en butte à l'expansion de l'empire romain qui a déjà conquis une grande partie de l'Île de Bretagne.

Les Hommes du Nord se livrent parfois à de sanglantes incursions sur les rivages de l'est et du nord de l'île, arrivant et repartant à bord de leurs impressionnants navires-dragons. De grande taille et de forte stature, les yeux bleus ou gris, les cheveux roux ou blonds, ces maraudeurs sont des marins hors pair et de redoutables guerriers. Venus du lointain *Lochlann* (« le pays des lacs », en gaélique), ils ne sont autres que les ancêtres de ceux que l'Europe connaîtra plus tard sous le nom de Vikings ; dans le monde légendaire de FIANNA, les Hommes du Nord sont, plus encore que les Bretons, l'incarnation même de ces fameux envahisseurs contre lesquels les Fianna ont juré de défendre la terre sacrée d'Irlande.



Le Cycle de Finn

II : Le Saumon de la Sagesse

Surnommé Finn (« le blond ») en raison de sa chevelure, le jeune Demné chercha très vite à venger son père. Après avoir occis le gardien des trésors des Morna, il récupéra les richesses volées à son clan et les distribua aux survivants du Clan Bascna.

Finn poursuivit ensuite son éducation auprès du sage et poète sacré Finnegas, qui lui enseigna de nombreux secrets.

Durant sept ans, Finnegas avait tenté de pêcher le Saumon de la Sagesse, dont la chair était supposée apporter tout le savoir du monde à celui qui la mangerait en premier ; il finit par l'attraper... mais le premier à goûter sa chair fut son jeune apprenti : en faisant cuire le poisson pour son maître, Finn s'était brûlé le pouce – et en léchant le jus retombé sur son doigt, Finn acquit la Connaissance et l'Inspiration à la place de Finnegas !

Il suffisait alors à Finn de sucer son pouce pour accéder à toute la sagesse du monde !

L'épisode du Saumon et de la Sagesse suprême acquise de façon fortuite (voire par mégarde !) est caractéristique de la façon dont les légendes celtiques entremêlent constamment destin, magie et nature.

En termes de jeu, le don ainsi gagné par Finn correspond au Secret de barde Illumination, décrit au chapitre III de ce livre (p. 56). Mais l'histoire du Saumon peut également être interprétée comme une simple anecdote visant à justifier une valeur très élevée en Finesse – sachant que, pour les Celtes, il n'existe pas de véritable distinction entre le naturel et le surnaturel : la magie est partout, y compris dans les qualités des héros !



Les Autres Peuples

À l'époque des Fianna, trois grands peuples d'origine divine ou magique vivent encore à la lisière du monde des hommes.

Les **Faés** ou *Fées* sont les descendants des Tuatha dé Danann, les dieux qui régnèrent jadis sur l'Irlande. On les appelle également *Peuple Brillant* ou *Aes Sidh* (prononcer *ahès-shee*) – les *Gens des Tertres*, en référence aux collines qui cachent souvent des portes menant vers leurs domaines. La plupart des Faés sont dotés d'une beauté et d'une grâce étrangement inhumaines. Immortels, ils ont hérité de leurs ancêtres divins une maîtrise sans égale des arts guerriers, poétiques et manuels, ainsi qu'un savoir magique dépassant souvent celui des druides les plus instruits.

S'ils passent le plus clair de leur temps dans l'Autre Monde, où ils habitent de magnifiques palais, les gens du Peuple Brillant se mêlent parfois des affaires des hommes, par caprice, par vengeance ou par simple curiosité.

Les êtres Faés ne sont, par nature, ni bienveillants ni malveillants et peuvent se montrer plus ou moins amicaux (ou hostiles) envers les simples mortels : tout dépend de leur humeur, que l'on dit fort changeante...

Les **Fir Bolgs** sont les lointains descendants d'une ancienne race de géants, vaincus par les Tuatha dé Danann et que leur défaite força à s'exiler dans les profondeurs de la terre. Peu à peu, leurs ancêtres s'y transformèrent en ogres brutaux et frustes, grotesques caricatures des fiers géants de jadis. Physiquement, les Fir Bolgs ressemblent à des hommes massifs et anormalement grands – hauts d'environ dix pieds (soit à peu près 3 mètres).

Leur peau a la couleur de la pierre ; ils n'ont ni barbe ni cheveux et leurs traits sont rudes et grossiers. Nus ou vêtus de peaux de bêtes, ils sont presque toujours armés de massues ou de lances. En général, les Fir Bolgs ne quittent leurs cavernes que pour chasser – le sanglier, le cerf, l'ours... ou l'homme. Lorsque le gibier sauvage se fait rare, ils n'hésitent pas à pénétrer en territoire humain pour capturer les voyageurs égarés, attaquer une demeure isolée, voire, dans les périodes de grande disette, vider un village de ses habitants...

Les **Fomoriens** sont l'incarnation des forces du chaos et de la destruction. Venus de l'Abyssé, ils personnifient tout ce qui érode, corrompt et dévore : l'hiver et la fureur des éléments, la famine et la maladie, la discorde et la souffrance, les ténèbres et la folie...

La plupart des membres de ce peuple maudit ressemblent à des humains contrefaits et monstrueux – mais les plus terrifiants n'ont qu'un seul œil, un seul bras et une seule jambe, tandis que les Fomoriens les plus puissants, les Seigneurs Froids, sont dotés d'une apparence humaine ; certains d'entre eux sont même aussi majestueux que des Faés.

Anciens maîtres de l'Irlande, les Fomoriens exterminèrent plusieurs autres peuples, avant d'être vaincus par les Tuatha dé Danann. Après avoir tué leur roi, Balor à l'Œil Mauvais, Lugh et les siens repoussèrent les Fomoriens dans des îles noyées de brume situées à la lisière du monde... Là, les Seigneurs Froids attendent l'heure de leur vengeance et de la reconquête, toujours prêts à semer le chaos, la discorde et la destruction sur les rivages d'Irlande...

Ces peuples et d'autres êtres légendaires seront examinés en détail dans le Livre III.

II. TRIBUS ET ROYAUMES

La société tribale

La famille constitue la base de la société. Dans sa forme la plus simple, cette famille se limite au foyer, c'est-à-dire à l'ensemble des gens d'un même sang vivant sous le même toit. Dans son acception la plus étendue, elle devient une tribu ou un clan, regroupant toutes les personnes partageant un ancêtre commun ; traditionnellement, ce lien de parenté remonte à trois générations, et même au-delà. Une seule tribu peut donc rassembler des centaines, voire, pour les plus importantes d'entre elles, des milliers d'individus.

La société celtique tribale se compose de trois grands ordres : le peuple, la classe guerrière et la caste des *Aes Dàna* (érudits).

Le **peuple** est composé d'hommes et de femmes libres, qui exercent une grande diversité d'activités et peuvent revendiquer un droit à la propriété terrienne. Dans l'Irlande des temps légendaires, cette caste est surtout composée de paysans et de chasseurs.

Les Aes Dàna

Selon son interprétation, le terme *Aes Dàna* signifie soit « les gens d'art » soit « les gens de la déesse Dana » - deux significations tout à fait complémentaires.

Les membres les plus éminents de la classe des *Aes Dàna*, comme les poètes sacrés ou les druides, sont considérés comme des personnes sacrées : personne (pas même un roi) n'a le droit de porter la main sur eux. Un tel acte constituerait un grave manquement aux lois de l'honneur ainsi que la transgression d'un interdit sacré (voir p. 52).

Les *Aes Dàna* incluent également les juges (*brehon*), les médecins, les devins et les maîtres-artisans (forgerons, bronziers, etc.) les plus prestigieux. Notons enfin que cette classe n'est, en aucun cas, réservée aux hommes : dans l'Irlande de FIANNA, on rencontre donc couramment des bardes femmes, des druidesses (*bandruí*), des poétesses sacrées (*banfilí*), des devineresses (*banfaithí*), des femmes-juges et des femmes-médecins.

Voir *Le Savoir et le Sacré*, p. 17 pour plus de détails sur le rôle des druides et des bardes.

La **classe guerrière** regroupe les combattants de la tribu et constitue une forme de noblesse tribale, avec sa hiérarchie et ses prérogatives. Si les batailles de grande ampleur restent très rares, les raids, razzias et escarmouches entre tribus sont extrêmement fréquents, assurant aux guerriers un rôle de premier plan au sein de la communauté. Le plus redoutable d'entre eux reçoit le titre de *champion*, ce qui lui confère divers privilèges, à la guerre comme lors des banquets si chers aux Celtes. Au sommet de cette classe se trouvent les rois, détenteurs de la souveraineté, dont le territoire, la renommée et la puissance varient de façon considérable d'un individu à l'autre ; dans les faits, certains rois ne sont guère plus que de simples chefs de village, alors que d'autres règnent sur des régions entières.

La caste des *Aes Dàna* regroupe toutes les professions érudites : les bardes et les druides, bien sûr, mais aussi les médecins, les juges (*brehon*), les poètes sacrés (*filid*) et les maîtres-artisans. Comme celle des guerriers, cette classe possède sa propre hiérarchie : un barde, par exemple, jouit du même statut social qu'un guerrier, tandis qu'un druide ou un poète sacré sera traité avec tous les égards dus à un roi et bénéficiera de privilèges auxquels même un roi ne saurait prétendre. Pour plus de détails sur les *Aes Dàna*, leurs fonctions et leurs privilèges, voir l'encadré ci-contre et la section sur *Le Savoir et le Sacré*, p. 17.

À cette structure tripartite s'ajoutent tous ceux qui vivent en dehors de la société ou qui n'ont pas le statut d'hommes libres – à commencer par les nombreux **esclaves** qui constituent un des rouages de l'économie tribale : privés de tout droit et astreints aux tâches les plus pénibles, ce sont généralement des prisonniers capturés au cours de guerres ou de raids, ou les descendants de ces derniers.

Quant aux **Fianna**, ils occupent une place unique au sein de cette société, puisque leur mission les place en dehors des liens tribaux traditionnels. Bien qu'ils soient avant tout reconnus et respectés en tant que guerriers et que leur maîtrise des arts poétiques leur permette de revendiquer le titre de barde, les *Fianna* d'Irlande vivent en dehors de la hiérarchie tribale et ne sont pas non plus considérés comme des *Aes Dàna*.

En rejoignant les rangs des défenseurs de l'Irlande, les Fianna s'affranchissent des liens qui les rattachent à leur tribu d'origine et renoncent par là-même aux diverses fonctions, prérogatives et obligations qui lui sont liées : ils appartiennent désormais à un autre monde, celui des Fianna, qui est régi par ses propres règles, codes et privilèges, et dont la place au sein de ce fameux *ordre des choses* si cher au monde celte est garantie par leur serment de loyauté envers l'Irlande et son Haut Roi.

À bien des égards, les Fianna sont les hommes les plus libres de toute l'Irlande. À la fois indépendants et gardiens des territoires dont ils assurent la protection, les Fianna entretiennent des relations complexes avec les rois et la notion même de souveraineté.



Le Cycle de Finn

III : Finn, Chef des Fianna

Son éducation terminée, Finn se rendit bientôt auprès du Haut Roi de Tara, qui lui imposa trois épreuves d'une grande difficulté, dont le jeune homme triompha. Admis à la cour, il fut bientôt reconnu comme le chef légitime du Clan Bascna, rejoignant ainsi les rangs des Fianna.

Chaque nuit de Samain, un Faé malveillant semait le chaos et la terreur à la cour de Tara, réduisant tous les guerriers présents à l'impuissance en les ensorcelant avec sa harpe enchantée.

Ayant obtenu une lance enchantée qui le rendait insensible à ce sortilège, Finn parvint à occire le Faé malfaisant.

Cet exploit lui valut d'être fait chef suprême de tous les Fianna par le Haut-Roi, remplaçant ainsi l'ennemi juré de son père, Goll du Clan Morna, qui fut obligé de lui jurer fidélité...

Cet épisode est typique des aventures que ce jeu vous invite à vivre. On y retrouve en effet tous les éléments caractéristiques de ce type de récit : le défi lié à un mystère ou à un péril venu de l'Autre Monde (le Faé malveillant semant le chaos dans le monde des hommes), la recherche d'une solution (la lance enchantée) conduisant à l'exploit décisif et, finalement, la récompense et ses possibles répercussions sur la suite de la chronique (l'allégeance à contrecœur de Goll)...

La souveraineté

Dans l'Irlande légendaire, chaque tribu est dirigée par un chef portant le titre de roi.

Il existe, par conséquent, une myriade de *petits rois*, régnant chacun sur un « royaume » qui se limite bien souvent à un village et à ses environs ; leur titre de roi leur confère néanmoins une part de cette souveraineté sacrée si importante aux yeux des Celtes.

Le roi tribal est avant tout le garant du lien magique unissant la tribu à sa terre, l'époux sacré de la terre que sa communauté revendique comme son territoire ; pour cette raison, il ne saurait être infirme, car son intégrité physique symbolise celle du royaume lui-même. En principe comme dans les faits, un roi tribal est donc bien loin d'avoir le pouvoir d'un monarque féodal.

Sur le plan territorial, chacun des quatre grands royaumes de l'île (Laighean, Connacht, Ulaidh et Muman) est formé d'un ensemble de territoires tribaux. Les dynasties qui règnent sur ces royaumes représentent les tribus les plus puissantes de l'île, chacune de ces tribus royales ayant réussi à fédérer (ou à soumettre par la force) différentes tribus mineures.

Les rois de ces tribus mineures reconnaissent (au moins en théorie) l'autorité du roi de la tribu dominante, qui se trouve ainsi à la tête d'une véritable alliance tribale. Dans les faits, l'attitude de ces petits rois envers leur grand roi va de la loyauté indéfectible à la défiance à peine dissimulée - voire, dans les cas extrêmes, à la rébellion pure et simple.

Souveraineté et Succession

La succession royale est à la fois patrilinéaire et élective : à la mort d'un roi, son successeur est élu par et parmi les guerriers de sa famille étendue, ce qui peut aisément donner lieu à toutes sortes de tractations, de conflits et d'intrigues.

La notion de famille étendue désigne ici tous ceux qui descendent du même arrière-grand-père, d'où l'importance des généalogies tribales mémorisées par les bardes, les druides et les juges.

Un roi en exercice peut donc tout à fait désigner un héritier présomptif (le plus souvent son fils aîné) mais rien n'obligera l'assemblée clanique à ratifier ce choix.

À l'origine, les premiers Hauts Rois portaient simplement le titre de *rois de Tara* : il s'agissait de rois tribaux, régnant sur un territoire peu étendu mais particulièrement important sur le plan sacré, puisque lié au culte de Nuada à la Main d'Argent, le roi de la tribu de Dana.

Cette forme de royauté purement symbolique perdura pendant de nombreux siècles. Tout changea voici une centaine d'années, lorsque Conn aux Cent Batailles, illustre roi de Connacht, s'empara du trône de Tara; il fut le premier Haut Roi à tenter d'exercer une souveraineté véritablement politique sur les autres rois de l'île, sans grand succès.

Le Haut Roi actuel est **Cormac mac Art**, un souverain réputé pour sa sagesse et son sens de la justice, bien décidé à unifier l'Irlande sous son autorité – ce qui est loin de faire le bonheur des rois et des chefs de tribus, encore fort attachés à leurs prérogatives ancestrales et peu désireux de partager leur pouvoir.

En l'absence d'une véritable union, il incombe souvent aux Fianna de lutter seuls contre les ennemis extérieurs de l'Irlande, comme les pillards *Lochlannach* venus d'au-delà des mers ou les terrifiants Fomoriens des Îles Étrangées...

.



Le Cycle de Finn

IV : Sadbh et Ossian

Un jour que Finn était à la chasse, il prit une magnifique biche, que ses deux chiens refusèrent obstinément de tuer.

La nuit venue, une fois de retour au fort où Finn s'était établi, la biche se changea en une femme d'une grande beauté, qui lui conta son histoire. Sadbh, c'était son nom, avait été transformée en biche par le Druides Noir, dont elle avait refusé les avances; le sortilège cessait toutefois d'opérer à l'intérieur du fort, qui protégeait contre toute magie. Tant que Sadbh demeurait dans son enceinte, elle était à l'abri des enchantements du Druides Noir.

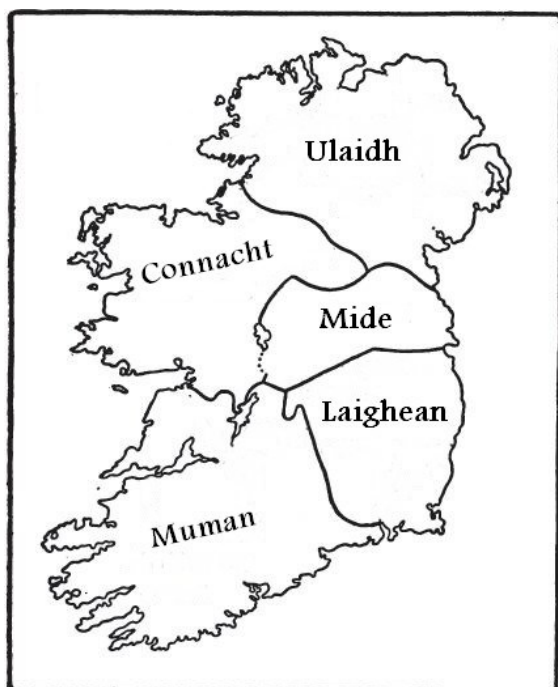
Finn et Sadbh se marièrent. Quelque temps plus tard, alors que Finn et ses Fianna défendaient l'Irlande contre des envahisseurs, le Druides Noir vint au fort. Sadbh, quant à elle, attendait l'enfant de son époux. Ayant pris par magie la semblance de Finn, le Druides Noir leurra Sadbh et la persuada de sortir du fort, ce qui la transforma immédiatement de nouveau en biche. Elle s'enfuit.

Durant sept ans, Finn la chercha sans relâche. Il ne la retrouva jamais.

Il trouva néanmoins le fils auquel elle avait donné naissance, qu'il nomma Ossian (ou Oisín, ce qui signifie « faon ») et qui, en son temps, devint le plus illustre barde des Fianna – et le tout dernier d'entre eux.

S'ensuivirent alors des années d'aventures, de batailles et de hauts faits pour Finn et ses compagnons Fianna.

Là encore, la structure de l'épisode (une rencontre cruciale provoque une décision, qui entraîne à son tour de lourdes conséquences) constitue un modèle facilement adaptable à toutes sortes d'aventures et de situations. Quant aux différents ingrédients du récit (le Druides Noir et ses sortilèges, la transformation de Sadbh et les obligations magiques qui en découlent, l'entrelacement permanent existant entre les forces de la nature, de la magie et de la destinée) sont typiques de ce Merveilleux celtique dans lequel l'univers de jeu de FIANNA est résolument ancré – comme en témoigne notamment l'origine d'Ossian, jeune héros né d'une femme transformée en biche.



Les cinq royaumes

LAIGHEAN, la Terre des Lances

Ce royaume, qui s'étend sur tout le sud-est de l'île, fut fondé par le grand héros Labraid l'Exilé, qui vécut voici près de cinq siècles. Héritier légitime des anciens rois de Tara, il fut écarté de son trône suite aux manigances de son grand-oncle, Cobtach le Décharné.

Contraint à s'exiler hors d'Irlande, Labraid passa plusieurs années en terre étrangère, où il connut de nombreuses aventures, avant de revenir en Irlande à la tête d'une armée de *porteurs de lances* (guerriers mercenaires) venus de l'Île de Bretagne et de Gaule.

Après avoir vaincu Cobtach, Labraid et ses hommes s'emparèrent de l'usurpateur, qu'ils livrèrent en sacrifice à leurs dieux en le brûlant vif à l'intérieur d'une cage de fer. Toujours à la tête de ses porteurs de lances, Labraid se tailla ensuite un royaume dans le sud-est de l'île, royaume qui fut baptisé Laighean (« la Terre des Lances ») en hommage à ses conquérants.

Durant de nombreuses années, Labraid régna sur le Laighean, ainsi que sur l'actuelle contrée de Mide, depuis la capitale sacrée de Tara. Ses descendants lui succédèrent jusqu'à ce que Conn aux Cent Batailles, de la tribu royale de Connacht, ne tue le dernier d'entre eux, mettant fin à une longue dynastie de Hauts Rois natifs de Laighean.

CONNACHT, la Terre Blessée

Le Connacht s'étend sur le nord-ouest de l'Irlande. C'est un pays sauvage et brumeux, plein de forêts, de marais, de montagnes et de lacs. La vie y est rude et les hommes de cette terre ont la réputation d'être aussi ombrageux qu'obstinés. Leurs ancêtres étaient issus de plusieurs tribus aujourd'hui disparues, qui furent chassées des régions centrales de l'île par les ancêtres des hommes de Laighean et d'Ulaidh, venus d'au-delà des mers.

Ceux qui survécurent à cet exode massif se rassemblèrent sous l'autorité d'un grand chef de guerre nommé Conn, ancêtre du fameux Conn aux Cent Batailles. Exilés dans l'ouest de l'île, ils y fondèrent le royaume de Connacht (*pays de Conn*). Dès lors, ils n'eurent de cesse d'essayer de reconquérir les terres de leurs ancêtres, entrant fréquemment en conflit avec leurs vieux ennemis, l'Ulaidh et le Laighean.

C'est dans ce contexte de guerre larvée et de représailles perpétuelles que Conn aux Cent Batailles, grand-père de l'actuel Haut Roi Cormac mac Art, devint le premier Haut Roi originaire du Connacht.

Parmi les grandes figures de l'histoire passée du Connacht, citons également la terrible Reine Maeve (ou Medb), personnage majeur du Cycle de la Branche Rouge, dont le souvenir hante encore les récits des bardes et les songes des guerriers, deux siècles après sa mort.

ULAI DH, la Terre des Chevaux

Les habitants de cette contrée, les Ulates, descendent d'une très ancienne tribu guerrière, venue d'au-delà des mers lorsque l'Irlande était encore jeune. Selon leurs chroniqueurs, ce sont les Ulates qui amenèrent en Irlande le culte du dieu Lugh, ainsi que l'art de la guerre et les premiers chevaux.

Réputés pour leur fougue, les coursiers nés en Ulaidh passent pour être les meilleurs chevaux de toute l'Irlande. Particulièrement fiers de leur héritage ancestral, les Ulates sont souvent considérés comme fort orgueilleux, voire arrogants, par les hommes des autres royaumes. Il est vrai que, durant des siècles, l'Ulaidh fut le plus grand, le plus puissant et le plus riche de tous les royaumes d'Irlande. On dit que sa capitale, le fort royal d'Emain Macha, fut fondée par la déesse Macha, une des trois incarnations de la terrible Morrigan.

La splendeur de l'Ulaidh atteignit son apogée sous le règne du roi Conchobar, avec les exploits de son champion Cuchulainn, un des plus grands héros qu'ait jamais portés la terre d'Irlande. Cette glorieuse époque est désormais révolue ; affaibli par les incessantes attaques du Connacht et par de profondes dissensions politiques entre tribus, l'Ulaidh n'est plus que l'ombre de sa splendeur passée.

MUMAN, la Terre des Anciens

Le royaume de Muman couvre tout le sud-ouest de l'île. Ses habitants ont coutume de s'enorgueillir d'une ascendance encore plus ancienne que celle des Ulates, remontant aux tout premiers âges de l'Irlande. On raconte qu'en ces temps obscurs, le sang de leurs ancêtres se mêla à celui des Fir Bolgs, un peuple de géants qui régna autrefois sur l'île.

Les dieux adorés par les gens de Muman sont plus anciens que ceux des autres peuples : les membres de la tribu de Dana y sont moins révéérés qu'ailleurs, et la plupart de ses lieux sacrés sont dédiés à la déesse éponyme Muma, la grande dispensatrice de fertilité et de souveraineté. Le fait que cette divinité ait donné son propre nom au royaume témoigne de l'ancienneté de son culte, probablement un des plus vieux d'Irlande.

Il existe donc de profondes différences culturelles entre le Muman et les autres royaumes de l'île ; dans le reste de l'Irlande, les gens de cette terre, qui revendiquent fièrement l'héritage de leurs ancêtres, sont souvent considérés comme mystérieux et légèrement inquiétants. Ils ont également la réputation d'être d'excellents chasseurs et de connaître les anciens chemins qui mènent à l'Autre Monde.

MIDE, la Terre Sacrée

Situé à la jonction des quatre autres royaumes, le Mide tient une place unique dans l'histoire de l'Irlande légendaire. Considérée comme le cœur ancestral de l'île, cette terre verte et fertile fut successivement occupée par les différentes vagues d'envahisseurs, des dieux aux simples mortels en passant par les sauvages Fir Bolgs et les terribles Fomoriens.

Après le départ des membres de la tribu de la déesse Dana, les hommes firent de cette région un territoire sacré, territoire qui se limitait alors essentiellement à la plaine autour de Tara. Avec le temps, les limites de ce territoire s'étendirent pour englober d'autres lieux sacrés, jusqu'à former l'actuelle contrée de Mide, le « pays du milieu ». Le principal haut lieu du Mide est la colline de Tara, siège traditionnel des Hauts Rois d'Irlande. Ancien domaine du dieu Nuada à la Main d'Argent, le roi de la tribu de Dana, Tara représente l'ombilic sacré de la déesse, dont chaque Haut Roi est censé être l'époux, leur union symbolisant celle du monarque à sa terre.

Le Haut Roi, Cormac mac Art, y a fait bâtir de nombreuses fortifications et compte faire de ce lieu sacré le véritable centre politique de l'île, qu'il espère unifier sous son autorité suprême, avec l'aide des Fianna...



III. La culture celte

Le savoir et le sacré

La Tradition Orale

La culture celtique est une culture sans écriture, entièrement fondée sur la tradition orale, une tradition préservée, enrichie et transmise par les bardes, les druides et d'autres membres de la classe des Aes Dàna (« gens d'art »), comme les juges ou les poètes sacrés.

Il existe bien une forme d'écriture, les oghams ou caractères oghamiques, mais celle-ci est strictement réservée aux druides, qui ne l'utilisent que pour des activités rituelles et cérémonielles – et non pour conserver ou transmettre la connaissance. En l'absence d'une quelconque forme de tradition écrite, le rôle des Aes Dàna est absolument primordial, puisqu'ils sont véritablement les dépositaires vivants du savoir de leur peuple.

La langue parlée par les tribus celtiques de l'Irlande légendaire est le gaélique ancien - lequel, à cette époque, ne s'est pas encore divisé en différentes branches, même si chaque région d'Irlande possède son dialecte et son accent. Les autres langues humaines que les Fianna sont susceptibles d'entendre au cours de leurs aventures sont celle des hommes de Bretagne (le brittonique), celle de l'Ancienne Race et celle des pillards venus du Lochlan (l'ancêtre du vieux norrois).

Les Langages dans FIANNA

Le gaélique est considéré comme une langue commune connue de tous les natifs de l'Irlande légendaire (y compris les gens de l'Ancienne Race), qui seront en outre toujours capables d'identifier la région d'origine d'une personne par son accent ou sa façon de parler. Les langues de Bretagne et de l'Ancienne Race sont suffisamment proches du gaélique pour permettre une communication adéquate, sans risque de malentendus.

Le seul langage véritablement « étranger » est celui des Hommes du Nord, qu'aucun homme libre d'Irlande (et a fortiori aucun Fianna) ne s'abaissera à apprendre ; de leur côté, les maraudeurs nordiques qui s'aventurent sur les rivages irlandais auront presque toujours avec eux un ou plusieurs esclaves natifs de l'île pour leur servir d'interprètes.



Le Rôle des Druides

Les druides occupent le sommet de la hiérarchie des Aes Dàna et remplissent les plus hautes fonctions sacrées. Ils sont toutefois bien plus que de simples prêtres, leurs attributions englobant aussi bien le domaine spirituel que le pouvoir temporel.

Un druide est avant tout un sage, à la fois conseiller royal, précepteur, savant, historien, juriste, stratège, gardien de la connaissance et intermédiaire privilégié entre le monde des hommes et celui des dieux, ce fameux Autre Monde omniprésent dans les légendes et les croyances celtiques. À ce titre, les druides ont notamment en charge la conduite des divers rites, rituels et sacrifices qui structurent la vie de leur communauté.

Le rôle de druide, comme celui de héros, est réservé à quelques individus privilégiés par le destin. Il faut plus de vingt années d'étude et d'initiation pour devenir druide. Au sein de l'ordre druidique, le statut de chaque individu varie en fonction du savoir et de la sagesse que lui reconnaissent ses pairs.

Garants de l'ordre sacré des choses, les druides sont dotés de nombreux pouvoirs, comme celui de placer des obligations ou des interdits magiques (les fameux *gessa*) sur ceux qui suscitent leur courroux ou, dit-on, de se métamorphoser en animal...

Le Rôle des Bardes

Les bardes sont les chroniqueurs, conteurs, poètes et musiciens attitrés des rois celtiques. Ils occupent, à ce titre, une position privilégiée au sein de leur tribu.

Un barde n'est pas un simple ménestrel. Pour prétendre à ce titre, il a dû suivre une longue éducation - sept années, qui lui ont permis de parfaire sa maîtrise des arts bardiques (poésie, musique, éloquence, etc.) et de développer une mémoire phénoménale.

Au-delà de ses attributions artistiques, le barde attitré d'une tribu remplit différents rôles, comme celui de gardien de l'histoire locale et des généalogies, fonction qui peut s'avérer cruciale lors des périodes de succession royale.

Les bardes les plus sages et les plus talentueux reçoivent le titre de *filid* et constituent l'élite de leur ordre ; leur prestige est immense et leur personne elle-même est considérée comme sacrée. Leur maîtrise des arts bardiques et leur statut particulier leur confèrent le pouvoir de composer des *satires* meurtrières et d'imposer des interdits sacrés (*gessa*) à autrui.

Titres et Fonctions Bardiques

En l'absence de sources écrites préchrétiennes, il est difficile d'attribuer à chaque titre ou rôle au sein de la classe des Aes Dána une définition claire et absolue - ce qui, dans le cadre d'un jeu de rôle, constitue une nécessité.

Les définitions utilisées dans le présent chapitre relèvent donc de l'interprétation, plus que de la vérité historique fermement établie.

Historiquement, les relations entre *bardes* et *filid* semblent avoir été fort complexes et les sources disponibles sur ce sujet sont parfois contradictoires : dans l'univers de ce jeu, les choses sont plus simples et le terme *fili* y désigne spécifiquement un *poète sacré*, un « haut-barde » des plus prestigieux.

De même, le terme *ollam* peut désigner, selon les sources, un barde particulièrement illustre, un type de druide, un maître-artisan renommé ou encore n'importe quel individu considéré comme un « maître » capable d'enseigner ses secrets ; dans le contexte de FIANNA, c'est cette dernière interprétation qui a été retenue.

Le Cycle de Finn

V : Grainne et Diarmaid

À l'automne de sa vie, Finn se vit offrir par le Haut Roi Cormac mac Art la main de sa fille Grainne, jeune femme d'une immense beauté... Hélas, la promesse de Finn tomba amoureuse d'un beau et valeureux Fianna nommé Diarmaid.

Bientôt, les deux amants s'enfuirent, poursuivis par Finn et ses hommes. Finn les traqua sans relâche, mais les deux fugitifs bénéficiaient de l'aide du dieu Aengus, qui protégeait Diarmaid depuis son enfance.

Au bout de plusieurs années, grâce à l'intercession du dieu et du Haut Roi, Finn accepta de faire la paix avec Diarmaid, de pardonner Grainne et de reconnaître leur union... Leur histoire allait cependant connaître un dénouement tragique.

Lors d'une partie de chasse, Diarmaid fut mortellement blessé par un monstrueux sanglier venu de l'Autre Monde. Finn, qui détenait le pouvoir de guérir quiconque buvait de l'eau entre ses mains, laissa par deux fois l'eau couler avant de la porter enfin aux lèvres de son rival.

Quand l'eau atteignit enfin la bouche de Diarmaid, il était trop tard...

Cet épisode se situe dans les dernières années de la vie de Finn. Il n'est pas sans rappeler l'histoire de Tristan et Iseult, dont il constitue vraisemblablement une de ses sources.

Au-delà du thème de l'histoire d'amour comme malédiction, ce récit illustre la façon dont des sentiments comme la rivalité, la rancœur et la jalousie peuvent mettre en péril les grandes lois de l'honneur, au point d'affecter les actions de Finn, le plus grand, le plus valeureux et le plus noble de tous les Fianna.

Dans le contexte du jeu, cet épisode constitue également une forme d'avertissement moral pour les personnages des joueurs : lorsque les Fianna laissent leurs sentiments personnels prendre le pas sur leur loyauté et sur leur code de conduite, l'honneur est irrémédiablement blessé et les conséquences tragiques qui en découlent ne pourront jamais être réparées...



Le cours du temps

L'année celtique est rythmée par quatre fêtes sacrées : Samain (dont la date correspond au 31 octobre ou au 1^{er} novembre), Imbolc (1^{er} ou 2 février), Beltaine (30 avril ou 1^{er} mai) et Lughnasad (1^{er} août). Les plus importantes sont Samain, qui marque le début de ce que les Celtes appellent la *saison sombre*, et Beltaine, qui célèbre le retour de la *saison claire*.

Samain marque le passage d'une année à une autre. Fête de la fin et du recommencement, elle s'étend sur une semaine, dont le milieu correspond à la nuit de Samain proprement dite. Durant cette période, la tribu se rassemble et participe à divers rituels religieux conduits par les druides ; les célébrations de Samain donnent également lieu à de grands banquets où toute la tribu festoie autour de son roi. A Samain, la frontière qui sépare normalement le monde des hommes et l'Autre Monde (qui est aussi le monde des morts) tend à s'effacer, donnant lieu à toutes sortes de prodiges et d'événements surnaturels.

Imbolc est une fête de purification, liée à la lumière. Elle est souvent associée à la déesse Brigid, patronne des arts chère aux Aes Dána. Véritable étape lumineuse au milieu de la saison sombre, elle se situe exactement à mi-chemin entre les deux fêtes les plus importantes de l'année, Samain et Beltaine.

Beltaine marque le retour des beaux jours et la reprise de toutes sortes d'activités humaines, comme les travaux des champs, les parties de chasse et les expéditions guerrières. Fête de la vie et de la fertilité liée à la grande déesse-mère, elle donne lieu à de grandes et joyeuses célébrations au cours desquelles on allume de grands feux sacrés : le bétail de la tribu est ensuite mené en procession rituelle entre ces feux de Beltaine, avant que les participants ne s'abandonnent à toutes sortes de réjouissances (danses, beuveries, accouplements, etc.).

Lughnasad est, comme son nom l'indique, la fête du dieu Lug, prince solaire maître de tous les arts. On y célèbre la paix, l'hospitalité et la prospérité. Située à mi-chemin de Beltaine et de Samain, elle a lieu durant la période des récoltes et marque traditionnellement la trêve symbolique et temporaire de tous les conflits.

Les Sidh et l'Autre Monde

Le mot *Sidh* désigne les collines et les tertres permettant d'accéder aux places fortes et aux palais du Peuple Brillant. Seuls ceux qui ont la faveur des Faés peuvent pénétrer à l'intérieur de ces lieux hors du temps, situés à la lisière des territoires des hommes et de l'Autre Monde... mais un Sidh peut aussi se transformer en piège ou en prison pour le marcheur imprudent.

Les gens avisés se montrent donc très vigilants lorsqu'ils passent près d'un tel lieu, tout spécialement après le coucher du soleil ou lorsqu'une étrange brume nimbe l'endroit...

On trouve de tels passages vers l'Autre Monde un peu partout à la surface de l'île d'Irlande ; la plupart sont ornés de cromlechs ou des pierres levées isolées, érigées en des temps oubliés par les premiers hommes d'Irlande - ou peut-être par les Faés eux-mêmes.

Quiconque franchit un de ces passages est sûr de vivre une aventure inoubliable - qu'elle soit merveilleuse ou terrifiante... Gare, toutefois, au temps qui passe : quelques heures dans l'Autre Monde peuvent se transformer en années dans le monde des hommes... ou vice versa !

Chaque année, lors de la nuit sacrée de Samain, les portes des Sidh s'ouvrent, abolissant les barrières qui séparent en temps normal le monde des hommes et le monde des Faés : on voit alors des troupes de cavaliers du Peuple Brillant chevaucher à travers les collines, de magnifiques princesses-fées danser entre les pierres levées des cromlechs, de mystérieuses créatures semer la peur et la confusion aux abords des maisons humaines.

Dieux et Déeses

Les Visages de la Déesse

La divinité suprême des tribus celtes de l'Irlande légendaire est la déesse Dana (aussi appelée Danu ou, tout simplement, *la Déesse*).

Divinité primordiale, elle représente la terre-mère. Ses enfants forment le clan des Tuatha dé Danann. Sa figure se retrouve dans toutes les autres déesses celtiques, comme la triple Brigit, Boann (associée au fleuve du même nom), Etain ou encore les divinités féminines incarnant l'Irlande et la souveraineté, comme les trois sœurs Eriu, Banba et Fodia.

Les Tuatha dé Danann

Le clan des Tuatha dé Danann (littéralement : « *la tribu, les descendants ou les gens de la déesse Dana* ») forment un panthéon révérend dans toute l'Irlande. Leurs attributions se répartissent en trois grandes fonctions, piliers de la société celtique elle-même : la fonction sacrée (supériorité magique et politique), représentée par les rois, les druides et les autres *Aes Dána*, la fonction guerrière et, enfin, la fonction de production, liée à la fécondité, à la prospérité et à l'artisanat.

Voici les principaux membres de ce clan divin :

NUADA est le roi des Tuatha dé Danann. Ayant perdu sa main lors de la première bataille de Mag Tured contre les Fir Bolgs, il fut alors privé de la souveraineté, jusqu'à ce que le dieu-médecin Diancecht lui forge une main d'argent, qui constitue désormais son attribut le plus emblématique.

LUGH est le *dieu brillant*, dans tous les sens du terme : divinité solaire, il excelle dans tous les arts, étant tout à la fois roi, guerrier, barde et maître-artisan, ce qui lui vaut le surnom de *Lugh à la longue main*. La fête de Lughnasad, célébrée en son honneur, témoigne de son immense popularité. Lugh est aussi associé aux serments, aux lois et à la notion de vérité.

OGMA est le plus souvent associé à l'art de l'éloquence et à l'érudition; frère du Dagda, il est l'inventeur des mystérieux caractères *oghamiques* utilisés par les druides. Le sage et vénérable Ogma est, en outre, un formidable combattant et l'un des champions des Tuatha dé Danann. Son fils, le poète Cairbre, est redouté pour ses satires acérées.

LE DAGDA est le dieu-druide. Lié à la sagesse, à la souveraineté et à la fertilité, il est le gardien de nombreux secrets, mystères et trésors, dont le fameux Chaudron d'Abondance. Ce dieu énigmatique et ambigu est souvent représenté comme un homme corpulent encapuchonné, porteur d'un bâton capable de donner la vie comme la mort et d'une harpe magique.

LA MORRIGAN est la déesse du carnage et de la fureur guerrière. Toujours accompagnée de corneilles (*badb*), oiseaux de mauvais augure par excellence, elle incarne à la fois la guerre, la Fatalité et la souveraineté, son nom signifiant *grande reine*. Elle apparaît parfois sous la forme de trois sœurs, les Trois Morrigan, appelées Badb, Macha et Nemain.

BRIGIT est la fille du Dagda. Divinité de la fertilité et du printemps, elle est célébrée lors de la fête d'Imbolc, un des quatre jours les plus importants du calendrier celtique (voir p. 19). Déesse tripartite, à la fois poétesse, guérisseuse et forgeronne, elle est considérée comme la patronne des *Aes Dána*.

DIAN CECHT est le dieu des médecins et le médecin des dieux. Il a fabriqué, entre autres merveilles, la main d'argent de Nuada. Selon certaines légendes, Dian Cecht aurait tué son fils Miach par jalousie, après que ce dernier eut fabriqué une nouvelle main de chair pour le roi des Tuatha dé Danann.

GOIBNIU est le forgeron et l'armurier des Tuatha dé Danann - qui comptent également dans leurs rangs un maître-bronzier, Credne, et un maître-charpentier, Luchtaine, avec lesquels Goibniu forme la triade des *Tri Dée Dana*, les trois dieux-artisans.

AENGUS est le dieu de l'amour, de la jeunesse et de l'inspiration poétique. Il est le fils du Dagda et de la déesse Boann, incarnation de la rivière du même nom. Dans la légende des Fianna, c'est lui qui viendra au secours des amants Diarmaid et Grainne lorsqu'ils seront pourchassés par Finn et ses compagnons.

MANANANN MAC LIR est le fils du dieu Lir, personnification de la mer ; il est toutefois compté parmi les Tuatha dé Danann, ayant été en quelque sorte adopté par leur clan. A la fois dieu marin et voyageur aventureux, il parcourt les vagues à bord d'un char traîné par des chevaux blancs faits d'écume. Cousin et fidèle allié des Tuatha dé Danann, il leur a offert de nombreux dons et les a guidés lorsqu'ils se sont retirés du monde des hommes pour s'installer en Tir Na Nog, la terre des bienheureux.

Les Dieux Obscurs

À la lisière du monde des hommes, en marge de la Déesse et de son panthéon, s'étendent les royaumes ténébreux de trois dieux solitaires.

LIR est le dieu et la personnification de la mer et le père du fameux Mananann Mac Lir ; contrairement à ce dernier, il ne se mêle jamais des affaires des hommes ou des autres dieux. Roi tumultueux et capricieux, aux humeurs changeantes, Lir peut se montrer aussi calme ou déchaîné que l'océan et garde ses secrets dans les tréfonds de son insondable royaume.

BALOR était autrefois le grand roi des Fomoriens. Après la défaite de son peuple et sa mise à mort par Lugh, le champion des Tuatha dé Danann (et son propre petit-fils), le Géant à l'Œil Mauvais a rejoint les Abysses. Là, on raconte que les seigneurs Fomoriens exilés attendent son réveil ou sa renaissance pour se lancer de nouveau à la conquête de l'Irlande.

CROM CRUARCH est un dieu dévoreur et destructeur, adoré par les Fir Bolgs et certains clans de l'Ancienne Race. Seigneur ténébreux né des profondeurs souterraines, il se présente sous de multiples formes, humaines, bestiales ou monstrueuses. Banni d'Irlande, son culte, qui réclame de terrifiants sacrifices humains, reste pratiqué par de sinistres Druides Noirs.



Le Cycle de Finn

VI : Le Crépuscule des Fianna

À la mort du Haut Roi Cormac, son fils Cairbre prit sa succession mais forma aussitôt le projet de se débarrasser des Fianna, qui, disait-il, exigeaient de trop lourds tributs en échange de leur protection... Il voyait également dans Finn, leur chef suprême, dont la renommée était désormais légendaire, un rival susceptible de menacer sa souveraineté.

Avec l'aide de Goll et du Clan Morna, les vieux ennemis de Finn, Cairbre assembla une armée dans le but d'anéantir les Fianna loyaux à leur serment. C'est lors de la dernière bataille de cette guerre fratricide que périt Finn mac Cumail. Seuls vingt de ses compagnons lui survécurent - dont son fils Ossian, qui avait entretemps rejoint le pays de Tir-na-n'Og, dans l'Autre Monde.

Cet épisode est évidemment à rapprocher de la mort du roi Arthur ; comme dans le cas de l'illustre Haut Roi de Bretagne, la mort de Finn marque l'effondrement d'un monde, la fin d'un âge héroïque – celui des Fianna – destiné à entrer dans la légende mais que rien ne ramènera jamais, ainsi que le confirme le récit du retour d'Ossian (évoqué p. 84)...

Comme dans le récit arthurien, la Chute ne peut avoir lieu que par la trahison, mais alors qu'Arthur est victime de son fils incestueux Mordred, le serpent qu'il a nourri dans son propre sein, Finn est ici trahi par le successeur du Haut Roi qu'il a si fidèlement servi durant toute sa vie : le thème primordial de la souveraineté se trouve donc lui aussi mis à mal.

Les personnages des joueurs feront-ils partie des derniers Fianna ? Le Destin en décidera !

LIVRE III

Les Héros

I. votre personnage

créer un héros	p. 23
archétypes héroïques	p. 30
jouer un fianna	p. 36

II. exploits et périls

les épreuves	p. 41
les combats	p. 44
l'héroïsme	p. 50

III. Les secrets des fianna

la voie du guerrier	p. 53
la voie du chasseur	p. 54
la voie du barde	p. 55

I. votre personnage



CRÉER UN HÉROS

Dans FIANNA, chaque joueur incarne un des membres d'une petite compagnie de Fianna, héroïques guerriers parcourant l'Irlande en quête d'aventures. Les Fianna ne sont pas simplement des individus réunis par le hasard ou le destin : ce sont des frères d'armes, soudés par les liens de l'honneur et de la loyauté, chacun d'entre eux étant prêt à mettre sa vie en danger pour ses compagnons.

Pour cette raison, il est vivement recommandé d'effectuer la création de tous les personnages au cours d'une séance commune : chaque joueur pourra ainsi élaborer son propre personnage, tout en se familiarisant avec ceux des autres joueurs. Cette approche encourage également la construction d'un véritable groupe : rien n'empêche, par exemple, de décider que deux personnages sont frères, cousins ou amis d'enfance, ou qu'ils sont, au contraire, issus de clans rivaux et obligés d'oublier les vieux différends de leurs ancêtres, conformément au code des Fianna...

Héros d'exception, les Fianna sont tous dotés de capacités hors du commun et sont censés maîtriser de nombreux arts, du maniement des armes à la poésie, en passant par la survie en forêt. Les règles données ci-dessous permettent de créer des personnages largement supérieurs au commun des mortels, conformément à l'esprit héroïque du jeu et des légendes dont il s'inspire. Conformément à la logique triadique du système de jeu, la création d'un Fianna se compose de trois grands volets, eux-mêmes divisés en trois étapes.

I. Qui je suis

Ce premier volet a pour objectif de poser les grandes lignes du personnage, de son identité et de son parcours, à travers trois étapes :

Archétype

Nom et Origines

Description

II. Ce que je veux

Ce deuxième volet permet de définir le héros en termes de jeu : ses valeurs de Qualités, les Secrets de guerrier, de chasseur et de barde qu'il maîtrise et son Prestige héroïque.

Qualités

Secrets

Héroïsme

III. Ce qui est mien

Ce troisième volet permet au joueur d'ajouter les dernières touches au portrait du héros, en déterminant ses possessions (armes, monture, équipement etc.), les étapes marquantes de son passé et ses relations les plus importantes.

Possessions

Passé

Relations

I. QUI JE SUIS

archétype

Chaque joueur choisit d'abord l'Archétype de son héros dans la liste donnée ci-après. Afin de créer un groupe diversifié et complémentaire, il est préférable que chaque joueur choisisse un Archétype différent.

L'Archétype d'un héros constitue un point de départ qui permet de tracer les grandes lignes de son passé et de le rattacher à un modèle mythique, un guide destiné à stimuler l'imagination du joueur, et non à l'enfermer dans un carcan. L'Archétype d'un héros donne également une idée générale des raisons pour lesquelles il a rejoint les Fianna. À partir de ce canevas, le joueur est libre d' étoffer le portrait et le parcours de son personnage.

Comme nous le verrons, l'Archétype du héros influe de façon directe sur les valeurs initiales de ses Qualités (voir page suivante). Voici une liste de dix-huit Archétypes héroïques, dont vous trouverez la description détaillée dans la troisième section de ce chapitre (p. 35) :

Le Cavalier Prodigue

Le Champion du Roi

Le Chasseur Sauvage

L'Éternel Voyageur

L'Étranger Mystérieux

Le Fidèle Compagnon

Le Fils de l'Autre Monde

L'Héritier Caché

Le Jeune Rustre

Le Joueur de Bons Tours

Le Joyeux Compère

La Louve Blessée

Le Poète Exilé

Le Porteur de Vengeance

La Princesse Rebelle

Le Prince Tourmenté

Le Sage Conseiller

La Sœur des Corbeaux

nom et origines

Chaque joueur donne ensuite un nom à son personnage. Voici quelques exemples issus de sources historiques et légendaires :

Noms masculins : Aermed, Ailil, Amergin, Anera, Angus, Anind, Aranann, Art, Boadach, Bran, Breasal, Bres, Brian, Bruinn, Coirbre, Cathal, Cian, Clonach, Colphita, Conaire, Conall, Conan, Cormac, Cumail, Cruithne, Cuill, Demné, Diarmaid, Donall, Eochaid, Eogan, Eolas, Fergus, Finegas, Gann, Ibar, Laghaire, Liagan, Mathgen, Nemed, Niall, Oisín, Orlam, Ossian, Raen, Ronan, Ruadan, Rudraighe, Senach, Tuah, Uatach, Ultan...

Noms féminins : Aillin, Buan, Caer, Caon, Ceara, Cliona, Daireann, Deirdre, Duana, Emer, Eitain, Fiona, Finnualla, Grainne, Liadhain, Meabh, Moira, Muirren, Neasa, Nessa, Neve, Niamh, Sadb, Saoirse, Siobhan, Sorcha...

S'il le souhaite, le joueur pourra doter son personnage d'un surnom et d'un patronyme. Normalement, ce patronyme est obtenu en plaçant « mac » (« fils de... ») devant le nom du père : *Finn mac Cumail* signifie donc *Finn fils de Cumail*. Toutefois, si le grand-père ou l'aïeul était plus prestigieux que le père, le héros portera généralement le nom de cet illustre ancêtre, précédé de « o » (« descendant de... »). Ainsi, *Orlam O'Connor* signifie *Orlam descendant de Connor*.

Les Fianna et les Femmes

Historiquement, les femmes celtes étaient plus libres et indépendantes que les femmes romaines – et la mythologie irlandaise leur donne une place de premier plan, depuis les nombreuses déesses incarnant la Souveraineté sacrée à la terrible reine Maeve du Cycle de Cuchulainn, en passant par l'initiatrice de ce dernier, la mystérieuse guerrière Scathach...

Dans le Cycle de Finn, en revanche, les Fianna sont tous des hommes – mais Finn lui-même fut élevé par deux femmes remarquables, la druidesse Bodhmall et la guerrière connue sous le nom de Grise de Luachair. Dans le contexte d'un jeu de rôle, rien n'empêche d'imaginer qu'il existe des Fianna femmes. Même si la plupart des femmes d'Irlande occupent un rôle domestique ou sacré, une héroïne peut fort bien avoir reçu une éducation de guerrière, de chasseresse et de bardesse afin de rejoindre les rangs des Fianna.

La liste des Archétypes détaillée page 35 inclut trois Archétypes explicitement féminins, mais de nombreux Archétypes présentés au masculin peuvent facilement s'adapter à la personnalité d'une héroïne celtique.



Enfin, le joueur pourra souhaiter préciser la contrée natale du héros. L'Irlande des légendes est découpée en cinq grands royaumes :

Laighean (au sud-est)

Muman (au sud-ouest)

Ulaidh (au nord)

Connacht (à l'ouest)

Mide (à l'est)

Voir les pages 15-16 pour plus de détails.

Ainsi, un héros prénommé Niall pourrait se présenter comme *Niall mac Liagan, de Muman* ou *Niall O'Connor, du Connacht*.

S'ils le souhaitent, deux joueurs peuvent tout à fait décider d'unir leurs personnages par des liens familiaux (frères, cousins etc.).

Description

Enfin, le joueur devra étoffer le portrait du héros en le dotant de trois traits physiques notables, liés par exemple à sa chevelure, à sa silhouette, à son visage ou à son regard.

L'âge auquel un Fianna commence sa vie d'aventure est généralement compris entre quinze et trente ans. L'âge du personnage n'a aucune incidence sur son expérience initiale : la valeur n'attend pas le nombre des années, surtout pour les héros. Si vous souhaitez tirer l'âge de votre personnage au hasard, lancez 3 dés (3d6) et ajoutez le total à 12 ; vous obtiendrez ainsi un âge allant de 15 à 30 ans, avec un âge moyen de 22-23 ans.

II. ce que je veux

Qualités

Tous les Fianna sont censés être à la fois des guerriers, des chasseurs et des bardes. Ils savent donc manier les armes, traquer un gibier ou encore jouer de la harpe – mais pas forcément avec le même degré d'habileté : en termes de jeu, leurs capacités sont représentées par neuf Qualités, divisées en trois triades.

La **première triade** correspond aux Qualités physiques du héros : Force, Adresse et Rapidité.

La **Force** d'un héros représente sa puissance physique et sa vigueur athlétique.

L'**Adresse** d'un héros représente sa dextérité et son habileté au maniement des armes.

La **Rapidité** d'un héros représente à la fois sa vitesse de mouvement et ses réflexes.

La **deuxième triade** regroupe les Qualités liées à l'esprit du héros : Instinct, Savoir et Finesse.

L'**Instinct** d'un héros représente sa perception, sa vigilance et ses capacités de pisteur.

Le **Savoir** d'un héros reflète ses connaissances, son érudition et sa mémoire.

La **Finesse** d'un héros représente sa ruse, son ingéniosité et sa perspicacité.

La **troisième triade** correspond aux Qualités personnelles : Charme, Volonté et Talent.

Le **Charme** d'un héros reflète sa beauté, son pouvoir de séduction et l'attrait de sa personne.

La **Volonté** d'un héros reflète sa détermination, sa ténacité et sa force de caractère.

Le **Talent** d'un héros reflète ses dons dans les arts musicaux et poétiques.

Chacune de ces neuf Qualités est mesurée sur une échelle chiffrée (voir page suivante), allant de 1 (Faible) à 6 (Extraordinaire).

La **valeur de base de chaque Qualité est fixée par l'Archétype du héros** (voir p. 35) : elle peut aller jusqu'à 4 (Remarquable) et ne sera jamais inférieure à 2 (Commun). La somme de ces neuf valeurs initiales est toujours égale à 30. En plus de ces valeurs de base, le joueur du héros doit lui attribuer **un bonus de +1 dans trois Qualités de son choix**.

Echelle des Valeurs

1	Faible
2	Commun
3	Appréciable
4	Remarquable
5	Exceptionnel
6	Extraordinaire

Une fois ces bonus attribués, le joueur pourra, s'il le souhaite, faire passer une (et une seule) des Qualités restantes de 3 à 2, afin de hisser une autre de ces Qualités de 3 à 4.

Un personnage nouvellement créé totalisera donc 33 points de Qualités, avec un maximum de 5 (Exceptionnel) dans les meilleures d'entre elles. Une telle valeur lui confère une certaine réputation auprès de ses compagnons d'armes.

Ainsi, un Fianna avec 5 en Adresse pourra être considéré comme un véritable maître d'armes, tandis qu'un personnage avec 5 en Charme aura une réputation de séducteur.

Ces valeurs initiales élevées reflètent le fait que les Fianna sont des individus hors du commun, triés sur le volet et censés exceller dans les arts du guerrier, du chasseur et du barde. Selon l'Archétype qu'il a choisi et l'idée qu'il se fait de son personnage, le joueur pourra privilégier une de ces trois grandes voies ou créer un héros aux aptitudes variées.

Ainsi, si le joueur souhaite que son personnage soit à la fois un redoutable guerrier et un meneur d'hommes, il aura intérêt à favoriser la Force, l'Adresse et la Volonté, tandis qu'un héros vif et rusé mettra en priorité sur la Rapidité, l'Instinct et la Finesse.

Au cours de sa carrière de héros, un Fianna aura la possibilité d'augmenter trois de ses Qualités afin de refléter l'aguerrissement et le fruit de l'expérience du personnage. Parvenu au rang de *héros légendaire* (voir p 40), il pourra espérer atteindre un total maximum de 36 dans ses neuf Qualités, soit une moyenne de 4 (*remarquable*) dans chacune d'entre elles.

secrets

Enfin, tout héros Fianna maîtrise un certain nombre de Secrets de guerrier, de chasseur ou de barde. Un héros nouvellement créé reçoit trois Secrets, choisis par le joueur en fonction de l'Archétype du personnage (voir p. 35).

Là encore, les joueurs pourront choisir leurs Secrets ensemble, afin de créer un groupe aux aptitudes diversifiées et complémentaires.

Secrets de Guerrier

Charge du Sanglier, Danse de l'Épée, Saut du Saumon, Tour des Deux Épées, Tour de la Gae Bolga, Tour des Trois Lancers, Tour du Bouclier, Tour du Javelot, Tour du Tonnerre.

Secrets de Chasseur

Ami des Chevaux, Course du Cerf, Frère de la Forêt, Maître Veneur, Manteau de Feuilles, Marcheur des Cimes, Œil du Chat, Pas de Loup, Pisteuse Infaillible.

Secrets de Barde

Chant de Bravoure, Chant de Torpeur, Harpe de la Forêt, Illumination, Langage des Oiseaux, Paroles de Paix, Refrain des Larmes, Refrain des Rires, Satire Poétique.

Voir le chapitre III pour la description des Secrets.

héroïsme

En plus de ses Qualités et de ses Secrets, le personnage reçoit une valeur de **Prestige**, qui mesure sa renommée, sa stature en tant que héros et son statut au sein des Fianna. Ce rang, mesuré sur la même échelle que les Qualités, est de 3 pour tous les héros nouvellement créés.

Au fil de ses aventures, les hauts faits accomplis par le personnage pourront lui permettre de devenir un **Héros Reconnu** (Prestige 4), **Illustre** (Prestige 5) voire **Légendaire** (Prestige 6).

Le Prestige du personnage indique également le nombre de **dés d'Honneur** (voir p 51) dont il dispose au début de chaque aventure, soit 3 pour un héros nouvellement créé.

Enfin, chaque héros nouvellement créé reçoit un capital de 3 **points de Destin**. Ces points, renouvelés au début de chaque aventure, sont strictement réservés aux héros incarnés par les joueurs ; ils pourront aider le personnage à échapper à la Fatalité à braver toutes sortes de périls (voir chapitre III pour plus de détails).

III. ce qui est mien

possessions

Chaque Fianna a droit à l'équipement suivant :

- une **épée**, une **lance** et un **coutelas**
- trois **javelots** ou une **fronde** (et douze pierres) ou un **arc** (avec un carquois de douze flèches)
- des **vêtements de voyage** (avec cape, ceinture, gourde etc.)
- un **cheval** rapide, bien dressé et bien portant

À cela s'ajoutent **trois possessions** choisies parmi les suivantes :

- une **arme** supplémentaire (épée, lance etc.)
- un **bouclier** bellement ouvragé
- un **épieu** de chasse
- des **atours élégants** (tunique brodée etc.)
- deux **chiens de chasse** fidèles et bien dressés
- un **cheval d'exception** (en lieu et place de la monture mentionnée ci-dessus)
- un **olifant** bellement ouvragé
- une **harpe** bellement ouvragée
- une **broche d'or**
- un **torque d'argent**
- un **bracelet d'or**
- un **jeu de fydchell** (échecs celtiques)

Le choix de ces possessions devra évidemment tenir compte l'Archétype du héros : ainsi, une harpe et un torque d'argent conviendront mieux à un Poète Exilé qu'à un Chasseur Sauvage, au contraire, par exemple, d'un épieu et d'une paire de chiens de chasse.



passé

Enfin, chaque joueur ébauchera le passé de son héros à partir de son Archétype, en définissant les **trois événements** les plus marquants de son vécu avant le début du jeu : moments décisifs, événements heureux, terribles tragédies...

Si deux héros sont unis par des liens de sang ou ont été élevés ensemble, leurs passés respectifs pourront inclure des événements partagés : les joueurs des héros concernés élaboreront alors ensemble ces souvenirs communs.

relations

Pour finir, chaque joueur nommera les **trois personnes** les plus importantes dans le passé du héros (parents, membres de la fratrie, mentor, ami fidèle, ennemi juré, amour perdu etc.) et les dotera, en quelques mots, d'une ébauche de personnalité. Exemple : *Mara, la guerrière qui m'enseigna l'art du combat, rude et patiente.*

Si vous n'avez pas encore réfléchi à la **famille** du héros (parents, ancêtres illustres etc.), cette ultime étape vous en donnera l'occasion.

Vos héros sont maintenant prêts à partir vers l'Aventure, à travers les vertes forêts d'Irlande et les sentiers brumeux de l'Autre Monde... Avant cela, penchons-nous d'un peu plus près sur les Fianna, leur organisation et leur code de conduite (voir p. 30).

Trois Fianna

À titre d'exemple, suivons la création de trois héros par les joueurs Martin, Clara et Théo.

I. QUI JE SUIS

Archétypes : Martin opte pour le Cavalier Prodigue, Clara pour la Louve Blessée et Théo pour le Porteur de Vengeance.

Noms et Origines : Martin veut que son héros ait un nom flamboyant et décide de l'appeler Niall le Brillant. Clara, de son côté, choisit un simple prénom : Sorsha. Théo, quant à lui, opte pour Turlogh le Noir, afin de créer un contraste avec le personnage de Martin. Martin décide que Niall vient du Laighean. Inspirés par les Archétypes de leurs héros, Clara et Théo font de leurs personnages deux cousins venus du Connacht : Sorsha et Turlogh ont donc un passé commun. Pour l'instant, les joueurs laissent de côté les détails du lignage de leurs personnages : ils y reviendront plus tard !

Descriptions : Niall sera grand et de belle allure, avec des cheveux clairs et âgé de 25 ans. Turlogh, quant à lui, aura les cheveux noirs corbeau (d'où son surnom), les yeux gris et un visage sévère ; Théo décide de tirer son âge aux dés, sur 3d6+12, pour un total de 23. Quant à Sorsha, elle aura elle aussi les cheveux noirs et les yeux gris (un trait familial) ; elle sera un peu plus jeune que son cousin : 21 ans.

II. CE QUE JE VAUX

En tant que Cavalier Prodigue, **Niall** reçoit les valeurs initiales suivantes dans ses Qualités : 4 en Adresse, en Charme et dans une troisième Qualité au choix (Martin choisit la Volonté), 3 dans les six autres Qualités. Martin attribue ses trois bonus de +1 aux Qualités suivantes : Rapidité, Adresse et Finesse. Niall aura donc les Qualités suivantes : Force 3, Adresse 5, Rapidité 4, Instinct 3, Finesse 4, Savoir 3, Volonté 4, Charme 4, Talent 3.

Niall étant un Cavalier Prodigue, ses Secrets doivent provenir d'au moins deux Voies différentes. Martin décide de doter son héros de deux Secrets de Guerrier lui permettant de tirer parti de son Adresse exceptionnelle (Saut du Saumon et Tour des Trois Pierres) et d'un Secret de Barde (Chant de Bravoure).

En tant que Louve Blessée, **Sorsha** reçoit les valeurs initiales suivantes dans ses Qualités : 4 en Adresse, en Instinct et en Volonté, 3 dans les six autres Qualités. Clara attribue ses trois bonus de +1 à l'Adresse, à la Rapidité et à l'Instinct Sorsha. Celle-ci aura donc les Qualités suivantes : Force 3, Adresse 5, Rapidité 4, Instinct 5, Finesse 3, Savoir 3, Volonté 4, Charme 3, Talent 3.

Son Archétype lui donne droit à un Secret de Guerrier, à un Secret de Chasseur et un troisième Secret au choix. Clara opte pour un Secret de Guerrier (Tour des Deux Épées) et deux Secrets de Chasseur (Manteau de Feuilles et Pas de Loup).

En tant que Porteur de Vengeance, **Turlogh le Noir** reçoit une valeur de 4 en Volonté et dans deux Qualités choisies parmi la Force, l'Adresse, la Rapidité et l'Instinct (ce sera la Force et la Rapidité). Ses six autres Qualités reçoivent une valeur de base de 3. Théo attribue ses bonus de +1 aux Qualités suivantes : Force, Adresse et Instinct. Turlogh aura donc les Qualités suivantes : Force 5, Adresse 4, Rapidité 4, Instinct 4, Finesse 3, Savoir 3, Volonté 4, Charme 3, Talent 3.

Turlogh a droit à trois Secrets, dont au moins un Secret de Guerrier et un Secret de Chasseur. Théo choisit deux Secrets de Guerrier (Tour de la Gae Bolga et Charge du Sanglier) et un Secret de Chasseur (Pisteur Infaillible).

Niall, Sorsha et Turlogh reçoivent chacun un score de Prestige de 3, 3 dés d'Honneur et 3 points de Destin.

III. CE QUI EST MIEN

Possessions : Chaque personnage reçoit l'équipement classique du Fianna (une épée, une lance, un coutelas, une arme de jet au choix, des vêtements de voyage et un cheval en bonne santé) ainsi que trois possessions particulières. Les trois joueurs souhaitent favoriser des possessions correspondant au profil de leur personnage et éviter de faire les mêmes choix, afin de diversifier au maximum leur petit groupe de héros.

Niall : Les Secrets de Niall incluant le Tour des Trois Pierres, son arme de jet sera logiquement la fronde. Pour ses trois possessions supplémentaires, il opte pour des atours élégants (un *must* pour un héros surnommé « le Brillant » !), une broche d'or et un cheval d'exception.

Sorsha : L'arme de jet de Sorsha sera également la fronde. Pour ses trois possessions supplémentaires, Clara choisit une seconde épée (en lien avec son Secret de Guerrier), un torque d'argent et un épieu de chasse.

Turlogh : L'arme de jet de Turlogh sera le javelot (afin de marquer sa différence avec les deux autres). Pour ses possessions supplémentaires, Théo choisit une seconde lance, un bouclier bellement ouvragé et un bracelet d'or.

Pour en savoir plus sur le parcours de nos trois héros, rendez-vous page suivante.

Trois Fianna

(suite et fin)

Penchons-nous à présent sur le passé et les relations de nos trois héros nouvellement créés.

Niall le Brillant

Niall le Brillant est le fils d'un illustre guerrier (aujourd'hui défunt) nommé lui aussi Niall (et que nous appellerons « Niall le Vieux » pour le différencier de notre héros). Dans sa jeunesse, Niall le Vieux fit partie des Fianna sous les ordres du fameux Cumail, le père de Finn. C'est donc tout naturellement que Niall a repris le flambeau et rejoint à son tour les rangs des Fianna.

Les **trois événements** les plus marquants du passé de Niall le Brillant sont : le serment qu'il prêta, encore enfant, de rejoindre les Fianna lorsqu'il aurait acquis assez d'expérience afin de marcher sur les traces de son père, la mort de ce dernier, quelques années plus tard, lors d'un combat contre des Fir Bolgs, et sa rencontre avec Finn en personne, lors de la veillée funèbre en l'honneur de Niall le Vieux.

Les **trois figures marquantes** du passé de Niall le Brillant sont : son **père**, qui l'instruisit lui-même dans les arts du combat et de la chasse, son oncle paternel le **barde Aneirin**, qui lui enseigna la musique et les arts poétiques, et la fille de ce dernier, **Ethne**, cousine du même âge que Niall avec qui il partagea ses joies et ses peines de jeune garçon et envers qui il a gardé les plus affectueux sentiments.

Sorsha

Sorsha a pour Archétype la Louve Blessée : elle a survécu au massacre des siens, qu'elle a tenté de défendre sans parvenir à les sauver. Dès le choix de leurs Archétypes respectifs, Clara (la joueuse de Sorsha) et Théo (le joueur du Turlogh) ont fait de leurs personnages des cousins, avec un passé commun. La mère de Sorsha était la sœur du père de Turlogh. L'Archétype de **Turlogh** étant le Porteur de Vengeance, il semble logique de lier le massacre de sa famille et celui de la famille de Sorsha. Originaire des rudes terres du Connacht, leur clan a été massacré par un clan rival, suite à une querelle de territoire qui couvait depuis plusieurs générations.

Sorsha se trouvait aux côtés de ses parents lorsque le massacre eut lieu : armes à la main, elle parvint à sauver sa vie et se retrouva bientôt à errer seule dans les terres sauvages. Quant à Turlogh, il était alors en fosterage chez des amis de ses parents, dans le sud : dès qu'il apprit la tragique nouvelle, il se mit en route. En revenant vers les lieux où sa famille avait été massacrée, son chemin croisa celui de sa cousine Sorsha, blessée et presque à bout de forces. Ensemble, les deux jeunes cousins scellèrent un pacte de vengeance contre le clan ennemi : afin de s'aguerrir (et d'échapper pour un temps aux tueurs des leurs), ils rejoignirent tous deux les rangs des Fianna...

Les **trois événements** les plus marquants du passé de **Sorsha** sont : ses longues promenades à cheval, lorsqu'elle était enfant et encore heureuse, la nuit maudite du massacre de sa famille et ses retrouvailles providentielles avec son cousin Turlogh, alors qu'elle errait, épuisée et désespérée, par les terres sauvages.

Les **trois figures marquantes** du passé de Sorsha sont **ses parents** et son **tout jeune frère**, massacrés sous ses yeux par les ennemis de son clan : son père mourut les armes à la main, tandis que sa mère fut taillée en pièces alors qu'elle tentait de protéger son enfant.

Turlogh le Noir

Pour Turlogh le Noir, les **trois événements** les plus marquants sont, bien sûr, l'annonce de la nouvelle du massacre de sa famille, ses retrouvailles avec Sorsha au milieu des terres sauvages et le serment de vengeance qu'il prêta sur les dépouilles des siens.

Les **trois figures marquantes** du passé de Turlogh le Noir sont son défunt **père**, farouche et orgueilleux guerrier ; sa défunte **mère**, douce et aimante, à la longue chevelure noire corbeau... et l'homme qui ordonna leur mise à mort, le chef du clan rival, le puissant et redouté **Colphta mac Conall**...

Pour l'instant, les joueurs de Sorsha et de Turlogh n'ont pas jugé utile de donner des noms à leurs proches défunts et de les appeler simplement en jeu « mon père », « mon frère » etc. Le Conteur aimerait qu'ils étoffent un peu l'histoire de la querelle entre clans ayant mené au massacre de leurs familles : ils en discuteront ensemble avant le début du jeu.

Avec Martin (le joueur de Niall le Brillant), Théo et Clara décident que Niall est le premier Fianna que Turlogh et Sorsha ont rencontré et qu'il les a immédiatement pris sous son aile, afin de les guider dans leur entraînement et leur initiation : dès le début de la chronique, les trois jeunes héros sont unis par de solides liens.

À présent, nos trois héros sont prêts à partir à l'aventure, en quête de dangers et de hauts faits !

archétypes héroïques

Vous trouverez ci-après la description détaillée des dix-huit Archétypes héroïques listés p. 24.

La description de chaque Archétype inclut les **valeurs initiales des neuf Qualités** du héros (auxquelles chaque joueur devra ajouter un **bonus de +1 dans trois Qualités de son choix** – voir p. 26) ainsi que ses **choix de Secrets**.



Le Cavalier Prodigue

Vaillant, fier et généreux, le cavalier prodigue parcourt le monde en quête d'Aventure, laissant sur son passage moult témoignages de son courage et de sa largesse.

Porteur de bonnes fortunes, il suscite aisément l'admiration de tous par ses prouesses et son savoir-faire ; il collectionne également les conquêtes amoureuses et sait se montrer un orateur inspiré lorsque le besoin s'en fait sentir. Brillant et charismatique, il appartient à la grande lignée des héros solaires.

Qualités initiales : 4 en Adresse, en Charme et dans une troisième Qualité au choix ; 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets au choix, dans au moins deux Voies différentes.

Le Champion du Roi

Courageux jusqu'à la témérité, le champion du roi incarne les valeurs guerrières dans ce qu'elles ont de plus noble.

Hier encore, il était prêt à s'engager dans les batailles les plus périlleuses pour la seule gloire de son roi, auquel il vouait une loyauté sans faille. S'il a brusquement décidé de renoncer à cette loyauté pour rejoindre les Fianna, c'est moins pour courir après la renommée que pour fuir l'amour passionné et coupable qu'il voue en secret à la femme de son souverain...

Qualités initiales : 4 en Force, en Adresse et dans une troisième Qualité au choix ; 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets au choix, dont au moins deux Secrets de Guerrier.

Le Chasseur Sauvage

Archétype primitif issu d'un temps où l'Homme et la Bête se disputaient le monde, le chasseur sauvage est une figure mystérieuse, qui préfère les profondeurs des bois et les sentiers sinueux à la compagnie de ses frères humains.

Furtif et insaisissable, il connaît mieux que quiconque les voies de la forêt et n'abandonne jamais une traque. Semblable à la Nature, il obéit aux lois de la survie et de la nécessité, se montrant souvent sans pitié pour les faibles.

Qualités initiales : 4 en Instinct, en Adresse, en Rapidité et dans une quatrième Qualité choisie entre Force, Finesse et Volonté ; 2 en Talent ; 3 dans les quatre autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets de Chasseur au choix.

L'Éternel Voyageur

L'éternel voyageur est un perpétuel errant, parcourant sans cesse le monde à la recherche d'un repos qu'il ne trouvera sans doute jamais.

À la fois exilé et découvreur, ce vagabond suscite aisément la méfiance chez les gens des tribus, mais peut aussi captiver une foule par le récit de ses périples et la description des étranges contrées qu'il a maintes fois traversées. Astucieux et pragmatique, il prêche volontiers la supériorité de l'habileté et de la ruse sur la force brute et le courage aveugle.

Qualités initiales : 4 en Instinct, en Finesse et dans une troisième Qualité au choix ; 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets au choix, dans au moins deux Voies différentes.

L'Étranger Mystérieux

L'étranger mystérieux est originaire d'un lointain royaume, situé aux confins du monde connu ou au-delà des mers - royaume qu'il a quitté en quête d'aventure ou peut-être à la recherche d'un amour perdu, à moins qu'il n'en ait été exilé suite à quelque infortune.

Son apparence et ses manières provoquent souvent défiance, hostilité ou crainte, sauf chez les Fianna, qui mesurent la valeur d'un homme à son courage, sa sagesse et son honneur et parmi lesquels il a su trouver sa place.

Qualités initiales : 4 dans trois Qualités au choix ; 3 dans les six autres.

Secrets : Trois Secrets au choix, dans au moins deux Voies différentes.

Le Fidèle Compagnon

Sincère, loyal et altruiste, le fidèle compagnon incarne les valeurs d'amitié et de fraternité. Toujours prêt à offrir aide et soutien dans les heures les plus sombres, il sait néanmoins s'effacer lorsque le besoin s'en fait sentir.

Le fidèle compagnon n'a qu'une parole et préférerait mourir plutôt que de trahir ses amis ou ses frères d'armes. Souvent présent aux côtés d'un cavalier prodigue ou d'un héritier caché, le fidèle compagnon n'a pas son pareil pour souder un groupe de Fianna.

Qualités initiales : 4 dans trois Qualités au choix ; 3 dans les six autres.

Secrets : Trois Secrets au choix, dans au moins deux Voies différentes.



Le Fils de l'Autre Monde

Solitaire et mélancolique, le fils de l'Autre Monde est né de l'union d'un mortel et d'un être du peuple des Faés.

Dès sa prime enfance, il a manifesté des dons et des attitudes étranges, qui lui ont vite attiré la crainte respectueuse des membres de son entourage. Écartelé entre sa nature d'homme et son héritage surnaturel, il voit son origine tantôt comme une malédiction, tantôt comme un privilège qui le porte tout naturellement vers l'accomplissement d'exploits glorieux.

Qualités initiales : 4 en Charme et dans deux autres Qualités au choix ; 3 dans les six autres.

Secrets : Trois Secrets au choix, dans au moins deux Voies différentes.

L'Héritier Caché

Fils unique et illégitime d'un roi ou d'un chef de clan, l'héritier caché possède l'étoffe d'un grand meneur d'hommes.

Il n'a pourtant pas reçu le rang et le respect qui lui étaient dus, écarté du pouvoir par les circonstances de sa naissance. Guidé par un sens aigu de sa destinée, il a rejoint les Fianna dans le but de prouver sa valeur et de trouver dans leurs rangs de fidèles compagnons prêts à l'assister lorsque l'heure sera venue.

Qualités initiales : 4 en Volonté et dans deux autres Qualités au choix ; 3 dans les six autres.

Secrets : Trois Secrets au choix, dont au moins un Secret de Guerrier.



Le Jeune Rustre

Vaillant, naïf et mal dégrossi, le jeune rustre constitue un singulier mélange d'innocence et de hardiesse. Il a grandi dans la forêt, à l'écart de la société des hommes et a appris tout ce qu'il sait au contact de la nature, des animaux et des Fianna qui ont fait son éducation après l'avoir découvert et recueilli.

Son âme franche et simple est étrangère aux artifices, aux doutes et à la convoitise. Combinée à son courage hors du commun, son insouciance se mue aisément en témérité, voire en inconscience – mais sa valeur et sa loyauté font l'admiration de tous.

Qualités initiales : 4 en Adresse, en Rapidité, en Instinct et, au choix, en Force ou en Charme ; 2 en Savoir ; 3 dans les quatre autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets au choix, dont au moins deux Secrets de Chasseur.

Le Joueur de Bons Tours

Habile et astucieux, le joueur de bons tours est le maître des subterfuges et des stratagèmes.

Volontiers malicieux, il adore berner, leurrer ou ridiculiser ses adversaires. S'il est d'une roublardise proverbiale, il n'est ni un traître ni un scélérat, et refusera de mettre son habileté au service d'une cause injuste ou déloyale. Fidèle aux lois de l'honneur, il ne trahit jamais ses engagements, mais sait fort bien jouer sur les termes d'un serment ou se servir du poids de la parole donnée pour piéger un ennemi.

Qualités initiales : 4 en Finesse, en Instinct et dans une Qualité choisie entre l'Adresse, la Rapidité et le Charme ; 3 dans les six autres.

Secrets : Trois Secrets au choix, dans au moins deux Voies différentes.

Le Joyeux Compère

Ce personnage incarne la joie de vivre et l'esprit de camaraderie. Franc et généreux, il sait restaurer la bonne humeur de ses frères d'armes par ses paroles ou ses chansons.

Affable et bon vivant, il adore rire et festoyer, que ce soit dans la grande salle d'un roi ou autour d'un simple feu de camp. Son tempérament jovial se double souvent d'une grande force de caractère et d'un courage hors du commun, surtout lorsqu'il s'agit de porter secours à des compagnons en danger.

Qualités initiales : 4 dans trois autres Qualités au choix ; 3 dans les six autres.

Secrets : Trois Secrets au choix, dans au moins deux Voies différentes.

La Louve Blessée

La louve blessée a jadis pris les armes pour défendre les siens et n'a malheureusement pas pu les sauver. Hantée par cette tragédie, elle est devenue une errante solitaire, sans espoir et sans attaches – jusqu'à ce que son chemin croise celui des Fianna, auprès de qui elle a appris à revivre et a retrouvé un but.

Elle parcourt désormais l'Irlande avec ses compagnons, affrontant ceux qui menacent ses habitants ou la souveraineté du Haut Roi... et préparant le jour de sa vengeance.

Qualités initiales : 4 en Adresse, en Instinct et en Volonté ; 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets au choix, dont au moins un Secret de Guerrier et un Secret de Chasseur.

Le Poète Exilé

Banni de sa contrée natale à cause d'une parole malvenue, d'une satire malavisée ou d'une passion malencontreuse, le poète exilé erre en quête de grandeur, d'aventure ou d'oubli. Auprès des Fianna, il a trouvé une nouvelle famille, unie par un idéal commun.

Son âme meurtrie connaît le poids des mots et la vanité des ambitions humaines, mais c'est aussi un esprit noble, épris de vérité et de liberté, prêt à lutter jusqu'au bout contre le mensonge, avec sa harpe ou son épée.

Qualités initiales : 4 en Talent et dans deux autres Qualités choisies entre Savoir, Finesse et Charme ; 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets de Barde au choix.

Le Porteur de Vengeance

Seul survivant d'une lignée illustre ou obscure, ce héros est investi d'une mission sacrée : venger les siens, massacrés par un clan ennemi ou victimes de quelque trahison. Après avoir prêté serment sur les dépouilles de ses frères, il a pris les armes de son père trépassé, encore ensanglantées de son ultime combat et a rejoint les rangs des Fianna dans le but de s'aguerrir, songeant sans cesse au jour de sa vengeance.

D'ici là, il est condamné à porter le fardeau des souffrances passées et des épreuves futures.

Qualités initiales : 4 en Volonté et dans deux Qualités choisies entre Force, Adresse, Instinct et Rapidité ; 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets au choix, dont au moins un Secret de Guerrier et un Secret de Chasseur.



La Princesse Rebelle

Dès l'enfance, la princesse rebelle s'est exercée aux armes, rêvant de batailles, d'exploits et d'aventures. Malheureusement pour elle, son royal père avait d'autres plans en tête : marier sa fille à un de ses proches voisins, afin de sceller quelque alliance longtemps recherchée.

Farouche et résolue, la jeune fille a alors décidé de choisir la liberté, abandonnant sa vie princière pour rejoindre les Fianna et saisir la destinée qu'elle sait être la sienne.

Qualités initiales : 4 en Adresse et dans deux Qualités parmi Rapidité, Finesse, Charme et Volonté ; 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets au choix, dont au moins un Secret de Guerrier.

Le Prince Tourmenté

Figure sombre et mélancolique, le prince tourmenté cache derrière son noble port une âme malade, torturée par le poids de son terrible secret. Amoureux fou de la jeune épouse de son oncle, de son frère ou de son roi, il a préféré fuir cette passion impossible, à moins que ses sentiments n'aient été découverts et qu'il n'ait été contraint à l'exil.

Il a rejoint les Fianna dans l'espoir qu'une vie jalonnée de périls et d'aventures lui permettrait d'oublier la douleur de sa blessure secrète.

Qualités initiales : 4 en Adresse, en Charme et dans une Qualité choisie entre Rapidité, Finesse et Volonté ; 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets au choix, dans au moins deux Voies différentes.

Le Sage Conseiller

Prudent et réfléchi, le sage conseiller se distingue par la sûreté de ses jugements et la clairvoyance de son esprit. Ses réflexions sont toujours frappées au coin du bon sens et ses compagnons ont appris à écouter ses avis judicieux. Attentif, perspicace et observateur, il n'a pas son pareil pour découvrir les plans secrets et les sentiments cachés.

Sa patience et sa sagacité font de ce personnage un excellent négociateur, capable de ramener la paix au sein de familles divisées ou entre clans rivaux.

Qualités initiales : 4 en Finesse, en Savoir et en Instinct ; 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets au choix, dans au moins deux Voies différentes.

La Sœur des Corbeaux

Héritière de la légendaire guerrière Scathach, qui initia jadis le héros Cuchulainn à l'art du combat et à bien d'autres secrets, la sœur des corbeaux a, elle aussi, fait son éducation auprès d'une mystérieuse tutrice, dans l'ombre de la sinistre Morrigan, la déesse-corbeau de la furie guerrière et des champs de bataille.

Indifférente aux incessants conflits tribaux, et consciente qu'aucun clan ne l'accepterait en son sein, elle a rejoint les rangs des Fianna pour mettre ses talents à l'épreuve.

Qualités initiales : 4 en Adresse, en Rapidité et dans deux Qualités choisies parmi la Force, l'Instinct, la Volonté et la Finesse ; 2 en Talent ; 3 dans les quatre autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets au choix, dont au moins deux Secrets de Guerrier.

Nouveaux Archétypes

Les Archétypes détaillés dans cette section couvrent un large champ de possibilités, mais si le besoin s'en fait sentir, les joueurs et le Conteur pourront tout à fait inventer de nouveaux Archétypes. Leurs caractéristiques devront alors se conformer aux mêmes règles que les Archétypes proposés ci-dessus, selon les principes directeurs suivants.

Qualités initiales

Dans la plupart des cas, un Archétype confère au héros une valeur de base de 4 dans trois Qualités correspondant à ses points forts et de 3 dans les six autres.

Dans le cas des héros les plus frustes ou les plus barbares (ex : le Chasseur Sauvage, le Jeune Rustre ou la Sœur des Corbeaux), le nombre de Qualités avec une valeur initiale de 4 passe de trois à quatre, contre une valeur initiale de 2 en Savoir ou en Talent.

À ces valeurs de base s'ajoute toujours un bonus de +1 dans trois Qualités au choix. Dans tous les cas, le total final des valeurs des neuf Qualités devra être égal à 33.

Secrets

Chaque héros reçoit trois Secrets. Selon son Archétype, ces Secrets peuvent être laissés au libre choix du joueur ou soumis à certaines restrictions, comme l'obligation de choisir au moins un Secret lié à une Voie particulière (Guerrier, Chasseur, Barde) ou des Secrets issus d'au moins deux Voies différentes.



nom

archétype

rang de renom

origines

portrait

qualités

Force

Adresse

Rapidité

Instinct

Finesse

Savoir

Charme

Volonté

Talent

secrets

Voie du Guerrier

Voie du Chasseur

Voie du Barde

héroïsme

Prestige

Honneur

○ ○ ○ ○ ○ ○

Destin

○ ○ ○ ○ ○ ○

Marques de Déshonneur

○ ○ ○

blessures

passé et relations

possessions

légende

Hauts Faits ○ ○ ○

Jouer un fianna



L'armée des fianna

Troupes et Bandes

À l'époque de Finn, les Fianna comptent au moins 150 chefs, ayant chacun sous ses ordres « trois fois neuf hommes », pour un total de 4000 – soit, à l'échelle de l'Irlande légendaire, l'équivalent d'une armée de bonne taille.

Dans les faits, cependant, l'armée vagabonde des Fianna ne se rassemble presque jamais au complet, ses guerriers ayant surtout vocation à parcourir l'Irlande par petits groupes, en quête d'aventures et de hauts faits.

S'il n'existe aucune hiérarchie formalisée au sein des Fianna, la mention des « trois fois neuf hommes » indique tout de même un semblant d'organisation.

En pratique, on considérera que neuf hommes forment une *bande* et que le rassemblement de trois bandes constitue une *troupe*, commandée par un des cent cinquante chefs.

L'ensemble de ces chefs et de leurs troupes est placé (au moins en théorie) sous les ordres suprêmes de Finn, que d'aucuns considèrent, de fait sinon en titre, comme le *roi des Fianna*.

Ces effectifs sont, bien sûr, approximatifs : dans les faits, une *bande* comptera de six à douze hommes et une *troupe* rassemblera de vingt à trente Fianna.

Contrairement aux *troupes*, les *bandes* ne possèdent pas de chef attitré : les membres d'une bande sont donc peu ou prou sur un pied d'égalité, se considérant avant tout comme des

frères d'armes et des compagnons d'aventure, unis par leur fidélité au code des Fianna.

Au moins une fois par an, chaque troupe se rassemble à l'appel de son chef attitré, afin de tenir conseil, de régler d'éventuels conflits internes ou, plus rarement, de partir en guerre.

Le chef de la troupe à laquelle appartiennent les héros sera toujours un personnage-non-joueur, au moins dans un premier temps. Son nom et sa personnalité seront définis au début du jeu par le Conteur, qui lui attribuera un des Archétypes proposés par les héros. Quant aux autres membres de la bande des personnages, ils pourront être nommés et esquissés par les joueurs ou par le Conteur.

Le Groupe des Héros

Comme nous l'avons vu, la plupart des Fianna vivent leurs aventures de leur côté, en petits groupes de trois à cinq héros, soudés par des liens d'amitié et de fraternité particulièrement solides, voyageant à leur guise à travers l'Irlande, intervenant là où le besoin s'en fait sentir et agissant de leur propre chef.

Les héros incarnés par les joueurs constituent un de ces groupes, qui rassemblent le plus souvent de trois à cinq Fianna – soit un tiers à la moitié d'une bande.

Nouveaux Personnages

Dans le cadre du jeu, les troupes et les bandes auxquelles sont rattachés les personnages constituent, en outre, une réserve permettant de justifier facilement l'arrivée d'un nouveau héros au sein du groupe de Fianna.

Lorsqu'un héros trouve la mort, le prochain personnage de son joueur sera tout simplement issu des rangs de la même bande ou troupe : il rejoindra les autres héros incarnés par les joueurs dès l'aventure suivante, après avoir appris la mort d'un des leurs (le précédent personnage du joueur).

Qu'il soit parti à leur rencontre de sa propre initiative ou sur l'ordre du chef de la troupe, le nouveau venu trouvera rapidement sa place au sein du groupe ; son arrivée et son intégration pourront être à la fois justifiées et facilitées par l'existence de liens de sang avec le défunt, qui était peut-être son frère ou son cousin, ou même avec un autre membre du groupe.

Le code des Fianna

« Un homme vit après sa mort, mais pas après son déshonneur. »

Finn mac Cumail

S'ils sont indépendants de la hiérarchie tribale traditionnelle, les Fianna n'en sont pas moins tenus de respecter un **code de conduite**, fondé sur trois grands commandements :

Montre-toi Honorable

Ne porte jamais atteinte à l'honneur d'un chef devant sa tribu, ni à l'honneur d'une tribu devant son chef.

Ignore les commérages et les médisances, et ne te mêle pas aux gens qui les répandent.

Ne livre jamais ceux qui sont sous ta protection, même pour tous les trésors du monde.

Montre-toi Bienveillant

Fais preuve de bonté envers les femmes, les enfants et les poètes.

Ne traite pas les gens de peu, les faibles ou les vieillards avec mépris ou brutalité.

Préfère toujours donner que refuser et méprise l'avarice et la cupidité.

Montre-toi Avisé

Sache te montrer aussi calme et prudent dans la maison d'un grand homme qu'au milieu des terres sauvages.

Ne bois pas plus que de raison, ne menace pas et garde toujours la tête sur tes épaules.

Au combat, délaisse les bravaches et les vantards, mais garde toujours tes frères d'armes près de toi.

En tant que Fianna loyaux et honorables, les héros incarnés par les joueurs sont supposés respecter ce code de conduite. Du reste, ceux qui l'enfreignent ont rarement besoin d'être punis par leur chef de troupe, les conséquences directes de leur comportement même suffisant bien souvent à les placer en fâcheuse posture.

Les Lois de l'Honneur

L'honneur selon les Celtes repose sur trois grands principes : la Fidélité, l'Hospitalité et la Fierté. Tout manquement grave envers un de ces principes entraînera le gain d'une *marque de déshonneur* (voir p. 51).

La Fidélité

Cet aspect de l'honneur englobe la loyauté envers son roi, le respect de la parole donnée et la fidélité du personnage envers les membres de sa famille et de sa tribu. Dans le cas des Fianna, la loyauté au roi n'est due qu'au Haut Roi d'Irlande et la fidélité tribale est remplacée par la fraternité envers les autres Fianna.

L'Hospitalité

Pour les Celtes, l'hospitalité engage aussi bien celui qui l'accorde (l'hôte) que celui qui la sollicite ou la reçoit (l'invité).

Du point de vue de l'hôte, l'hospitalité l'oblige à se montrer accueillant et généreux envers ses invités. Un hôte dépositaire de la Souveraineté doit faire preuve de toute la largesse possible et accorder à ses invités toute faveur demandée - une obligation susceptible de mener à toutes sortes de conséquences.

Du point de vue de l'invité, l'hospitalité oblige à se comporter avec courtoisie et respect, en offrant, si possible, quelque chose en échange de l'accueil reçu - ce *quelque chose* pouvant tout à fait prendre la forme d'une chanson, d'un conte, d'un poème ou, tout simplement, d'une excellente compagnie. Leur Talent de barde s'avérera donc fort utile aux Fianna lorsqu'ils bénéficient de l'hospitalité d'un haut personnage (chef de tribu, roi etc.).

La Fierté

Enfin, l'honneur d'un personnage reflète sa fierté - notion qu'il est important de ne pas confondre avec l'arrogance, la vanité ou la vantardise. La fierté du héros représente son estime de soi, sa dignité personnelle et le respect qu'il est en droit d'attendre d'autrui.

Cet aspect de l'honneur inclut l'obligation de le défendre lorsqu'il est attaqué et de le venger lorsqu'il est mis à mal. Il existe bien des façons d'insulter, de ternir ou de blesser l'honneur de quelqu'un, en paroles (injures ou accusations publiques etc.) ou en actes (en s'en prenant, par exemple, à un membre de sa famille).

Honneur et Justice

Les Liens du Sang

Au sein de la société tribale traditionnelle, une personne existe avant tout en tant que membre de sa famille. Selon ce principe, l'honneur de chaque membre engage l'honneur de la famille ou du clan dans son entier – et réciproquement. Dans ce contexte, les individus « sans famille » (ou ayant été rejetés par les leurs) sont généralement considérés avec défiance, voire comme des *gens sans honneur*, qu'aucun lien ne rattache à la communauté.

Affronts et Réparations

L'honneur d'une personne (et, par extension, celui de sa famille ou de sa tribu) peut être victime des agissements d'autrui. Tout acte qui insulte ou met à mal l'honneur d'autrui constitue un *affront* – et tout affront mérite *réparation*.

Concrètement, cette réparation peut prendre la forme d'une compensation légale (comme le don d'un certain nombre de têtes de bétail) ou d'une vengeance impliquant non seulement la famille de l'offensé mais aussi celle de l'offenseur : l'honneur d'un individu engage en effet tous ceux qui lui sont apparentés par le sang – un lien qui, là encore, peut entraîner toutes sortes de conséquences tragiques.

Dans le cas d'une compensation légale, c'est le statut social de l'offensé (soit, en termes de jeu, son Prestige) qui définira le montant de la réparation exigée, exprimée le plus souvent en têtes de bétail. Le Livre III, destiné au Conteur, examine de plus près les conflits juridiques et les réparations.

Le Cas des Fianna

Compte tenu de leur statut particulier, les Fianna sont partiellement affranchis de cette *loi du sang*. Lorsqu'un héros rejoint les Fianna, il s'engage à ce que sa famille ne demande jamais de rétribution ou de compensation pour sa mort : dans son cas, le devoir de vengeance n'incombera pas aux membres de sa famille, mais à ses compagnons d'armes.

Notons que ceci n'empêche nullement un Fianna de chercher vengeance au nom de sa famille ou d'être lui-même visé par une telle vindicte.

En outre, il serait fort naïf de croire que la haine, la trahison et la vengeance ne sauraient survenir dans les rangs des Fianna eux-mêmes : ainsi, lorsqu'il était enfant, Finn dut se cacher durant des années des guerriers qui avaient occis son père Cumail pour porter leur chef à la tête des Fianna.

À présent que Finn lui-même dirige les Fianna, discordes, querelles et rancunes sont devenues plus rares dans les rangs des protecteurs de l'Irlande, sans avoir pour autant totalement disparu.

Manquements et Méfaits

Actes et Conséquences

Si votre héros se rend coupable d'un manquement grave envers l'un de ces principes (par exemple en trahissant sa parole ou en violant la loi sacrée de l'hospitalité), il subit un certain nombre de répercussions en termes de jeu.

La première conséquence est fort simple : les *lois de l'honneur* ne s'appliquent plus à quiconque les met à mal ou les transgresse.

Ainsi, si un hôte insulte ou agresse ceux qu'il reçoit chez lui, il brise la loi de l'hospitalité et ses invités ne seront plus tenus de s'y conformer.

L'idée de réciprocité joue ici un rôle essentiel : tout don mérite un contre-don, toute faveur accordée appelle une contrepartie et tout affront subi doit être réparé ou vengé.

En outre, un héros qui se rend coupable d'un tel méfait reçoit aussitôt une *marque de déshonneur*, qui diminuera son Prestige, ainsi que sa réserve de dés d'Honneur (voir p 51). Ces effets ne sont toutefois pas absolument irrémédiables et peuvent être rachetés en accomplissant des hauts faits, grâce auxquels le héros pourra espérer restaurer son honneur (voir p 51).

Mises en Garde

Un joueur dont le héros respecte le Code des Fianna (voir p. 31) n'aura normalement jamais à craindre de telles sanctions pour son personnage.

En outre, un individu honorable connaît fort bien les obligations et les responsabilités liées aux lois de l'honneur. Pour cette raison, lorsqu'un joueur est sur le point de faire agir son personnage de façon contraire aux lois de l'honneur, le Conteur devra l'avertir qu'il se prépare à commettre une faute. Si le joueur décide de passer outre, son personnage devra alors assumer les conséquences de ce choix !

Déshonneur et Disgrâce

Un personnage qui cumule plus de trois marques de déshonneur est déshonoré de façon définitive et irréversible. Il devient alors un proscrit, privé de tout statut et mis au ban de la société. Les lois de l'honneur ne s'appliquent plus à sa personne : il ne peut plus prêter serment, recevoir la parole d'autrui ou espérer une quelconque hospitalité.

Un héros soumis à une telle déchéance sera chassé des rangs des Fianna, mettant du même coup un terme à sa carrière de personnage-joueur : son sort sera alors placé entre les mains du Conteur, qui pourra lui offrir une fin tragique ou ignominieuse, ou encore faire de lui un nouvel ennemi pour ses anciens compagnons d'armes.

Les Ennemis des Fianna



On peut ranger les adversaires que les Fianna sont susceptibles d'affronter au cours de leurs aventures en trois grandes catégories :

- **Les hommes d'Irlande ne reconnaissant pas l'autorité du Haut Roi** ou dont les actions visent à remettre en cause sa souveraineté ou à nuire à l'unité toujours fragile de l'île : rois tribaux trop ambitieux, guerriers renégats et autres semeurs de troubles. Cette catégorie d'adversaires inclut également la plupart des tribus de l'Ancienne Race, premiers habitants humains de l'île, désormais retirés dans les terres sauvages et qui se considèrent comme les seuls maîtres légitimes de l'Irlande.

- **Les pillards et envahisseurs** étrangers, venus de l'île de Bretagne ou de plus loin, comme les Hommes du Nord (Lochlannach).

- **Les êtres hostiles aux hommes d'Irlande** : ceci inclut les géants **Fir Bolgs**, les malfaisants et monstrueux **Fomoriens** ou même certains êtres **Faés**. On peut aussi ranger dans cette catégorie les créatures monstrueuses, issues (ou non) de l'Autre Monde, susceptibles de semer la terreur dans le monde des hommes.

Cette liste n'est aucunement exhaustive et il existe en outre toutes sortes d'alliances et de coalitions envisageables – comme un druide ténébreux en ligue avec des Fir Bolgs ou un clan de pillards Lochlannach ayant pactisé avec des Fomoriens...



forger sa légende

Au cours d'une chronique, un héros sera amené à progresser et à s'aguerrir – ce qui lui permettra, par exemple, d'augmenter certaines de ses Qualités, de gagner de nouveaux points de Destin ou de maîtriser de nouveaux Secrets.

En pratique, la progression d'un héros dépend directement de l'amélioration de son **Prestige**, qui dépend elle-même du nombre de **hauts faits** accomplis par le personnage. Chaque fois que le Prestige du héros augmente d'un point, il atteint un nouveau **rang de renom** :

Prestige	Rang
4	Héros Reconnu
5	Héros Illustre
6	Héros Légendaire

Chacun de ces rangs donne accès à différentes options de progression, détaillées ci-après.

Aventures et Hauts Faits

A la fin d'une **aventure** (voir le Livre III), le Conteur devra déterminer si celle-ci a ou non été menée à bien par le héros : a-t-il réussi la quête qui lui était imposée, vaincu le principal adversaire ou résolu la situation problématique de façon satisfaisante ? Si le Conteur répond *oui* à cette question, alors l'aventure pourra être validée en cochant une des trois cases de *hauts faits* inscrites sur la Feuille de Héros.

Le plus souvent, la réussite d'une aventure sera collective mais des exceptions sont, bien sûr, toujours envisageables. Ainsi, le joueur pourra être autorisé par le Conteur à cocher deux *hauts faits* à l'issue d'une seule aventure si celle-ci était particulièrement périlleuse et que le héros y a brillé par son courage et sa fidélité au code des Fianna. Dans tous les cas, le Conteur, en tant que meneur de jeu, reste seul juge des *hauts faits* et de leur validation.

Tous les **trois hauts faits**, le héros franchit un **cap décisif**. Le personnage reçoit alors les fruits de sa progression et le compteur de hauts faits (sur sa Feuille de Héros) est ramené à zéro.

Tous les *hauts faits* d'un héros seront en outre inscrits sur sa Feuille de Héros, sous la forme d'une liste, à raison d'un haut fait par ligne. Cette liste, appelée **légende**, constitue à la fois un résumé des aventures du héros et la trame de sa progression personnelle.

Progression Personnelle

Au début de la chronique, chaque personnage est un *héros en devenir*, avec un Prestige de 3.

Le premier **cap décisif** fera du personnage un **Héros Reconnu**, avec un score de Prestige de 4 (Remarquable) et un total de 4 dés d'Honneur, la réserve de dés d'Honneur d'un héros étant toujours égale à sa valeur de Prestige.

A **chacun des trois prochains caps décisifs**, le joueur devra choisir une des options de progression suivantes : acquérir un nouveau Secret, ajouter 1 point à une des neuf Qualités du héros ou gagner 1 point de Destin.

Chacune de ces trois options ne pourra être choisie qu'une seule fois – et toutes devront l'être, dans un ordre qui convient au joueur. Une fois ces trois options choisies, le Héros Reconnu sera prêt à devenir, au prochain *cap décisif*, un **Héros Illustre**. Il aura alors accumulé un total de quinze *hauts faits* : trois pour devenir un Héros Reconnu, neuf pour les trois options de progression décrites ci-dessus et trois pour devenir un Héros Illustre.

Un **Héros Illustre** voit son Prestige passer à 5 (Remarquable), ce qui lui donne du même coup une réserve de 5 dés d'Honneur. Ses prochains hauts faits lui permettront de choisir de nouveau les trois options de progression évoquées ci-dessus : gagner 1 point de Destin, gagner un nouveau Secret ou gagner 1 point dans une nouvelle Qualité.

Une fois ces trois caps franchis, il pourra alors accéder, au prochain *cap décisif*, au rang de Héros Légendaire. A ce stade de sa carrière, il aura alors accumulé un total de vingt-sept *hauts faits* et franchi neuf *caps décisifs*.

Un **Héros Légendaire** voit sa valeur de Prestige atteindre le score Extraordinaire de 6, ce qui lui donne autant de dés d'Honneur. Comme pour les rangs précédents, les prochains *caps décisifs* de sa progression lui permettront de choisir à chaque fois (et une seule fois) une des trois options suivantes : gagner un sixième et ultime point de Destin, gagner 1 point dans une troisième Qualité choisie par le joueur ou acquérir un nouveau Secret. Une fois ces trois étapes franchies, le héros aura accumulé un impressionnant total de trente-six *hauts faits*.

Augmenter ses Qualités

Un Fianna possédant déjà, dès sa création, des Qualités très élevées, cette forme d'évolution personnelle reste limitée. Elle ne pourra avoir lieu que *trois fois au cours de la vie du héros et chaque fois pour une Qualité différente*.

Le joueur devra donc garder trace des Qualités déjà choisies, en ajoutant, par exemple, un astérisque à leur valeur sur la Feuille de Héros.

Les Trois Voies

Le parcours d'un héros va donc lui permettre de maîtriser de nouveaux Secrets de Guerrier, de Chasseur ou de Barde.

Cette forme de progression représente à la fois l'expérience acquise par un héros au sein de chacune des trois Voies, le mode de vie unique des Fianna et l'émulation qui règne parmi eux.

Un Secret acquis en cours de jeu est choisi par le joueur du héros, avec l'accord du Conteur. Certains Secrets, en outre, ne peuvent être acquis que par des personnages maîtrisant déjà un ou plusieurs autres Secrets de la même Voie : voir pour plus de détails, la description détaillée des différents Secrets, au chapitre III.

Un héros peut espérer maîtriser un nombre de Secrets égal à sa valeur de Prestige (soit un maximum de six), toutes Voies confondues.

Trésors et Objets Fabuleux

Les aventures d'un héros pourront aussi lui donner l'occasion d'acquérir toutes sortes de possessions enchantées, issues le plus souvent de l'Autre Monde : armes, objets uniques, chevaux et chiens faés...

Les vertus et les pouvoirs de ces possessions le rendront plus puissant et influenceront de façon directe sur le cours de ses aventures.

Cette forme indirecte de progression, entièrement placée entre les mains du Conteur, fait partie intégrante de l'esprit légendaire du jeu et contribuera à ancrer votre chronique de FIANNA dans l'univers des mythes celtiques.

II. exploits et périls



Les épreuves

Au cours de ses aventures, les Qualités d'un héros seront souvent mises à l'épreuve.

Niall réussira-t-il à traquer ce cerf à travers la forêt ? Congal parviendra-t-il à apaiser ce redoutable chef de clan par ses paroles ou les notes de sa harpe ? Eilid réussira-t-elle à se faufiler dans la caverne du Fir Bolg sans attirer son attention ? Autant de situations incertaines, décisives ou périlleuses que les règles détaillées ci-dessous permettront de résoudre.

Résolution

Dans FIANNA, les dés interviennent lorsqu'un personnage doit *mettre à l'épreuve* une de ses neuf Qualités pour surmonter un obstacle, accomplir une action importante ou résoudre une situation difficile.

En pratique, le recours aux dés est donc réservé aux actions réellement **difficiles**, **dangereuses** ou **décisives** : si la situation ne présente aucun de ces trois éléments, elle ne constitue pas une véritable *épreuve* et pourra donc être résolue ou surmontée par le héros de façon certaine, sans avoir besoin de lancer les dés.

Une Épreuve fait toujours appel à une Qualité spécifique, dont la valeur doit alors être *testée* avec des dés. **Le nombre de dés lancés est égal à la valeur de la Qualité mise à l'épreuve.**

Ainsi, un Fianna qui traque un cerf à travers une forêt mettra à l'Épreuve ses valeurs d'Instinct et de Rapidité – et pour abattre sa proie d'une flèche ou d'un lancer de javelot, il fera appel à son Adresse.

De même, un Fianna reçu à la cour d'un roi pourra faire usage de son Charme pour faire bonne impression ; s'il y parvient, il pourra ensuite faire appel à son Talent pour remercier son hôte en jouant de la harpe, en chantant ou en récitant de la poésie.

Lorsqu'une Qualité est mise à l'Épreuve, on lance un nombre de dés égal à sa valeur. La valeur des Qualités d'un héros pouvant aller de 3 (Appréciable) à 6 (Extraordinaire), le joueur lancera donc entre trois et six dés.

Chaque dé indiquant 4, 5 ou 6 constitue une **réussite**. Plus le nombre de réussites obtenues sera élevé, plus le résultat sera efficace, décisif ou impressionnant.

Réussites	Résultat
1	Satisfaisant
2	Excellent
3+	Magistral

Exemple : Reçu à la cour d'un roi tribal, Niall le Brillant décide de faire appel à son Charme pour impressionner la cour par son allure et sa parfaite courtoisie. Son Charme étant Remarquable (4), son joueur lance 4 dés. Il obtient 3, 5, 1 et 4 : deux réussites. Niall produit donc une Excellente première impression sur la cour du roi.

Si le jet de dés ne produit aucune réussite, la tentative se solde par un échec complet, dont les conséquences (toujours fâcheuses) varient évidemment en fonction de la situation.

En règle générale, chaque héros n'a qu'une seule occasion de réussir une Épreuve donnée : s'il échoue, il n'aura donc pas droit à une seconde chance – à moins que la situation ne l'y autorise, à la discrétion du Conteur. Notons enfin que les chances de réussite d'un héros seront augmentées de façon significative s'il dépense un de ses dés d'Honneur (voir p 51).

Exemples d'Épreuves

Force : Attaquer un adversaire (épée, lance, hache etc.), le repousser avec un bouclier, lutter à mains nues, soulever un énorme poids, effectuer un effort physique intense...

Adresse : Attaquer un adversaire (poignard, épée, lance etc.), faire mouche avec une arme de jet, faire preuve d'agilité, escalader, sauter par-dessus un obstacle, marcher en silence ...

Rapidité : Au combat, prendre l'avantage sur l'adversaire pour attaquer avant lui, esquiver les attaques adverses, rattraper quelqu'un à la course ou échapper à un poursuivant...

Instinct : Détecter un piège, repérer un ennemi caché, suivre une piste, trouver la meilleure cachette, rester sur le qui-vive...

Finesse : Déceler un subterfuge, deviner les motivations cachées, vaincre un adversaire au jeu de *fydchell*, déjouer ou mettre au point un stratagème, manipuler ou duper autrui...

Savoir : Connaître les traditions et l'histoire d'une région, faire appel à son érudition ou à sa culture poétique, mémoriser...

Volonté : Faire preuve de détermination ou de force de caractère dans l'adversité, inspirer par son autorité ou sa conviction...

Charme : Attirer l'attention d'autrui par son apparence et ses manières, se comporter avec courtoisie en société, séduire...

Talent : Composer ou improviser un poème, jouer de la harpe et chanter avec virtuosité, discourir avec éloquence...

Le Système en Trois Points

1) **Seules les actions importantes** des héros nécessitent d'être résolues avec des dés. Le Conteur n'aura jamais besoin de lancer les dés.

2) Lorsqu'une situation mérite une Épreuve, on lance **un nombre de dés égal à la valeur de la Qualité** mise à l'épreuve.

3) **Chaque dé indiquant 4, 5 ou 6 représente une réussite.** Les trois degrés de succès possibles sont : Satisfaisant (1 réussite), Excellent (2 réussites) et Magistral (3 réussites ou plus). Ces degrés de réussite correspondent aussi à trois degrés de difficulté : le Test (1 réussite), la Prouesse (2 réussites) et l'Exploit (3 réussites).

La plupart du temps, une seule réussite suffira à passer une Épreuve – mais dans certains cas, le résultat visé sera si difficile ou spectaculaire qu'il nécessitera une Prouesse (deux réussites) voire un Exploit (trois réussites ou plus).

Un **Test** constitue une action assez importante ou risquée pour mériter une Épreuve (et donc un jet de dés), sans pour autant présenter de difficulté significative : pour le passer avec succès, le héros devra obtenir un résultat **Satisfaisant**, soit au moins **une réussite**.

Une **Prouesse** est une action particulièrement difficile, périlleuse ou spectaculaire, dont l'exécution exige une maîtrise certaine. Pour la réussir, le héros devra obtenir un résultat **Excellent**, soit au moins **deux réussites**.

Un **Exploit** représente une action extrêmement difficile, périlleuse ou impressionnante, au succès très incertain, même pour un héros. Accomplir un Exploit nécessite d'obtenir un résultat **Magistral**, soit au moins **trois réussites**.

Épreuve	Résultat Requis
Test	Satisfaisant (1 réussite)
Prouesse	Excellent (2 réussites)
Exploit	Magistral (3 réussites)

Selon les circonstances, le degré de difficulté d'une action sera fixé par le Conteur, en fonction de son appréciation de la situation, ou décidé par le héros lui-même (en fonction du résultat qu'il souhaite obtenir).

Dans certains cas, le Conteur pourra décider qu'un degré de réussite insuffisant reflète une forme de succès partiel, si la situation s'y prête.

***Exemple :** Suite à une mauvaise rencontre avec des Fir Bolgs, Niall se retrouve prisonnier d'une caverne dont l'entrée a été obstruée par une énorme pierre. Faute d'un meilleur plan d'évasion, notre héros va essayer de déplacer la pierre en usant de sa Force. Le Conteur estime qu'il s'agit là d'un Exploit : il faudra donc obtenir 3 réussites ou plus. La Force de Niall étant Appréiable (3), ses chances semblent bien minces. Le tirage est : 2, 1 et 6, soit une seule réussite. Niall, malgré ses efforts, reste pris au piège mais comme sa tentative ne s'est pas soldée par un échec total, le Conteur décide que Niall est parvenu à bouger légèrement la pierre – assez pour observer les alentours et appeler à l'aide toute personne qui passerait par là...*

Agir à Plusieurs

Les héros seront assez souvent amenés à agir ensemble pour atteindre un but commun. On distingue alors trois grands cas de figure :

Chacun Pour Soi : Dans ce cas, chaque héros est responsable de ses propres actions et de son propre sort ; chacun doit agir pour lui-même, afin de permettre au groupe de résoudre la situation. Ainsi, si trois Fianna doivent franchir un torrent impétueux à la nage, chacun mettra sa valeur de Force à l'Épreuve.

Un Pour Tous : Dans ce genre de situations, le groupe des personnages forme un tout et agit comme un seul homme : les Épreuves sont alors résolues en prenant en compte la valeur de Qualité la plus élevée au sein du groupe. Ainsi, si trois Fianna traquent le même gibier, c'est la meilleure valeur d'Instinct qui sera utilisée.

Tous Pour Un : Enfin, certaines situations donnent à chaque membre du groupe une chance de contribuer au succès collectif ; dans de tels cas, chaque héros met à l'Épreuve sa Qualité et le meilleur résultat détermine l'issue de la situation. Ainsi, si trois Fianna cherchent le moyen de déjouer le stratagème d'un ennemi, chacun pourra mettre sa Finesse à l'Épreuve.

périls

Au cours de ses aventures, un héros se trouvera confronté à nombre de Périls. En termes de jeu, un Péril est défini par trois éléments : la **Qualité** permettant de l'éviter ou de le surmonter, son **niveau de Danger** et ses **conséquences**.

Pour éviter ou surmonter un Péril, un héros doit mettre à l'Épreuve la Qualité liée à la nature du Péril : ainsi, un héros emporté par un torrent furieux fera appel à sa Force pour surnager, tandis qu'un bond par-dessus un précipice exigera de l'Adresse.

Le degré de difficulté de l'Épreuve est égal au niveau de Danger du Péril : plus ce niveau est élevé, plus le Péril sera difficile à éviter ou à surmonter. Fixé par le Conteur en fonction de la situation, le niveau de Danger d'un Péril est mesuré de la même façon que pour n'importe quelle Épreuve : Test, Prouesse ou Exploit.

Si le nombre de réussites du héros atteint ou dépasse le seuil requis, le héros est **sain et sauf**.

Dans le cas contraire, il subit les **conséquences** du Péril, qui seront déterminées par le Conteur en fonction de la nature du Péril.

Selon la nature du Péril, on distingue alors trois grands cas de figure, présentés ci-dessous par ordre croissant de gravité :

Obstacle : Le héros est empêché d'agir comme il l'entend ou d'atteindre sa destination.

Dommmages : Le héros est *blesé* – ce qui risque de l'affaiblir (voir p 46) voire de le placer en situation de *Péril mortel* (voir ci-dessous).

Péril Mortel : Le héros perd la vie, sauf s'il peut faire appel à son Destin (voir p. 52).

Exemple : Sorsha doit sauter par-dessus un gouffre vertigineux - un Péril mortel pouvant être surmonté par une Épreuve d'Adresse. En cas d'échec, seul le Destin de Sorsha pourra la sauver de la mort.

Dans certains cas, le fait de surmonter un Péril exposera tout de même le héros à un Péril moins grave : tout dépend de la situation.

conflits

Un héros sera souvent amené à utiliser une de ses Qualités *contre* quelqu'un d'autre : repérer un ennemi embusqué (Instinct), lutter contre un adversaire à la lutte (Force), rattraper un sanglier à la course (Rapidité) etc.

Dans de telles situations, ce sont les capacités de l'adversaire du héros qui détermineront s'il doit réussir un Test (1 réussite), une Prouesse (2 réussites) ou un Exploit (3 réussites) pour l'emporter.

Ainsi, se faufiler furtivement derrière un garde exige normalement une Prouesse en Adresse... ou un simple Test si la sentinelle est distraite par une diversion ou peu attentive. A l'inverse, tromper la vigilance d'un chien de garde aux aguets nécessitera un véritable Exploit !

De même, un héros qui dispute une partie de *fydchell* contre un adversaire important devra mettre sa Finesse à l'Épreuve : le résultat qu'il devra obtenir pour l'emporter dépendra de la force de l'adversaire à ce jeu, déterminée par le Conteur (Satisfaisant, Excellent, Magistral).

Dans tous les cas, l'action est toujours résolue du point de vue des héros incarnés par les joueurs, qui sont les seuls à lancer les dés. Lorsqu'une situation oppose deux héros personnages-joueurs (comme, par exemple, un concours amical de harpe ou de poésie), il suffira, pour les départager, de voir qui obtient le plus grand nombre de réussites.

Les combats



combat singulier

Le combat singulier constitue sans doute la forme d'affrontement la plus emblématique des récits légendaires dont s'inspire FIANNA. En termes de jeu, cette forme d'affrontement constitue le modèle à partir duquel d'autres types de combats pourront être résolus.

Prendre l'Avantage

Un combat singulier est résolu sous la forme d'un ou plusieurs *assauts*, représentant chacun un moment potentiellement décisif du combat. La durée exacte d'un assaut importe peu : dans un jeu comme FIANNA, la tension dramatique a plus d'importance que le chronométrage des actions. De même, une attaque ne représente pas un seul geste, mais un ensemble d'actions visant à mettre l'adversaire hors de combat.

Au début de chaque assaut, le héros tente de *prendre l'avantage* sur son adversaire, afin de pouvoir attaquer en premier. Pour ce faire, il met à l'Épreuve sa **Rapidité**. Si le héros obtient un nombre de réussites au moins égal au **niveau de Danger** de l'adversaire (voir page suivante), il *prend l'avantage* et pourra donc attaquer le premier. Sinon, il devra d'abord se défendre contre l'attaque de son adversaire.

En d'autres termes, un héros qui a réussi à *prendre l'avantage* sur son adversaire au début de l'assaut bénéficie donc de l'initiative : il sera d'abord *assaillant* puis *défenseur*. Si, au contraire, l'initiative revient à l'adversaire, le héros sera d'abord *défenseur* puis *assaillant*.

La détermination de l'initiative lors d'un assaut dépend normalement de la Rapidité du héros, sauf dans certains cas particuliers (effet de surprise, différence notable d'armement entre les combattants, créatures monstrueuses etc.). Ces cas particuliers seront abordés plus en détail dans la suite de ces règles ainsi que dans le Livre III (l'Aventure).

Attaquer

Pour attaquer, un héros en position d'assaillant met à l'Épreuve sa **Force** ou son **Adresse**. S'il obtient un nombre de réussites au moins égal au **niveau de Danger** de son adversaire (voir p. 45), il parvient à le *vaincre* : il peut alors le tuer ou se contenter de le mettre hors de combat (afin, par exemple, de le capturer).

Il faudra donc réussir un simple Test (1 réussite ou plus) pour vaincre un *adversaire ordinaire*, une Prouesse (2 réussites ou plus) pour tuer ou mettre hors de combat un *adversaire accompli* et un véritable Exploit (3 réussites ou plus) pour terrasser un *adversaire redoutable*.

Tant que le héros n'obtient pas le nombre de réussites requis, le combat se poursuit : les attaques du héros ne parviennent pas à percer les défenses de l'adversaire ou à le blesser de façon décisive (voir p 45 pour plus de détails).

Le choix de la Qualité utilisée pour attaquer dépend de l'armement du héros : s'il combat à l'épée ou à la lance, il utilisera la Qualité la plus élevée entre sa Force et son Adresse. Dans les autres cas, c'est la nature de l'arme utilisée qui déterminera si le héros doit utiliser la Force (ex : hache) ou l'Adresse (ex : poignard). Voir l'encadré page suivante pour plus de détails.

Se Défendre

Lorsque le héros se retrouve en position de défenseur, il doit mettre à l'Épreuve sa **Rapidité** pour esquiver l'attaque adverse.

Il lui faut alors obtenir un nombre de réussites au moins égal au **niveau de Danger** de son adversaire : un résultat Satisfaisant (1 réussite ou plus) contre un *adversaire ordinaire*, un résultat Excellent (2 réussites ou plus, une Prouesse) contre un *adversaire accompli* et un résultat Magistral (3 réussites ou plus, un Exploit) contre un *adversaire redoutable*.

Si l'Épreuve est réussie, le héros parvient à éviter l'attaque adverse. Sinon, il est *blessé* : voir p. 46 pour plus de détails sur les effets des blessures et leurs conséquences à long terme.

Si le héros est muni d'un **bouclier**, il pourra se défendre avec sa Rapidité ou avec sa Force, si celle-ci est plus élevée, avec les mêmes effets que ci-dessus. En outre, son bouclier lui permet de *rester sur la défensive* (voir p. 45) ou de se protéger contre les tirs adverses (voir p. 48).

Le Choix des Armes

Les règles de combat de FIANNA mettent l'accent sur la tension dramatique. Elles partent du principe que les combattants sont armés d'**épées**, de **haches** ou de **lances** (armes préférées des guerriers celtes).

L'armement d'un héros détermine la Qualité qu'il utilisera pour attaquer. Avec une **épée** ou une **lance**, un héros pourra choisir entre sa Force et son Adresse. Avec une **arme lourde** (hache, masse etc.), il sera obligé d'utiliser sa Force. Avec une **arme courte** (poignard, dague etc.) il devra faire appel à son Adresse et sera, en outre, pénalisé face à un adversaire mieux armé (voir ci-dessous).

Lorsqu'un combattant muni d'une **arme courte** (poignard, dague etc.) affronte un adversaire **mieux armé** (épée, lance, hache etc.), ce dernier attaquera toujours le premier *lors du premier assaut*. En d'autres termes, un héros armé d'un poignard face à un guerrier mieux armé devra obligatoirement lui céder l'avantage lors du premier assaut.

Certains Secrets de Guerrier permettent, en outre, aux héros de bénéficier d'effets supplémentaires lorsqu'ils manient certaines armes (ex : Tour du Bouclier, Tour des Deux Épées etc.). Pour plus de détails, voir le chapitre III de ce Livre.

Boucliers et Armures

L'usage d'un **bouclier** par un héros influe surtout sur la description de ses actions défensives : s'il n'a pas de bouclier, il misera sur sa Rapidité pour esquiver ; s'il en a un, il utilisera sa Force ou sa Rapidité (au choix) pour parer, avec les mêmes effets en termes de jeu – mais un bouclier donne aussi d'autres avantages défensifs.

Lorsqu'un héros muni de son bouclier décide, en début d'assaut, de **rester sur la défensive**, il renonce lui-même à toute attaque pour tenir son adversaire à distance, l'empêchant ainsi d'attaquer durant tout l'assaut, sans qu'aucun jet de dés ne soit nécessaire. Seul un héros avec un bouclier peut adopter cette tactique, qui ne peut pas être utilisée contre les adversaires les plus massifs, comme certaines bêtes sauvages ou créatures monstrueuses.

Les **armures** sont quasi-inexistantes dans l'Irlande légendaire de FIANNA. Seuls les Hommes du Nord les plus redoutables portent parfois des cottes de mailles ou des cuirasses d'écailles. Un héros équipé d'une telle armure ôte 1 au niveau de Danger des attaques adverses mais perd 1 de en Rapidité et sur toutes les Épreuves pour lesquelles le poids de son armure pourrait le gêner ou le désavantager.

Quant aux **casques**, beaucoup plus répandus que les armures, leurs effets en termes de jeu peuvent être ignorés, de nombreux guerriers (à commencer par les Fianna) préférant combattre tête nue, afin de montrer leur vaillance et leur habileté au combat.

Les Adversaires en Jeu

Combattants Mortels

Les adversaires humains qu'un héros affrontera au cours de ses aventures sont rangés en trois grandes catégories : *ordinaires*, *accomplis* ou *redoutables*. En termes de jeu, ces combattants sont définis par leur niveau de **Danger**, une valeur unique qui mesure à la fois leur habileté aux armes, leur combativité et leur équipement.

Ce niveau de Danger va de 1 à 3, selon la même échelle que les difficultés : Test, Prouesse, Exploit.

Combattants Ordinaires (Danger 1) : Cette catégorie inclut la plupart des brigands, pillards et autres adversaires de moindre envergure. De tels adversaires (peu honorables) attaquent le plus souvent à *plusieurs contre un* (cf. p. 47).

Combattants Accomplis (Danger 2) : Cette catégorie correspond à la plupart des guerriers de vocation que les héros rencontreront au cours de leurs aventures.

Combattants Redoutables (Danger 3) : Ceci inclut les champions et les guerriers d'exception.

Dans tous les cas, le niveau de Danger d'un combattant humain englobe également les effets de ses armes et de ses défenses (esquive, casque ou bouclier, selon les cas).

Vaincre un Adversaire

Lorsqu'un adversaire est vaincu par un héros, son sort se trouve entre les mains du héros, qui peut décider de l'achever (pas de quartier !) comme de lui laisser la vie sauve (par exemple pour le faire prisonnier ou l'interroger) : le joueur du héros devra simplement déclarer son intention au Conteur.

Autres Adversaires

Les règles ci-dessus s'appliquent avant tout aux adversaires humains des héros.

Les combats contre les animaux, les monstres et les êtres de l'Autre Monde font appel à des règles spécifiques, détaillées dans le Livre III.

Le plus souvent, les caractéristiques spéciales de tels adversaires les rendront plus difficiles à vaincre, en imposant des restrictions ou des pénalités aux héros qui les combattent. Ainsi, la taille des créatures les plus massives aura évidemment une influence sur leur combativité et leur résistance.

Effet de Surprise

L'effet de surprise prend toujours le pas sur les règles habituelles d'initiative (voir p. 44).

Un héros qui tend une embuscade à un ennemi bénéficiera de l'effet de surprise s'il obtient un nombre de réussites sur une Épreuve d'Instinct au moins égal au Danger de l'adversaire. Ainsi, pour prendre par surprise un adversaire redoutable (Danger 3), il faut accomplir un véritable Exploit. Si l'Épreuve est réussie, l'adversaire du héros sera *pris de court* lors du premier assaut.

À l'inverse, lorsqu'un adversaire attaque un héros par surprise, le héros devra mettre son Instinct à l'Épreuve (et obtenir un nombre de réussites au moins égal au niveau de Danger de l'adversaire) pour ne pas être *pris de court*.

Au corps à corps, un personnage *pris de court* perd toute possibilité d'attaquer lors du premier assaut ou de se mettre *sur la défensive* s'il a un bouclier.

Rompre le Combat

Un personnage qui souhaite rompre le combat doit tout d'abord laisser passer un assaut *sans attaquer*. À la fin de cet assaut, s'il n'a pas été vaincu, il pourra se désengager. Il aura alors la possibilité de fuir (ce qui est le plus souvent contraire au code des Fianna), mais seulement si la situation le permet : ainsi, un combattant acculé ou encerclé n'aura aucune chance d'échapper à l'ennemi.

Combattre à Cheval

Les combats équestres restent rares ; aux yeux des guerriers irlandais, le cheval est avant tout une monture faite pour la course et le voyage.

Sauf s'il est *pris de court*, un héros à cheval peut **charger l'adversaire** lors du premier assaut d'un combat : il attaquera alors obligatoirement le premier, sans avoir à mettre à l'Épreuve sa Rapidité pour *prendre l'avantage*. Lors des assauts suivants, il ne devra pas mettre à l'Épreuve sa Rapidité pour tenter de *prendre l'avantage* sur son adversaire, mais la Qualité de sa monture (voir p. 75). Il utilise cependant toujours sa Rapidité pour se défendre.

En outre, lorsqu'un héros à cheval ne parvient pas à éviter une attaque adverse, le joueur pourra décider que l'attaque affecte en réalité le cheval, qui se retrouve alors hors de combat (mort ou blessé, au gré du Conteur) : désarçonné, le héros sera *pris de court* (voir ci-dessus) lors du prochain assaut.

Enfin, face à un adversaire à cheval, un héros à pied devra céder l'initiative en cas de charge mais ne subira ensuite aucun désavantage particulier.

Blessures

Dommages au Combat

Lorsqu'un héros ne parvient pas à éviter une attaque adverse, il reçoit une *blessure* assez grave pour être notée sur sa Feuille de Héros. Tant que son nombre de *blessures* ne dépasse pas sa **Force**, il peut continuer à agir librement.

Au-delà de ce seuil, il est *grièvement blessé*. Chaque *blessure* au-delà de sa Force le place en situation de *Péril mortel* (voir p 43) : s'il est à court de Destin, il sera *mortellement blessé*.

Blessures et Bravoure

En outre, tout héros *grièvement blessé* doit mettre sa Volonté à l'Épreuve : un Test à la première blessure en excès de sa Force, une Prouesse à la deuxième et un Exploit à la troisième. En cas d'échec (ou au-delà de trois blessures en excès), il est mis *hors de combat*.

A moins d'être *mortellement blessé*, un héros *hors de combat* le reste jusqu'à la fin de la scène en cours : laissé pour mort ou capturé par l'ennemi, mis en sûreté par un compagnon, sauvé par quelque miracle... Dans tous les cas, la dépense du point de Destin garantit sa survie pour le reste de la scène (voir p. 52).

Un héros *mortellement blessé* qui réussit cette Épreuve pourra continuer à se battre comme un lion jusqu'à son dernier souffle ou jusqu'à la prochaine blessure (et la prochaine Épreuve de Volonté). Son sort est toutefois scellé et il mourra avant la fin de la scène en cours – sauf s'il est sauvé par quelque prodige magique...

Contrecoup et Guérison

Une fois la fièvre du combat retombée, un héros *grièvement blessé* subit le contrecoup de ses blessures : il est *affaibli* et le restera jusqu'à la fin de l'aventure en cours.

Un héros *affaibli* perd 1 dé en Force, en Adresse et en Rapidité, jusqu'à sa guérison.

La guérison des blessures d'un héros se déroule généralement hors-jeu, entre les aventures, à moins que le Conteur n'en décide autrement : sauf exception, un héros même *grièvement blessé* aura le temps de se remettre d'aplomb d'une aventure à l'autre. Les blessures notées sur sa Feuille sont alors effacées.

autres combats

Plusieurs Contre Un

Dans le monde de FIANNA, le combat singulier est le type d'affrontement le plus fréquent et le plus honorable. Dans certaines situations, un héros pourra néanmoins se retrouver face à deux, voire trois adversaires à la fois.

A priori, une telle tactique n'est utilisée que par des *combattants ordinaires* (gardes, brigands etc.), les animaux attaquant en meute (comme les loups) ou les adversaires mus par leur seule sauvagerie (comme les guerriers Fomoriens).

Les adversaires qui combattent ainsi à deux ou trois contre un auront normalement toujours le même niveau de Danger et agiront **comme un seul homme**, avec une seule attaque par assaut. Au cas où leurs niveaux de Danger seraient disparates, c'est le niveau de Danger le plus élevé au sein du groupe qui sera pris en compte, pour l'attaque comme pour la défense.

Dans tous les cas, si le héros réussit son attaque contre le groupe, il pourra répartir son nombre de réussites entre ses différents adversaires.

Dans la Mêlée

Dans l'Irlande de FIANNA, les batailles rangées restent rarissimes, à la différence des raids, des escarmouches et autres formes de mêlées – des affrontements de groupe dans lesquels les combattants cherchent à tuer ou à mettre en fuite le plus d'adversaires possible (plutôt qu'à vaincre un adversaire particulier en combat singulier). En termes de jeu, une mêlée est résolue selon les mêmes règles qu'un combat classique, avec les ajustements suivants.

Dans le chaos et la confusion d'une mêlée, les héros combattent le plus souvent aux côtés les uns des autres : l'initiative sera résolue selon la règle du *Un Four Tous* (voir p. 43). Au début de chaque assaut, le héros avec la Rapidité la plus élevée tentera de *prendre l'avantage* selon les règles habituelles (en mettant sa Rapidité à l'Épreuve contre le niveau de Danger du camp adverse) mais le résultat vaudra pour tout le groupe. Les Épreuves d'attaque et de défense seront ensuite résolues de façon individuelle.

Une fois la mêlée engagée, selon le rapport des forces en présence, chaque héros au sein du groupe pourra se retrouver face à un, deux ou trois adversaires (voir ci-dessus).

Ainsi, un héros qui fait face à trois *adversaires ordinaires* (Danger 1) et qui accomplit une Prouesse (2 réussites ou plus) sur son attaque réussira à en mettre deux hors de combat. Face à deux *combattants accomplis* (Danger 2), en revanche, il lui faudrait au moins 4 réussites pour obtenir ce résultat en un assaut.

Enfin, des héros doivent parfois faire face à une bête féroce ou à quelque créature monstrueuse aux capacités surhumaines. Dans de tels cas, les lois du combat singulier ne sont plus une obligation et plusieurs héros pourront **unir leurs efforts** face à ce terrible adversaire.

Le Conteur trouvera les règles permettant de gérer de tels cas de figure dans le Livre III.

Combat à Mains Nues

Chez les Celtes, le combat à mains nues prend principalement la forme de prises de lutte et d'empoignades.

En termes de jeu, ce type de combat est résolu selon les mêmes règles qu'un combat singulier, avec quelques ajustements.

Un héros qui lutte à mains nues fera appel à sa Rapidité (pour *prendre l'avantage* ou pour se défendre) et à sa Force (pour attaquer).

Lorsqu'un lutteur l'emporte sur son adversaire, il ne lui inflige pas de blessure : il réussit à le maîtriser et pourra le garder immobilisé tant qu'il maintiendra sa prise.

Un héros immobilisé a une ultime chance de se dégager : il doit pour cela obtenir un nombre de réussites au moins égal au niveau de Danger de l'adversaire sur une Épreuve de Force. En cas d'échec, il devra s'avouer vaincu (s'il s'agit d'une lutte amicale).

Si, en revanche, c'est le héros qui a réussi à maîtriser son adversaire, il lui faudra assurer sa prise avec une nouvelle Épreuve de Force, en obtenant, là encore, un nombre de réussites au moins égal au Danger de son adversaire. Une fois immobilisé, l'adversaire n'aura d'autre choix que d'admettre sa défaite.

Face à un adversaire armé (même d'un simple poignard), un lutteur à mains nues se trouvera toujours obligé de céder l'initiative à chaque assaut (voir p. 44). Il en va de même si le héros doit faire face à un animal ; il est toutefois impossible de maîtriser à mains nues une créature énorme ou gigantesque.

Tirs et Lancers

Arcs, javelots et frondes ne s'utilisent qu'en dehors d'un *corps à corps*. Si l'action est découpée en assauts, chaque assaut donnera au héros le temps d'utiliser une fois son arme de trait ou de jet. En cas d'affrontement contre un tireur adverse, le héros devra réussir une Épreuve de Rapidité pour *prendre l'avantage* en début d'assaut pour tirer le premier.

Pour les héros, chaque tir ou lancer nécessite une Épreuve d'**Adresse** pour toucher et abattre la cible. Comme pour le corps à corps, le degré de difficulté de cette Épreuve est égal au niveau de Danger de l'adversaire.

Si le héros réussit l'Épreuve d'Adresse, il touche et abat sa cible (*abattre* signifiant ici *tuer* ou mettre *hors de combat*). Sinon, il manque sa cible ou la touche sans la blesser sérieusement (ce qui, en termes de jeu, revient au même).

Quant à la **distance** entre le tireur et sa cible, elle n'a pas besoin d'être chiffrée de façon précise mais est simplement évaluée par le Conteur sur l'échelle suivante :

Assez Près / Assez Loin / Très Loin

Ces trois degrés de distance sont encadrés par deux extrêmes, qui empêchent l'usage des armes de jet : *Très Près* (le corps à corps est la seule forme de combat possible) et *Trop Loin* (la cible est totalement hors de portée).

Un **javelot** peut être lancé d'Assez Près, voire (avec un *désavantage*) d'Assez Loin.

Une **fronde** ou un **arc** peut être utilisé d'Assez Loin, voire (avec un *désavantage*) de Très Loin.

Chaque **désavantage** subi par le tireur retire une réussite au résultat de son Épreuve. Un tireur peut subir jusqu'à trois *désavantages* : une **distance** excessive (voir ci-dessus), une **mauvaise visibilité** (nuit, brume épaisse etc.) ou le fait que la cible soit **à couvert**.

Lorsque des tirs ou des lancers précèdent un corps à corps, le Conteur détermine le nombre d'assauts dont les héros disposent pour utiliser leurs armes de jet ou de trait. Ce nombre est normalement égal à deux assauts pour chaque tranche de distance ; il sera réduit de moitié pour les chevaux au galop et les animaux Géants. Un combattant ennemi qui se trouve Très Loin mettra donc six assauts à arriver au contact (Très Près) - ou trois s'il est à cheval.

Javelots, Lances et Épieux

Ces trois armes peuvent sembler similaires mais possèdent des usages bien différents.

Le **javelot** est une arme de jet, utilisée pour le combat comme pour la chasse.

La **lance** peut être utilisée au corps à corps ou être lancée, mais seulement d'Assez Près.

L'**épieu** est une arme de chasse, surtout destinée aux sangliers et qui ne peut être lancée.

Lorsqu'un héros est pris pour cible, il peut tenter d'éviter le projectile adverse (dans le cas d'un javelot) ou manœuvrer pour se rendre plus difficile à viser (si l'adversaire utilise un arc ou une fronde).

Dans les deux cas, il devra faire appel à sa Rapidité pour **se défendre**, selon les mêmes règles que pour le corps à corps : s'il obtient un nombre de réussites au moins égal au **niveau de Danger** du tireur, il évite le projectile. Sinon, il est touché et blessé, exactement comme pour une attaque au corps à corps.

Un héros pris pour cible dispose normalement toujours de la possibilité de se défendre – sauf s'il est *pris de court* (voir ci-dessous).

Les armes de jet adverses sont, elles aussi, soumises aux limitations de distance données ci-dessus. Certains adversaires peuvent tout à fait être plus Dangereux en tant que tireurs qu'en tant que combattants (voir Livre III).

Lorsqu'un héros est **pris de court** (voir p. 46) par un tireur embusqué, il lui est impossible de se défendre contre le premier tir adverse ; il est donc obligatoirement touché.

Un héros muni d'un **bouclier** peut *se protéger* contre les tirs adverses, selon les mêmes règles que lorsqu'il *reste sur la défensive* : le bouclier le protège alors totalement des projectiles mais exclut du même coup toute riposte de sa part.

Si l'adversaire du héros subit un ou plusieurs **désavantages** (distance excessive, mauvaise visibilité, cible à couvert etc.), chacun de ces désavantages retirera 1 au niveau de Danger du tireur, ce qui pourra rendre son tir plus facile à éviter – voire impossible à réussir.

Un héros caché derrière des arbres (-1) la nuit (-1) ne pourra donc être touché que par un tireur Redoutable (Danger 3, réduit à 1).

Narrer les Combats

Comme l'ensemble du système de jeu, ces règles de combat privilégient la simplicité technique et la dimension narrative. Leur but n'est pas de simuler les affrontements de façon réaliste ou tactique, mais de proposer aux joueurs et au Conteur une ossature flexible et facile à utiliser, destinée à être habillée et *rendue vivante* en cours de jeu par la narration, la description et l'interprétation des personnages.

Règles de Jeu et Récit

Dans de nombreux jeux de rôle, un combat peut donner lieu à un long enchaînement de tours, rounds ou assauts, donnant eux-mêmes lieu à de nombreux jets de dés et autres calculs, avant d'aboutir à un résultat décisif. Dans FIANNA, en revanche, un combat ne prend parfois qu'un ou deux assauts ; dans certains cas, il sera même résolu en un seul lancer de dés !

Cette approche obéit à trois grands objectifs :

Le premier est de **rendre la gestion des combats aussi simple et rapide que possible**.

Le deuxième est de **libérer le Conteur de tout lancer de dés** et de toute comptabilité concernant, par exemple, l'état des adversaires des héros.

Enfin, le troisième objectif est de faire de chaque assaut d'un combat (y compris le tout premier) **un moment potentiellement décisif de l'aventure en cours** – un moment de tension dramatique, qui doit faire l'objet de la même attention descriptive et narrative que le reste du jeu.

La Tâche du Conteur

Dans cette optique, le Conteur devra chercher à rendre les affrontements aussi vivants que possible, en remplaçant les classiques « *Il t'attaque !* » et « *Tu rates !* » par des formules plus évocatrices :

Réussiras-tu à éviter la charge furieuse du Fir Bolg ? Mets ta Rapidité à l'Épreuve !

C'est un combattant redoutable : il parvient à repousser tes attaques... pour l'instant !

Le guerrier s'écroule, mortellement blessé, le crâne ouvert par ton puissant coup d'épée...

Le Conteur et les joueurs devront également garder à l'esprit qu'une épreuve d'attaque manquée ne signifie pas forcément que l'assaillant « rate » sa cible mais qu'il ne parvient pas à affaiblir son adversaire de façon significative ou que ce dernier parvient à repousser ses attaques ; pour les combats comme pour toutes les autres situations, les résultats des jets de dés devront toujours donner lieu à une interprétation narrative évocatrice.

Les Mots des Joueurs

De leur côté, les joueurs pourront contribuer à la narration du combat en détaillant les actions de leurs héros, au lieu de se contenter de déclarer à chaque assaut « *J'attaque !* » :

Je me rue sur lui et le frappe de toute ma Force...

Je vais le prendre de court grâce à ma Rapidité !

Je tente de le transpercer de ma lance...

S'ils se sentent particulièrement inspirés, les joueurs pourront également enrichir leurs descriptions de comparaisons, hyperboles et autres métaphores typiques des récits de combats épiques (« *Je charge tel un sanglier furieux !* », « *Comme un roseau courbé par la tempête, je me baisse pour esquiver son attaque impétueuse !* »), en accord avec l'esprit héroïque du jeu.



L'héroïsme

Au-delà de ses Qualités et de ses Secrets, un personnage-joueur de FIANNA se distingue du commun des mortels par son héroïsme. En termes de jeu, cette dimension héroïque est représentée par trois caractéristiques distinctes mais étroitement liées : le score de Prestige du héros, ses dés d'Honneur et sa réserve de points de Destin.

Prestige

Prestige et Statut Social

Dans la société celtique tribale traditionnelle, la position d'une personne au sein de sa tribu détermine le poids de sa parole, son influence sociale et sa dignité personnelle. En termes de jeu, ce statut est reflété par la valeur de Prestige d'un individu.

Statut Social et Prestige	
Position Sociale	Prestige
Esclave, renégat	0
Homme ou femme libre	1
Propriétaire terrien, artisan	2
Guerrier, barde	3
Champion, poète sacré	4
Roi d'une tribu, druide	5
Roi d'une nation, grand druide	6

Prestige et Renommée

Un Fianna ayant renoncé au statut qui était le sien au sein de sa tribu d'origine, son Prestige reflète avant tout sa renommée en tant que héros, ainsi que l'autorité et le respect dont il jouit au sein de sa troupe et auprès des autres Fianna. Le Prestige d'un Fianna lui permet également de se situer sur l'échelle sociale (voir encadré ci-dessus) ; ainsi, un Fianna avec 5 en Prestige recevra le même respect et la même considération qu'un roi tribal.

Tout héros nouvellement créé commence le jeu avec un score de Prestige de 3, soit l'équivalent d'un guerrier ou d'un barde au sein de la hiérarchie tribale. En cours de jeu, grâce à ses *hauts faits* (voir p 39), le personnage pourra atteindre un Prestige remarquable de 4 en devenant un *héros reconnu*, puis un Prestige exceptionnel de 5 en devenant un *héros illustre*, voire un Prestige extraordinaire de 6 en devenant un *héros légendaire*.

Prestige Héroïque	
Renommée	Prestige
Héros en Devenir	3
Héros Reconnu	4
Héros Illustre	5
Héros Légendaire	6

Comme nous le verrons en détail ci-dessous, le score de Prestige d'un héros donne également le nombre de dés d'Honneur dont il dispose pour chaque aventure.

Prestige et Relations

En tant que mesure du statut, le Prestige d'un héros lui confère une supériorité légitime sur ceux dont le Prestige est moins élevé ; il influe de façon directe sur l'attitude d'autrui à son égard ainsi que sur l'issue des éventuels litiges juridiques auxquels il pourrait se trouver mêlé (voir le Livre III pour plus de détails).

Lorsqu'un héros rencontre pour la première fois un autre personnage, l'attitude de ce dernier sera directement influencée par l'écart entre leurs valeurs respectives de Prestige : le Conteur pourra trouver plus de détails à ce sujet dans le Livre III (L'Aventure).

Honneur

L'Honneur du Héros

En termes de jeu, l'Honneur d'un héros découle directement de son Prestige. Au début de chaque aventure, un héros reçoit une réserve de dés d'Honneur égale à sa valeur de Prestige (soit, par exemple, 4 dés d'Honneur pour un héros illustre avec 4 en Prestige).

Ces dés vont permettre au personnage de se surpasser face à l'adversité (voir ci-dessous).

Honneur et Défis

Lorsqu'un héros passe une Épreuve qu'il doit (ou qu'il souhaite) absolument réussir, il peut augmenter ses chances de succès en faisant *appel à son Honneur* – c'est-à-dire, en termes de jeu, en dépensant un de ses dés d'Honneur *avant* le jet de dés.

Dans ce cas, le héros lancera **un dé de plus** sur l'Épreuve concernée, ce qui augmente de façon significative les chances d'accomplir Prouesses et Exploits. Il est impossible d'engager plus d'un dé d'Honneur sur la même Épreuve.

Un *appel à l'Honneur* constitue toujours, cela dit, une prise de risque : s'il ne produit pas le résultat espéré, le héros aura invoqué son Honneur en vain et subira un échec cuisant : blessé dans son orgueil, il ne pourra plus faire *appel à son Honneur* pour le reste de la scène en cours, sauf si la situation met en jeu sa survie ou celle d'un compagnon. Dans ces cas précis, les appels à l'Honneur peuvent aussi représenter une forme d'énergie du désespoir.

Le code des Fianna les enjoint à ne jamais engager leur Honneur à la légère mais un fier-à-bras est libre de le faire à tort et à travers, pour le seul plaisir de prouver sa supériorité – et au risque de ne plus pouvoir y faire appel en cas de réelle nécessité... Mieux vaut donc réserver les *appels à l'Honneur* aux situations décisives, désespérées ou mettant en jeu la réputation et la dignité personnelle du héros.

Le Poids du Déshonneur

L'Honneur d'un héros est aussi un reflet direct de la dignité de sa conduite. Cet aspect de l'Honneur correspond à la notion gaélique de l'*enech*, un terme que l'on peut traduire à la fois par *honneur* et par *visage* : dans le monde de FIANNA, perdre son honneur signifie bel et

bien *perdre la face*, ne plus être en mesure de *faire face* aux autres.

Le code d'honneur des Fianna les enjoint à se comporter avec bravoure et loyauté, même dans les circonstances les plus désespérées. Si jamais le personnage fait preuve de lâcheté, de déloyauté ou commet quelque autre grave manquement aux lois de l'honneur (voir p. 32), il reçoit une *marque de déshonneur* (une croix cochée sur sa Feuille de Héros).

Chaque *marque de déshonneur* retire 1 à la valeur effective de Prestige du personnage, ce qui affecte également sa réserve maximale de dés d'Honneur, qui ne peut jamais dépasser sa valeur de Prestige.

Ces *marques de déshonneur* peuvent être rachetées en accomplissant des *hauts faits* héroïques : le prochain haut fait accompli par le héros (voir p 39) ne sera pas compté dans son total de renommée mais lui permettra d'effacer une marque de déshonneur. Tant que le héros portera ne serait-ce qu'une seule marque de déshonneur, il lui sera impossible d'augmenter sa renommée héroïque (et donc, son Prestige et sa réserve de dés d'Honneur).

Au-delà de trois *marques de déshonneur*, le personnage sera irrémédiablement déshonoré : il lui est alors impossible de demeurer plus longtemps dans les rangs des Fianna (voir p. 32 pour plus de détails).

Le Destin

Destin et Fatalité

Le Destin d'un héros lui permet d'échapper à la Fatalité – c'est-à-dire aux conséquences d'un Péril mortel qu'il n'a pu surmonter ou éviter grâce à ses Qualités (voir p. 43). Pour ce faire, le joueur doit *faire appel au Destin* du héros, en dépensant un point de Destin.

Si, en revanche, tous les points de Destin du héros ont déjà été dépensés, c'en est fini de lui : frappé par la Fatalité, il succombe au Péril mortel contre lequel son Destin n'a pu le prémunir – soit immédiatement, soit avant la fin de la scène en cours, selon les circonstances et l'appréciation du Conteur.

Le capital de Destin d'un héros varie de 3 à 6 points, en fonction de son *rang de renom* et de sa progression personnelle (voir p 40). Comme les dés d'Honneur, ce capital se renouvelle entièrement au début de chaque aventure.

Destin et Providence

Un tel *appel au Destin* n'est pas un acte conscient ; il peut donc tout à fait intervenir si le héros est incapable d'agir ou même sans connaissance. Dans ce cas, le héros est préservé pour le reste de la scène, jusqu'à ce qu'il soit de nouveau capable d'agir.

Ainsi, un héros mis *hors de combat* par ses blessures (voir p.46) survivra toujours à la scène en cours : il pourra être capturé ou laissé pour mort mais restera protégé par le Destin jusqu'à la fin de la scène.

Tant qu'un héros n'a pas épuisé son capital de Destin, il ne peut succomber à la Fatalité.

Destin et Transgression

Il existe des interdits encore plus forts que les obligations imposées par les lois de l'honneur : porter la main sur un poète sacré ou un druide, profaner un lieu sacré, dérober un trésor protégé par une malédiction etc.

Lorsqu'un héros enfreint un tel *interdit sacré*, il perd immédiatement 1 point de Destin. Il s'agit d'une perte *permanente*, qui s'applique donc à la fois à la réserve actuelle et au capital maximal de Destin du personnage.

Cette sanction s'abat même si la transgression est involontaire, le destin ne se souciant guère de libre arbitre – mais si le héros a agi de façon délibérée, alors son honneur sera, lui aussi, mis à mal, un tel acte entraînant presque toujours une *marque de déshonneur* (voir p 51).

Notons que, contrairement aux marques de déshonneur, les pertes permanentes de Destin ne peuvent jamais être rachetées par des hauts faits ; le héros garde toutefois la possibilité de gagner de nouveaux points de Destin selon les règles habituelles de progression.

Un personnage dont le capital maximal de Destin se trouverait ainsi réduit à néant serait considéré comme irrémédiablement maudit et ne pourrait plus faire partie des Fianna.

III. Les secrets des fianna

Un Secret est une technique particulière ou un talent unique qui avantage le héros dans certaines situations ou lui donne la possibilité d'accomplir des actions spéciales. Ces Secrets sont divisés en trois Voies, dans lesquelles un Fianna est censé exceller : la Voie du Guerrier, la Voie du Chasseur et la Voie du Barde.

Chaque héros débute le jeu avec trois Secrets, choisis par le joueur en fonction de l'Archétype du personnage (voir p. 35).

À certaines étapes-clés de son parcours (voir p. 33), il pourra ajouter un nouveau Secret à son répertoire, afin de représenter le fruit de l'entraînement constant du héros et de l'émulation des autres Fianna, qu'il s'agisse de ses compagnons d'aventure (les autres héros du groupe) ou d'autres membres de sa troupe.

La voie du guerrier

Les Secrets de la Voie du Guerrier s'inspirent des fameux tours guerriers (*cleas*) chers aux héros des légendes irlandaises.

Charge du Sanglier

Ce Secret permet au héros, lors du tout premier assaut d'un combat, de se ruer sur l'adversaire en une charge furieuse et d'attaquer le premier (avec sa Force), sans devoir mettre sa Rapidité à l'Épreuve pour *prendre l'avantage*. Ce Secret ne peut être utilisé contre une créature Géante.

Danse de l'Épée

Le héros reçoit une *réussite* supplémentaire sur ses Épreuves de Rapidité destinées à *prendre l'avantage* sur ses adversaires lorsqu'il combat à l'épée. Ce tour est sans effet sur les bêtes, les monstres de type animal ou les Géants.

Saut du Saumon

Ce Secret permet au héros, lors du tout premier assaut d'un combat, de bondir sur son adversaire de façon spectaculaire. Il pourra alors attaquer le premier (avec son Adresse), sans avoir à mettre sa Rapidité à l'Épreuve pour *prendre l'avantage* sur l'adversaire. Ce Secret ne peut être utilisé contre une créature Géante.



Tour de la Gae Bolga

Ce Secret tire son nom de la lance du célèbre Cuchulainn. Lorsqu'il combat à la lance, le héros qui maîtrise ce tour reçoit une *réussite* supplémentaire sur ses Épreuves de Rapidité pour *prendre l'avantage* sur ses adversaires.

Ce tour ne peut être utilisé que contre des adversaires armés ; il est sans effet sur les bêtes et les créatures monstrueuses de type animal.

Tour des Deux Épées

Ce Secret permet de combattre avec une épée dans chaque main : lorsqu'il réussit à *prendre l'avantage*, le héros qui maîtrise ce tour reçoit alors une *réussite* supplémentaire sur ses Épreuves d'Adresse pour attaquer.

Cette technique de combat est évidemment incompatible avec l'usage du bouclier.

Tour des Trois Lancers

Ce Secret permet au héros de lancer très rapidement deux, voire trois javelots au cours d'un même assaut contre des cibles différentes, à partir du moment où elles sont suffisamment proches l'une de l'autre. Ces lancers feront l'objet d'une seule et même Épreuve d'Adresse, dont les réussites pourront être réparties entre les deux ou trois cibles visées par le héros.

Il existe un Secret similaire pour la fronde, appelé *Tour des Trois Pierres*, qui fonctionne selon les mêmes règles, mais qui nécessite un apprentissage distinct.

Tour du Bouclier

Le héros reçoit une *réussite* supplémentaire sur ses Épreuves de Force destinées à *se défendre* lorsqu'il combat avec un bouclier. Ce tour peut être utilisé aussi bien contre les adversaires armés que contre les créatures de type animal.

Tour du Javelot

Lorsqu'un héros qui maîtrise ce Secret réussit, grâce à sa Rapidité, à éviter le javelot d'un adversaire, il peut l'intercepter et le relancer immédiatement sur l'envoyeur.

Pour ce faire, le héros devra éviter le javelot adverse en obtenant au moins une réussite de plus que ce qui est nécessaire sur son Épreuve de Rapidité (voir p. 48) : il pourra alors relancer le javelot avec sa valeur d'Adresse. Ainsi, pour relancer le javelot d'un adversaire *redoutable* (Danger 3), le héros devra obtenir au moins 4 réussites sur son Épreuve de Rapidité destinée à éviter le projectile.

Tour du Tonnerre

Ce Secret ne peut être utilisé que par un héros muni d'un bouclier et d'une épée (ou d'une hache). Il lui permet, juste avant le premier assaut, d'assourdir et de *prendre de court* ses ennemis, en poussant un terrifiant cri de guerre tout en frappant son bouclier avec son arme. Le héros bénéficiera alors de l'effet de surprise lors du premier assaut (voir p. 46).

Ce Secret n'impressionne que les combattants *ordinaires* (Danger 1) ou *accomplis* (Danger 2). Il est sans effet sur les combattants les plus *redoutables* (Danger 3) et sur les créatures Enormes ou Géantes (voir Livre III).

Nouveaux Secrets

Comme pour les Archétypes, rien n'empêche le Conteur et les joueurs d'imaginer de nouveaux Secrets si le besoin s'en fait sentir. Le Conteur veillera toutefois à ce qu'un nouveau Secret ne constitue pas une variante plus puissante d'un Secret existant, afin de préserver l'équilibre du jeu et la cohérence de son système.

Notons également que les règles de base de FIANNA laissent délibérément de côté les dons les plus prodigieux attribués à certains héros mythiques (le plus souvent antérieurs au Cycle de Finn), comme la capacité de courir sur l'eau, le pouvoir de se transformer en animal ou les terribles spasmes de furie de Cuchulainn.

La voie du chasseur

Les Secrets de Chasseur sont liés à la forêt, à la survie, aux subterfuges et aux animaux.

Ami des Chevaux

Le héros sait parler aux chevaux et pourra calmer sans difficulté n'importe quel cheval effrayé ou paniqué. C'est également un cavalier hors pair : lorsqu'il est à cheval, il reçoit une *réussite* supplémentaire pour toutes les Épreuves liées à la Qualité de sa monture.

Course du Cerf

Lorsqu'il court, ce Secret permet au héros de bondir par-dessus les obstacles, sans avoir pour cela à ralentir son allure.

Pour franchir un obstacle susceptible d'arrêter sa course, le personnage devra réussir une Épreuve de Rapidité. La plupart des obstacles naturels (ravins, rivières etc.) nécessiteront une Prouesse (2 réussites ou plus). Dans le cas d'adversaires ou d'animaux potentiellement hostiles, le degré de difficulté de l'Épreuve sera tout simplement égal à leur niveau de Danger.

Frère de la Forêt

Ce Secret permet au héros de comprendre le langage des bêtes sauvages de la forêt (cerfs, loups, ours etc.) et de communiquer avec elles. Si elles sont agressives, il devra d'abord réussir une Prouesse d'Instinct pour les apaiser.

Le Conteur reste seul juge de la précision des informations pouvant être échangées avec un animal sauvage. Ce Secret ne peut jamais être utilisé pour leurrer ou piéger un animal : si le héros est animé d'intentions hostiles, la bête le sentira et l'attaquera aussitôt.

Enfin, ce Secret n'a aucun effet sur les animaux domestiques, les créatures monstrueuses ou les bêtes enchantées de l'Autre Monde.

Maître Veneur

Le chasseur qui maîtrise ce Secret sait créer un lien unique avec ses chiens de chasse.

Il peut communiquer avec eux comme s'ils parlaient un même langage et peut donc leur donner des instructions beaucoup plus complexes que n'importe quel autre maître.

En outre, lorsque la Qualité d'un chien placé sous son commandement est mise à l'épreuve, elle bénéficiera d'une *réussite* supplémentaire.

Manteau de Feuilles

Ce Secret rend le chasseur impossible à repérer par la vue lorsqu'il se cache dans des fourrés ou des feuillages, tant qu'il reste immobile.

Le héros devra tout de même passer une Épreuve d'Instinct s'il lui faut tromper la vigilance d'un animal potentiellement hostile (Test, ou Prouesse si l'animal est doté de sens aiguisés) ou d'un être Faé (Exploit).

Marcheur des Cimes

Ce Secret permet au héros de grimper dans n'importe quel arbre sans avoir besoin de passer la moindre Épreuve.

Dans une forêt, il pourra progresser d'arbre en arbre à la même vitesse qu'un marcheur - là encore, sans devoir passer d'Épreuve, sauf s'il doit se déplacer furtivement (Instinct) ou s'il doit accomplir une manœuvre difficile ou périlleuse (Adresse). Enfin, si le héros est pris pour cible par une arme de jet alors qu'il se trouve dans les arbres, il sera considéré comme étant *à couvert* (voir p. 48).

Œil du Chat

Le héros a exercé ses yeux pour voir dans l'obscurité. Il ne sera jamais pénalisé par de mauvaises conditions de visibilité et pourra donc utiliser armes de jet et armes de trait aussi aisément en pleine nuit qu'en plein jour.

Pas de Loup

Le héros qui maîtrise ce Secret est capable de marcher aussi silencieusement qu'une ombre, sans même avoir besoin de passer d'Épreuve d'Adresse, sauf lorsqu'il essaie de tromper la vigilance d'un animal (auquel cas le héros devra passer un Test - ou une Prouesse si l'animal est doté de sens aiguisés) ou d'un être de l'Autre Monde (auquel cas le héros devra accomplir un véritable Exploit).

Pisteur Infaillible

Grâce à ce Secret, un héros peut suivre des traces aussi efficacement que le meilleur des chiens pisteurs, sans jamais avoir besoin de mettre son Instinct à l'Épreuve. Il peut, sans difficulté, retrouver une piste vieille de plusieurs jours et sait également rendre ses propres traces (et celles de ses compagnons) impossibles à repérer - sauf par les animaux dotés d'un flair aiguisé, les Faés et certaines créatures fabuleuses (voir Livre III), pour lesquels on appliquera les règles habituelles.

La Voie du Barde

Les Secrets de Barde font appel au pouvoir de la musique, de l'inspiration et de la parole.

Chant de Bravoure

Ce chant permet au héros d'inspirer et de galvaniser ses compagnons avant une bataille ou une autre confrontation décisive.

Interpréter ce chant nécessite une Prouesse de Talent. S'il est exécuté avec succès, lors de la scène suivante, tout héros l'ayant entendu bénéficiera d'une réussite supplémentaire sur toutes ses Épreuves de Volonté.

Le barde lui-même ne peut puiser de bravoure dans sa propre performance ; en outre, s'il échoue, il lui sera impossible de recourir de nouveau à ce chant avant la prochaine aube ou le prochain crépuscule.

Un Chant de Bravoure peut également dissiper les effets d'un Chant de Torpeur, selon la règle du contre-chant (voir encadré page suivante).

Chant de Torpeur

Ce chant plonge ceux qui l'entendent dans un profond sommeil. Il ne peut être utilisé qu'une fois le soleil couché et ses effets durent jusqu'à l'aube. Son exécution requiert un Exploit en Talent : tous les auditeurs sombrent alors dans un sommeil enchanté, qu'aucune intervention naturelle ne parviendra à dissiper - pas même le plus incroyable des vacarmes.

Un Chant de Bravoure peut annuler les effets d'un Chant de Torpeur, selon le principe du contre-chant (voir page suivante) ; un héros pourra aussi contrer ce pouvoir grâce à une Prouesse de Volonté. Enfin, quiconque maîtrise ce Secret est également insensible à ses effets.

Seul un barde connaissant le Refrain des Rires ou celui des Larmes peut maîtriser ce Secret.

Harpe de la Forêt

On raconte que la musique peut attirer les animaux sauvages et même apaiser les plus féroces d'entre eux. Seul un héros qui maîtrise ce Secret possède un tel don.

S'il souhaite attirer à lui un ou plusieurs animaux de la même espèce, le barde devra mettre son Talent à l'Épreuve contre un degré de difficulté égal à leur niveau de Danger. S'il réussit, le nombre d'animaux répondant à son appel devra être déterminé par le Conteur.

Pour apaiser un animal agressif grâce à sa musique, le héros devra réussir une Épreuve de Talent contre un degré de difficulté égal au niveau de Danger de la bête. Si l'animal possède l'Attribut *Furieux*, on retirera une réussite au résultat obtenu par le héros.

En cas d'échec, l'animal s'en prendra aussitôt au barde, qui sera en outre *pris de court*. Jouer de la harpe pour tenter d'apaiser un taureau ou un ours furieux n'est donc pas sans risques...

Quant aux animaux domestiques ou dressés (chiens, chevaux etc.), ils sont insensibles aux effets de ce Secret, de par leur familiarité ancestrale avec le monde des hommes.

Illumination

Ce Secret permet de découvrir les faits cachés. Il englobe diverses méthodes divinatoires aux noms mystérieux : *teinn laida* (illumination du chant), *imbis forosna* (savoir éclairant) ou *dichetul dichenaiB* (improvisation du chant).

Son usage nécessite une concentration totale de la part du barde, qui doit se plonger dans une profonde transe pour le reste de la scène. Si le héros réussit un Exploit de Savoir, le joueur pourra poser une question de son choix au Conteur, qui devra y répondre soit par *oui* ou *non*, soit par une image énigmatique que les joueurs devront décrypter. Les seules questions interdites sont celles qui visent à révéler le futur, dont la connaissance est réservée aux détenteurs d'un réel don prophétique, comme les devins, certains druides et les fameux *filid*.

En cas d'échec, le héros n'obtiendra aucune réponse ; il sera, en outre, incapable de réutiliser ce Secret pour le reste de l'aventure en cours, son pouvoir de divination étant temporairement brouillé.

Les possibilités et les limites de ce Secret sont placées entre les mains du Conteur, qui devra surtout l'utiliser comme ressort dramatique, en veillant toutefois à ce que la réponse apportée au joueur ait toujours un intérêt, lui livre une information importante ou lui fasse entrevoir un moyen d'action jusqu'ici insoupçonné.

Langage des Oiseaux

Le héros comprend et sait parler le langage des oiseaux. Il pourra donc s'adresser à ces derniers pour leur demander des informations et même (s'il se montre persuasif) des services. Notons que les corbeaux ont la réputation d'être aussi sagaces que méfiants.

Refrains et Chants Bardiques

Exécution : Pour qu'un Chant ou un Refrain soit efficace, il faut que le barde s'accompagne à la harpe durant environ trois minutes, ce qui exclut bien sûr de se livrer à une telle prestation dans le feu de l'action ou le fracas des armes. Si ces conditions sont réunies, le barde pourra espérer chanter sans crainte d'être interrompu, compte tenu des lois de l'hospitalité et du respect dû aux poètes. Tout Chant ou Refrain nécessite une Épreuve de Talent (Prouesse ou Exploit) ; en cas d'échec, le barde ne pourra effectuer de nouvelle tentative (y compris avec un Chant différent) durant le reste de la scène.

Limites : Un même Chant ou Refrain ne peut être utilisé plusieurs fois de suite sur le même auditoire (y compris par des bardes différents), du moins pas avant la prochaine aube ou le prochain crépuscule. Après cela, le Chant ou le Refrain pourra être exécuté de nouveau pour produire les effets désirés. Notons qu'en termes de jeu, les Refrains des Rires et des Larmes ont les mêmes effets – mais il s'agit bien de deux chants différents ; ils peuvent donc être utilisés sur le même auditoire lors de scènes différentes, au cours de la même soirée ou journée.

Puissance : Seule une Prouesse de Volonté peut contrer les effets indésirables d'un chant bardique : se boucher les oreilles ne sert à rien ! Le fait de connaître un Chant ou un Refrain immunise toutefois contre ses effets, y compris lorsqu'il est interprété par un autre. Enfin, Chants et Refrains bardiques seront sans effets sur les êtres de l'Autre Monde (Faës et animaux enchantés), sauf si le barde joue lui-même sur une harpe enchantée. Créatures chaotiques et maudites, les Fomoriens sont, quant à eux, totalement insensibles aux pouvoirs bardiques ou aux effets de la musique, même enchantée.

Contre-Chants : Un Chant ou Refrain bardique peut aussi être utilisé comme contre-chant, afin de dissiper les effets d'un Chant ou d'un Refrain adverse: ainsi, un barde pourra employer le Refrain des Rires comme antidote au Refrain des Larmes et dissiper les effets d'un Chant de Torpeur grâce au Chant de Bravoure. Un contre-chant ne peut être entonné qu'une fois le premier chant achevé et requiert l'Épreuve de Talent habituelle. Lorsqu'un Chant ou un Refrain est utilisé comme contre-chant, il n'entraîne aucun de ses effets habituels, mais dissipe simplement les effets du chant adverse.

Il existe d'autres pouvoirs bardiques, comme la malédiction du glam dicinn, le don de prophétie ou la possibilité de placer un geiss (contrainte magique) sur autrui. Inaccessibles aux Fianna, ils ont réservés aux membres les plus puissants de la caste des Aes Dána (voir Livre III pour plus de détails).

Paroles de Paix

Ce Secret permet de créer une atmosphère calme et sereine au sein d'une assemblée - afin, par exemple, d'installer un climat propice à de difficiles pourparlers entre clans rivaux.

Pour ce faire, le barde a besoin de l'attention de son auditoire et de faire preuve d'autorité et de sincérité (Prouesse de Volonté). S'il réussit, aucune hostilité, aucune querelle ne naîtra au sein de l'auditoire jusqu'à la fin de la scène en cours, mais le charme sera aussitôt brisé en cas d'attaque ou d'alarme venant de l'extérieur.

En cas d'échec, le barde ne pourra effectuer de nouvelle tentative avec le même auditoire pour le reste de l'aventure en cours.

Ce Secret ne peut jamais servir à trahir ou à manipuler autrui : si les intentions du barde ne sont pas sincères, il sera incapable de produire de véritables Paroles de Paix.

Refrain des Larmes

Ce chant aux tristes accents mélancoliques est capable d'émouvoir les cœurs les plus secs. Son exécution nécessite une Prouesse de Talent.

Ceux qui l'entendent oublient toute gaieté et se retrouvent plongés dans de sombres pensées, indifférents à tout ce qui les entoure jusqu'à la fin de la scène - ou jusqu'à ce qu'un danger manifeste ne survienne, auquel cas ils seront forcément *pris de court* (cf. p. 46).

L'interprète de ce refrain est bien évidemment insensible à ses effets ; les autres héros présents pourront les contrer grâce à une Prouesse de Volonté. Ce Refrain peut également contrer les effets du Refrain des Rires, selon le principe du contre-chant (voir page précédente).

Refrain des Rires

Ce chant permet de susciter une grande liesse chez l'auditoire. Son exécution nécessite une Prouesse de Talent de la part du barde.

S'il constitue une excellente façon de créer la bonne humeur, ce Secret peut également être utilisé comme diversion ou subterfuge : la joie qu'il suscite est telle que les membres de l'auditoire oublient toute méfiance durant le reste de la scène ou jusqu'à ce qu'un danger évident ne survienne, auquel cas ils seront forcément *pris de court* (voir p. 46).

Ce Secret peut également contrer les effets du Refrain des Larmes (voir encadré p. 56).

Trois sortes de mortels sont insensibles au pouvoir de ce chant : ceux qui en possèdent la maîtrise (ce qui inclut, bien évidemment, le barde qui l'interprète), les personnes en proie à une réelle et profonde mélancolie et, enfin, les héros qui font l'effort de résister sciemment à ses effets, au prix d'une Prouesse de Volonté.

Satire Poétique

Ce Secret, particulièrement redouté, permet de composer des satires cruelles et acérées contre les individus qui le méritent, à cause de leurs manquements aux lois de l'honneur (cf. p. 32).

Une satire constituant une forme de sanction sociale particulièrement forte, elle ne peut être infligée à la légère. Seul un individu doté d'un fort Prestige (4 ou plus) et ayant enfreint les lois de l'honneur peut faire l'objet d'une satire : en deçà de ce seuil, le statut de la cible est trop modeste pour mériter un tel châtiment.

Un satiriste exerce son pouvoir sur l'instant, en faisant appel à son inspiration poétique. Pour être efficace, une satire devra être lancée en public et en présence de sa cible désignée. Si la satire est justifiée et réussie (ce qui nécessite une Prouesse de Talent), elle se traduit par le gain immédiat d'une marque de déshonneur (voir p 51) par la cible, avec tous les effets et toutes les conséquences que cela suppose.

Celles-ci peuvent être nombreuses : coup de colère meurtrier, vengeance menée en secret, répercussions dramatiques sur l'entourage de la cible ou du barde. Certes, les lois d'Irlande interdisent de s'en prendre aux poètes - mais les lois ne sont pas toujours respectées, tout spécialement par les individus sans honneur...

Satires et Honneur

Placés hors du système tribal traditionnel, les Fianna sont normalement à l'abri des satires poétiques - mais des exceptions sont toujours envisageables (manquement grave et délibéré aux lois de l'honneur, trahison du serment de loyauté au Haut Roi etc.).

Un Fianna ciblé par une satire justifiée reçoit aussitôt une *marque de déshonneur* (voir p 51), ce qui se répercute sur son Prestige et ses dés d'Honneur (voir p 51 pour plus de détails).

Les Fianna qui maîtrisent cet art devront l'utiliser avec mesure et discernement, car contrairement aux prestigieux *filid*, ils ne possèdent pas de statut sacré les protégeant de toute forme de représailles.

LIVRE III

L'Aventure

I. L'art du conteur

L'esprit du jeu p. 59

Jeux et narration p. 60

Créer des aventures p. 63

II. gens et bêtes

Les mortels p. 67

Les animaux p. 72

Les monstres p. 78

III. peuples mythiques

Les faés p. 80

Les fíir Bolgs p. 85

Les fomoriens p. 87

I. L'art du conteur

La pratique de FIANNA ne diffère pas fondamentalement de celle des autres jeux de rôle ; comme pour tous les jeux de ce type, cette pratique privilégie, chez les joueurs et chez le Conteur, un certain état d'esprit, une certaine approche de la narration partagée ainsi qu'un certain type de rapport au système de jeu. Ce sont ces spécificités que nous allons à présent étudier de plus près.

L'esprit du jeu

Tout jeu de rôle possède son propre *esprit* – une saveur, une ambiance et une logique particulières que le Conteur doit s'employer à « faire passer en jeu », à travers le type de situations proposées aux joueurs comme à travers l'atmosphère mise en place en cours de partie. L'esprit de FIANNA est triple, à la fois Celtique, Légendaire et Héroïque.

L'esprit celtique

Le monde de FIANNA est issu de l'imaginaire celtique tel que le reflètent le Cycle de Finn, les récits sur Cuchulainn et le fameux Livre des Conquêtes ou des Invasions (voir p. 7).

Le Conteur devra faire en sorte d'aider les joueurs à envisager le jeu à travers le prisme de cet imaginaire, en s'appuyant solidement sur ses éléments fondateurs (l'honneur et la tribu, la suprématie de la tradition orale, les dieux et les croyances etc.) et en encourageant les joueurs à penser comme le feraient leurs personnages – c'est-à-dire en oubliant un peu la logique aristotélicienne des causes et des effets au profit d'une vision plus magique du monde, faite d'associations symboliques, de motifs mythiques et d'obligations sacrées.



L'esprit légendaire

L'Irlande qui sert de cadre de jeu à FIANNA n'appartient pas à l'Histoire mais bien à la Légende. Les joueurs devront donc accepter de laisser de côté leurs connaissances historiques, ainsi que certains réflexes typiques de rôlistes habitués à explorer des univers hyper définis et ultra-détaillés, comme le souci de dater la période évoquée (selon un système qui n'aurait aucun sens pour les habitants de l'Irlande de FIANNA, qui n'ont pas encore entendu parler de Jésus-Christ et n'ont jamais rencontré de Romains) ou d'avoir accès à une carte précise de l'Île d'Émeraude...

De fait, contrairement à la plupart des univers de fantasy explorés par le jeu de rôle, le monde de FIANNA est un monde sans dates chiffrées, sans cartes et sans culture écrite.

L'esprit héroïque

Enfin, le monde celtique et légendaire de FIANNA n'existe que pour servir de toile de fond aux aventures des personnages incarnés par les joueurs.

Les héros devront toujours être les principaux protagonistes du *récit mis en jeu* et se trouver au centre de l'action, comme Finn et ses compagnons dans leurs propres aventures – et c'est le vécu des héros incarnés par les joueurs (par opposition à des événements tirés d'une chronologie préexistante) qui devra rythmer la progression de votre chronique.

Cette approche est d'abord reflétée par le système de jeu lui-même, qui réserve les lancers de dés et les valeurs chiffrées aux seuls personnages-joueurs : dans FIANNA, les situations sont toujours résolues du point de vue des héros de l'histoire.

jeu et narration

La place des héros

Les règles de FIANNA ont été spécialement conçues pour éviter tout jet de dés au Conteur. Afin que les personnages-joueurs, en tant que héros de l'histoire, se trouvent constamment au centre de l'action, celle-ci sera toujours résolue de leur point de vue.

À cette fin, le système de jeu fonctionne de façon totalement asymétrique, tant au niveau de la définition des aptitudes des personnages que de la résolution des actions et des conflits.

Les héros créés et interprétés par les joueurs sont les SEULS personnages à posséder un ensemble de caractéristiques chiffrées, sous la forme de Qualités chiffrées, d'Arts individuels et de valeurs d'héroïsme.

À l'opposé, les personnages-non-joueurs (PNJ), même les plus importants d'entre eux, sont essentiellement définis en termes de jeu par le degré de difficulté qu'ils sont susceptibles de représenter pour les héros et leurs actions - à travers, par exemple, le niveau de Danger attribué aux adversaires des personnages.

Cette approche de la notion-même de PNJ signifie que le meneur de jeu se trouve libéré de tout l'aspect « comptable » qu'implique généralement la gestion des PNJ en jeu : le Conteur de FIANNA n'a donc ni dés à lancer ni scores à noter ou points à décompter.

Enfin, il découle de tout ceci une façon bien spécifique d'envisager l'intervention des PNJ dans la dynamique du jeu. Dans FIANNA, un PNJ ne constitue pas une force agissante autonome : il est avant tout un élément *relatif* du récit, dont le rôle se définit uniquement et entièrement par rapport aux actions des héros de l'histoire, les personnages-joueurs.

On retrouve ici les grandes fonctions définies par le schéma actanciel (voir encadré p. 64) : dans FIANNA, un personnage-non-joueur peut donc tenir le rôle d'adjuvant, d'opposant, de destinataire ou de destinataire (ou encore un rôle combinant plusieurs de ces fonctions).

Voir p. 67 pour plus de détails sur les PNJ et leur définition en termes de jeu.

Dés et Probabilités

En tant que *meneur de jeu*, une des tâches du Conteur est de fixer le degré de difficulté (Test, Prouesse ou Exploit) des Épreuves tentées par les personnages joueurs.

À titre indicatif, voici leurs différentes chances de réussite, traduites en pourcentage :

Dés	Test	Prouesse	Exploit
2	75%	25%	—
3	87%	50%	12%
4	93%	68%	31%
5	96%	81%	50%
6	98%	89%	65%

Ces probabilités reflètent le fait que les Fianna sont censés exceller dans leurs trois vocations (guerriers, chasseurs et bardes) : ils ont donc toutes les chances de réussir un simple Test et au moins une chance sur deux de réussir une Prouesse ; seul un Exploit présente plus de risques d'échec que de chances de succès, sauf (en toute logique) pour les héros aux Qualités Exceptionnelles ou Extraordinaires.

Pas de Jets de Dés Secrets

Dans de nombreux jeux de rôle, le meneur de jeu est souvent amené à faire des *jets secrets* derrière son paravent pour tout ce qui touche à la perception et à la détection : ainsi, si un aventurier fouille une pièce à la recherche d'un piège, d'une porte secrète ou d'un trésor et que son jet de perception est manqué, il ne trouve rien et le joueur ne saura pas s'il y avait ou non quelque chose à détecter.

FIANNA suit une autre logique : les Épreuves liées à la perception sont résolues par les joueurs comme n'importe quel autre jet de dé. A priori, le joueur concerné saura donc s'il a réussi ou raté : dans de nombreux cas (comme une embuscade ennemie), les conséquences d'un échec se manifesteront de toute façon très rapidement. Quelle que soit la situation, l'échec d'une Épreuve de perception créera chez le joueur l'idée qu'il y avait *peut-être quelque chose à découvrir* – un sentiment de doute, finalement assez analogue à l'incertitude que générerait un jet secret. Pour les situations de perception les plus difficiles (Prouesses et Exploits), le Conteur pourra garder secret ce degré de difficulté afin d'accentuer cet effet de doute, mais cela n'a rien d'obligatoire.

Le langage du jeu

Le système de jeu de FIANNA a été conçu pour être aussi *invisible* que possible en cours de partie – c'est-à-dire pour interférer le moins possible avec le flot narratif du jeu.

La terminologie utilisée par ces règles a notamment pour but d'éviter au Conteur et aux joueurs de « jargonner » en cours de jeu, en utilisant un *langage narratif*, au lieu de parler en *scores*, *points* et autres *jets*.

Vous trouverez, dans l'encadré ci-dessous, quelques exemples de comparaisons entre le *jargon rôlistique* usuel et le *langage narratif* privilégié par les règles de FIANNA.

S'il le souhaite et qu'il s'en sent capable, le Conteur est même libre d'ajouter quelques éléments poétiques à ses descriptions, ce qui est moins difficile qu'il n'y paraît de prime abord.

Il ne s'agit évidemment pas de submerger les joueurs sous un flot de métaphores, mais simplement de savoir ajouter, lorsque cela est opportun, une image évocatrice voire une petite touche de lyrisme (pourquoi pas ?) au discours descriptif et narratif du Conteur.

Voici trois procédés qu'un Conteur d'humeur bardique pourra utiliser – avec modération et, bien sûr, au gré de son inspiration.

Dans une description, les forces de la Nature pourront être **personnifiées** à l'aide d'adjectifs ou d'images évoquant des êtres humains, ce que nous faisons déjà couramment, lorsque nous évoquons, par exemple, « *une tempête furieuse* » ou « *une forêt hostile* ».

Rien n'empêche un Conteur d'accentuer un peu le trait, en parlant, par exemple, de la « *voix grondante* » d'un orage, en comparant les arbres d'une forêt à des « *sentinelles silencieuses* » ou encore en évoquant le « *regard énigmatique* » de la lune dans le ciel.

Inversement, la Nature pourra être utilisée pour **évoquer les traits caractéristiques** et les comportements des **êtres vivants** : ainsi, la colère d'un roi pourra être comparée à « *une terrible tempête* », le regard envoûtant d'une noble dame de l'Autre Monde aura « *l'éclat mystérieux d'une lune argentée* » et le visage d'un vénérable druide barbu évoquera « *une vallée broussailleuse creusée de sillons* ».

S'ils se sentent inspirés, les joueurs pourront, eux aussi, recourir à de telles analogies pour évoquer les émotions et les actes de leurs personnages : « *La tempête de la colère se lève en moi...* », « *Je veille sur le sommeil de mes compagnons, immobile et silencieux comme un arbre de la forêt.* », « *Je suis comme le voyageur perdu dans la brume...* ».

Enfin, le **monde animal** constitue un excellent réservoir de **comparaisons** pour qualifier les attributs et les capacités des héros ou de leurs adversaires : « *la force de l'ours* », « *furtif comme un loup gris* », « *la majesté du cerf* », « *la grâce du cygne* », « *la fureur du sanglier* », « *comme un lévrier infatigable* », « *un œil d'aigle* », « *la souplesse du chat* » en sont autant d'exemples. Le Conteur devra néanmoins veiller à éviter de faire référence à des animaux inconnus dans l'Irlande des légendes ; ainsi, les serpents (dont l'absence sur l'Île d'Émeraude sera plus tard attribuée à un miracle de saint Patrick) étaient déjà absents de la faune locale aux temps des Fianna.

Jargon Rôlistique

« Mon personnage a 4 en Force. »

« Fais un jet de Rapidité. »

« J'ai tiré trois réussites ! »

« Tu dois faire deux réussites. »

« Ton adversaire a 3 en Danger. »

Langage Narratif

« Mon personnage a une Force Remarquable. »

« Mets ta Rapidité à l'Épreuve. »

« J'ai accompli un Exploit ! »

« Il te faudra réussir une Prouesse. »

« Il est redoutable; il faudra un Exploit pour le vaincre. »

Le temps narratif

Le Temps du Jeu

Si, à l'intérieur du récit joué, les personnages comptent le temps en heures, en jours et en saisons, le Conteur, de son côté, mesurera le cours du jeu avec trois grandes unités de temps narratif : la scène, l'aventure et la chronique.

La **scène** constitue l'unité temporelle narrative de base. Une aventure est toujours découpée en plusieurs scènes, comme un récit ou un film. La durée exacte de chaque scène dépend entièrement de la situation, une scène pouvant représenter quelques secondes de combat comme plusieurs heures de traque.

Une **aventure** désigne une histoire ayant pour héros les personnages incarnés par les joueurs. A priori, chaque aventure est destinée à être jouée en une seule fois – mais rien n'empêche d'étaler une aventure sur deux, voire trois séances de jeu, en fonction de sa longueur et des habitudes du groupe de jeu.

Une **chronique** est un ensemble d'aventures mettant en scène les mêmes héros, à la manière du Cycle de Finn et des Fianna – ce que les rôlistes appellent traditionnellement une *campagne*. Elle peut se composer d'une simple suite d'aventures autonomes ou être guidée par des enjeux à long terme.

Le Temps et les Héros

Ce temps narratif est aussi celui qui rythme la progression des personnages en termes de jeu.

Selon les règles données dans le Livre II (p. 39), un héros franchit un cap décisif dans son vécu chaque fois qu'il accumule trois hauts faits – et **chaque aventure menée à bien constitue, en elle-même, un haut fait.**

Au gré du Conteur, une aventure épique particulièrement longue ou périlleuse pourra « compter double » et permettre aux héros (ou à certains d'entre eux) de cocher deux cases *hauts faits* au lieu d'une seule. Il est néanmoins conseillé de s'en tenir le plus souvent au ratio « une aventure = un haut fait », sous peine de voir les héros progresser de façon accélérée.

Le Conteur gardera également à l'esprit que, dans FIANNA, la progression chiffrée des héros est plus limitée (et peut-être plus signifiante) que dans la plupart des jeux de rôle : un Fianna nouvellement créé n'est PAS un « aventurier de niveau 1 » censé partir de rien mais promis à une progression perpétuelle et illimitée : il est *déjà* un héros et porte en lui, dès sa création, tout son potentiel héroïque, que sa progression en cours de jeu ne fera ensuite que concrétiser.

La progression d'un héros en cours de jeu peut donc être vue comme l'accomplissement de ses potentialités et de sa destinée. Pour le joueur, chaque point gagné ou chaque nouveau Secret acquis par le personnage devra constituer un moment important et porteur de sens.

Le Temps en Aventure

Quant à la relation entre *temps narratif* et *temps réel* (du point de vue des personnages), elle est placée, elle aussi, entre les mains du Conteur, qui modulera à son gré ce passage du temps, en partant du principe que chaque année vécue par les héros leur donnera l'occasion de vivre entre une et trois aventures.

Quel que soit le rythme choisi, les héros seront normalement préservés des effets de l'âge et du vieillissement – tout au moins dans ces règles de base. La carrière aventureuse d'un Fianna peut débuter dès 15 ans et la plupart d'entre eux prennent leur retraite vers 40 ou 50 ans.

Quant à la durée réelle (du point de vue des personnages) d'une aventure, celle-ci varie de quelques heures à plusieurs jours, selon le déroulement de son intrigue.

Si les Fianna passent le plus clair de leur temps à parcourir l'Irlande, ils voyagent surtout *entre leurs aventures* : au sein de cette perpétuelle errance, chaque aventure correspond à un épisode narratif particulier, soumis à une certaine *unité de lieu*.

Enfin, si une même histoire semble devoir s'étaler sur plusieurs semaines, voire plusieurs mois, le Conteur ne devra pas hésiter à la traiter comme une suite de deux ou trois aventures, constituant chacune un chapitre d'un récit de plus longue haleine.

CRÉER DES AVENTURES

Les ingrédients

Une aventure de FIANNA comporte toujours les trois ingrédients suivants, qui prendront plus ou moins d'importance en fonction de l'aventure et de son intrigue :

De l'Action : Les Fianna mènent une vie tumultueuse et imprévisible : il leur faut des défis à relever, des adversaires à combattre, des dangers à déjouer !

Du Merveilleux : L'Irlande légendaire est une terre de mythe et de magie, où l'homme est souvent confronté à des êtres fabuleux et aux mystères de l'Autre Monde...

De l'Émotion : Les Fianna restent avant tout des mortels, des êtres de chair et de sang, animés par des motivations et des passions humaines : l'honneur et la fierté, l'amour et la haine, la loyauté et l'ambition...



Ainsi, une aventure consistant à poursuivre un cerf enchanté à travers une forêt menant vers l'Autre Monde mettra l'accent sur l'Action et le Merveilleux, tandis qu'une intrigue liée au conflit ancestral couvant entre deux clans rivaux fera la part belle à l'Émotion : toutes les combinaisons sont envisageables et tout est une question de dosage.

La structure

Il est important de garder à l'esprit que FIANNA est avant tout un jeu d'aventures héroïques : les scénarios vécus par les héros suivront donc tous plus ou moins le schéma de la *quête* – une structure de base que chaque intrigue viendra ensuite habiller avec des péripéties, des périls et des enjeux spécifiques.

Cette ossature narrative se compose de trois grandes étapes :

- 1) **Entrée en Matière**
- 2) **Péripéties**
- 3) **Dénouement**

Ce canevas triadique très simple ne doit pas devenir une contrainte ou un carcan narratif pour le Conteur ou pour les joueurs : bien au contraire, sa simplicité structurelle permettra facilement de *broder*, d'improviser péripéties, détours et autres retournements de situation, non pas de façon gratuite et arbitraire, mais en prenant toujours les choix et les actions des personnages-joueurs comme catalyseurs de ces développements narratifs spontanés.

L'évolution des relations entre les héros et les PNJ rencontrés (alliés, adversaires ou autres) peut ainsi se révéler une excellente source de scènes improvisées et contribuer à rendre chaque aventure mémorable.

Penchons-nous à présent en détail sur les trois étapes évoquées ci-dessus.

Les Trois Unités

Il est recommandé au Conteur de respecter, dans les grandes lignes, les fameuses *trois unités* associées au théâtre classique, en les adaptant évidemment à l'esprit de FIANNA.

Unité de Temps : Dans son acception la plus stricte, cette unité signifiait que l'action d'une pièce de théâtre ne pouvait excéder 24 heures de la vie des protagonistes. Dans FIANNA, on partira du principe que l'action d'une même aventure pourra se chiffrer en heures, en jours, voire en semaines – mais pas en mois. Pourquoi pas un minimum de trois heures et un maximum de trois semaines ?

Unité de Lieu : Dans le théâtre classique, cette unité limitait le lieu de l'action à un décor unique. Dans FIANNA, on partira du principe qu'une même aventure ne peut impliquer plus de trois lieux décisifs (c'est-à-dire liés aux étapes les plus importantes de l'aventure).

Unité d'Action : Dans le théâtre classique, une pièce ne doit posséder qu'une seule intrigue (et non, par exemple, un entrelacs d'intrigues destinées à se rejoindre (ou non) lors du dénouement. Plus simplement, le Conteur de FIANNA devra veiller à ce que chaque aventure ait une trame claire et relativement simple, que les décisions et les actions des héros pourront ensuite venir enrichir ou compliquer.

Le Schéma Actanciel

Le schéma actanciel est un outil narratif créé à l'origine par le linguiste et sémioticien A.J Greimas. Il permet d'envisager n'importe quel récit (roman, conte, film ou scénario de jeu de rôle) sous l'angle des relations existant entre ses différents éléments ou *actants*.

Sous sa forme la plus simple, il se résume par la formule suivante : un *sujet* (le héros) poursuit la *quête* d'un *objet* (un but).

Les éléments (personnages, objets, événements etc.) qui aideront le héros à mener à bien sa quête sont appelés *adjuvants*, tandis que le terme *opposants* désigne les éléments ayant pour vocation d'empêcher sa réussite.

La plupart du temps, la quête est lancée ou commanditée par un *destinateur*, au bénéfice d'un *destinataire* ; rien n'empêche d'ailleurs ces deux fonctions d'être remplies par le même personnage ou groupe de personnages ou par des actants plus abstraits, comme un idéal, une obligation ou un code d'honneur.

Les trois étapes

I. L'Entrée en Matière

Il s'agit du début de l'aventure – le moment où les Fianna découvrent la situation qu'ils sont supposés résoudre grâce à leurs aptitudes et à leurs ressources. Il existe trois grandes façons d'impliquer des Fianna dans une aventure :

Une Mission : Le chef de la bande ou de la troupe à laquelle les héros appartiennent leur confie une mission dont ils doivent s'acquitter, en tant que Fianna. Ces derniers se posant en défenseurs de l'Irlande, de son peuple et de son haut-roi, les possibilités sont multiples.

Une Faveur : Un personnage-non-joueur requiert l'assistance des Fianna pour résoudre une situation dans laquelle il est impliqué, le plus souvent de façon préjudiciable. Selon la situation, cette requête peut prendre la forme d'un appel à l'aide ou d'une demande plus formelle, liée aux lois de l'honneur.

Une Rencontre : Dans ce cas, c'est de manière fortuite, lors de leurs pérégrinations, que les héros se retrouvent impliqués dans la situation qu'ils devront affronter et résoudre. De telles rencontres inopinées font partie intégrante d'une existence consacrée à *courir l'aventure*.

En outre, la continuité d'une chronique peut permettre d'utiliser les conséquences d'une aventure précédente comme nouvelle amorce d'intrigue – tout particulièrement si les héros y ont gagné de nouveaux ennemis.

C'est lors de cette première étape que seront posés les **objectifs** des personnages et les **enjeux** de la situation : que doivent au juste accomplir les héros et qu'arrivera-t-il s'ils échouent ?

II. Les Péripéties

Les péripéties constituent les grandes étapes de l'aventure. Elles occuperont donc, en termes de temps, l'essentiel de la séance de jeu.

Dans le contexte d'une partie de jeu de rôle, la notion de péripétie reflète tout ce que les héros auront à affronter (au sens large du terme) au cours de l'aventure, qu'il s'agisse d'obstacles à surmonter, d'adversaires à combattre, de périls à éviter ou de subterfuges à déjouer : pièges, faux-semblants et autres machinations.

Concrètement, lors de la conception d'une aventure, le Conteur peut choisir parmi trois grands types de péripéties :

Dangers : Cette catégorie englobe tous les éléments qui doivent être *affrontés* ou dont il faut réussir à se *garder*. Dans un jeu comme FIANNA, la plupart de ces dangers seront de nature physique (adversaires, bêtes sauvages et créatures monstrueuses, périls mortels etc.) ou magiques (êtres enchantés, sortilèges etc.).

Obstacles : Cette catégorie englobe tous les éléments que les héros devront *surmonter* ou *contourner*, qu'il s'agisse de véritables obstacles physiques à franchir ou d'obstacles plus intangibles, comme la défiance d'un roi ou les contraintes liées aux lois de l'honneur.

Mystères : Cette catégorie englobe toutes les difficultés que les héros devront *découvrir* ou *élucider* : secrets, énigmes, complots etc. Ce type de péripétie peut tout à fait trouver sa place dans une aventure héroïque, tant que le Conteur garde à l'esprit que FIANNA n'est pas un jeu d'investigation mais d'action.

Ces situations se définissent également par les Qualités que les héros devront utiliser pour les résoudre. Idéalement, cette résolution ne se résumera pas à quelques jets de dés favorables et fera également intervenir les *décisions* prises par les joueurs des héros en cours de jeu.

Autre élément essentiel à la mise en jeu d'une péripétie : *l'immersion des joueurs* dans leurs personnages, ce *roleplaying* qui donne toute sa saveur à une partie de jeu de rôle. Une aventure *sur le papier* n'est qu'un ensemble d'informations et de potentialités : ce n'est qu'en étant *jouée* (dans tous les sens du terme) qu'elle acquerra toute sa densité narrative.

Le Conteur est libre de décider du nombre, de la nature et de la sévérité des péripéties auxquelles les héros seront confrontés au cours d'une aventure. Plus elles seront nombreuses, plus l'aventure sera longue et potentiellement périlleuse : une aventure de courte durée peut tout à fait tourner autour d'une seule péripétie majeure (comme une créature monstrueuse à vaincre), tandis que les aventures les plus élaborées pourront mêler les trois grands types de péripéties (dangers, obstacles et mystères) au sein d'une même intrigue.

La progression dramatique d'une aventure dépend avant tout du nombre et de la nature de ses péripéties : plus les personnages devront affronter d'obstacles et de dangers, plus il leur faudra puiser dans leurs réserves héroïques de points de Destin ou de dés d'Honneur – et plus la tension dramatique augmentera.

L'agencement de ces péripéties au sein de l'intrigue variera en fonction des choix et des préférences du Conteur : les aventures les plus simples prennent la forme d'un enchaînement linéaire de péripéties, à la façon d'un parcours balisé, tandis qu'un scénario plus complexe pourra s'organiser selon un schéma en arborescence, dans lequel les actes et les choix des héros exerceront une influence directe sur les péripéties auxquelles ils se trouveront (ou non) confrontés au fil de l'aventure.

III. Le Dénouement

Le Dénouement constitue, bien sûr, la fin de l'aventure. Il permet d'établir si les héros ont réussi ou échoué, ainsi que les conséquences les plus directes de leurs hauts faits ou de leurs revers – pour eux-mêmes ou pour les autres.

Dans certains cas, ce dénouement créera une nouvelle situation susceptible de constituer le catalyseur d'une prochaine aventure (comme le serment de vengeance d'un ennemi, une faveur à retourner ou un affront à réparer, ou encore la rencontre d'un personnage destiné à jouer un rôle dans une future aventure) : c'est là que la continuité d'une chronique prend toute sa dimension et toute sa saveur.

Trois Règles d'Or

Un Conteur qui souhaite créer des aventures reflétant au mieux l'esprit de FIANNA devra garder en tête les trois principes suivants :

Favoriser la Simplicité

FIANNA n'est ni un jeu d'enquêtes, ni un jeu de machinations. Les héros ne sont pas là pour décrypter des indices compliqués ou pour démêler des intrigues byzantines. L'action et l'émotion doivent rester plus importantes que la réflexion pure.

Plus l'intrigue sera simple, plus elle laissera de champ aux joueurs pour interpréter leurs personnages et faire vivre l'histoire en jeu – et c'est tout ce qui compte !

Bien sûr, ceci n'exclut pas que l'action se complique (ou se complexifie) en cours de jeu ; le Conteur devra toutefois garder à l'esprit que de tels développements sont toujours plus satisfaisants lorsqu'ils résultent des actes et des décisions des héros, plutôt que d'événements indépendants, prenant place hors du champ du jeu.

Centrer l'Action sur les Héros

Les héros ne sont pas là pour être les spectateurs ou les simples auxiliaires de l'histoire de quelqu'un d'autre : ils SONT les héros de l'aventure, dans tous les sens du terme, et devront toujours être placés au centre de l'action. Le Conteur évitera aussi de mettre en scène des PNJ susceptibles de voler la vedette aux héros, en résolvant l'aventure à leur place ou en réussissant haut la main là où ils ont échoué. Même si Finn en personne intervient dans une aventure, il ne devra jamais occuper le devant de la scène ou faire de l'ombre aux personnages-joueurs.

Rester Fidèle à l'Esprit du Jeu

FIANNA n'est pas un jeu réaliste. Il ne se déroule pas dans un monde rationnel mais dans un univers légendaire et merveilleux, dans lequel les héros accomplissent des prodiges, les dieux se mêlent des affaires des mortels et le Destin est la force suprême. Il n'est donc pas nécessaire que *tout s'explique logiquement* : certaines questions peuvent rester sans réponse, tous les mystères n'ont pas forcément de solution et les PNJ sont avant tout mus par leurs obligations, leurs sentiments et leur destinée, plus que par ce que nous nommons *la raison*.

Penser Par Trois

Comme vous n'aurez pas manqué de le constater, le nombre 3 se trouve au cœur du système de FIANNA, que ce soit à travers la définition des capacités des héros (trois groupes de trois Qualités, trois valeurs d'héroïsme, trois catégories de Secrets etc.) ou dans la structure de ses règles (trois chapitres par livre, divisés en trois grandes sections etc.). Cette **logique triadique** a été inspirée par les fameuses triades qu'utilisaient autrefois les poètes et les conteurs d'Irlande et de Grande Bretagne pour mémoriser et présenter héros, événements légendaires et autres objets mythiques. Mais ces triades ne sont en réalité qu'une des nombreuses manifestations d'une symbolique plus vaste liée au nombre 3, omniprésente dans toutes les cultures indo-européennes ; on la retrouve notamment dans la structure narrative des contes (les trois épreuves qui attendent tant de héros dans tant de récits), dans des expressions toutes faites (« *Jamais deux sans trois !* ») ou même dans l'idée selon laquelle une trilogie (romans, films etc.) constitue toujours un format préférable à un diptyque ou à une tétralogie.

Cette omniprésence culturelle du nombre 3 est liée à **trois fonctions primordiales**, qui furent mises en lumière et analysées par l'immense linguiste, anthropologue et historien des religions **Georges Dumézil** (1898-1986), trois fonctions que l'on retrouve, à divers degrés et sous divers aspects, dans les mythologies et les schémas sociaux des sociétés occidentales.

La **première fonction** est la **fonction sacrée**, celle de la supériorité magico-politique. Dans la société européenne du Moyen Age, elle correspond à la classe sacerdotale – « *ceux qui prient* », un des trois grands ordres médiévaux. Dans la société celtique, elle est représentée à la fois par les druides (et, plus largement, par les autres Aes Dàna, notamment par les *filid* ou poètes sacrés) et par la notion de **souveraineté**, la royauté celtique étant toujours, par définition, de nature sacrée et magique.

La **deuxième fonction** est la **fonction guerrière**, liée notamment à la défense du peuple et du territoire. Dans la société médiévale d'Europe, elle correspond à l'ordre de « *ceux qui combattent* » : chevaliers, hommes d'armes etc. Dans la société celtique traditionnelle, elle est naturellement incarnée par les guerriers, chargés de protéger leur tribu. Dans les différentes mythologies européennes, tous les héros guerriers relèvent bien évidemment de cette fonction.

La **troisième fonction** est la **fonction productive**, liée notamment à la fertilité, à la fécondité ainsi qu'à la nature et à l'artisanat. Dans le monde médiéval européen, elle correspond à l'ordre de « *ceux qui travaillent* ». Dans le monde celtique de FIANNA, elle s'incarne à travers le peuple d'Irlande (paysans, artisans, etc.) comme à travers différentes divinités liées à la fertilité, au foyer, à la terre etc.

Dans le **domaine mythique**, tout dieu, héros, objet ou autre élément se rattache à une ou plusieurs de ces trois fonctions. Ainsi, chez les Tuatha dé Danann, la fonction sacrée est représentée par le Dagda, le mystérieux dieu-druide, et, dans une moindre mesure, par le roi Nuada à la Main d'Argent, qui relève également de la fonction guerrière, tandis que la troisième fonction est incarnée (entre autres) par les divers dieux-artisans du clan (forgerons, bronziers etc.). À l'instar de Nuada, certains dieux combinent plusieurs fonctions : ainsi, le médecin Diancecht relève à la fois de la première et de la troisième fonction. Quant à Lugh, le maître de tous les arts, il réalise la synthèse des trois fonctions, ce qui fait de lui un dieu hors-classe, un être d'exception, même parmi les siens.

On retrouve ces trois fonctions dans les différents objets mythiques – comme les fameux Trésors des Tuatha dé Danann : la pierre de souveraineté (première fonction), la lance de Lugh et l'épée de Nuada (deuxième fonction), le chaudron du Dagda (troisième fonction). Ces trois fonctions constituent donc une véritable **grille de lecture universelle**, que le Conteur pourra reprendre à son compte pour s'assurer que ses créations sont fidèles à l'esprit du monde celtique légendaire.

À ce titre, **le cas des Fianna** constitue un exemple particulièrement intéressant, puisqu'il met en jeu, à différents degrés, les trois fonctions. En tant que guerriers et défenseurs de l'Irlande, les Fianna relèvent clairement de la deuxième fonction (fonction guerrière) – mais le fait qu'ils agissent hors de la hiérarchie tribale traditionnelle, en tant que représentants du haut roi (incarnation de la royauté sacrée) les rattache aussi à la première fonction (fonction sacrée) ; quant à leur association avec la troisième fonction, elle est reflétée par leur mode de vie semi-nomade, partagé en deux grandes saisons durant lesquelles ils vivent « chez l'habitant » (auprès du peuple, essentiellement composé de paysans, d'artisans etc.) puis « dans la nature » (au contact des forces primales de la fertilité, incarnées par la forêt, les bêtes sauvages etc.). Les Fianna sont donc de parfaits héros « hors-classe », pour reprendre la dénomination utilisée ci-dessus pour le dieu Lugh.

II. gens et Bêtes

Ce chapitre examine de plus près les personnages-non-joueurs, leurs fonctions narratives et leurs caractéristiques en termes de jeu, ainsi que les différentes catégories d'animaux : bêtes sauvages, chiens et chevaux, animaux fabuleux et créatures monstrueuses...

Les mortels

Les personnages rencontrés par les héros lors de leurs aventures sont souvent désignés par le terme de *personnages-non-joueurs* (PNJ), par opposition aux héros incarnés par les joueurs.

Contrairement à un héros, un PNJ ne possède ni Qualités chiffrées ni valeurs d'héroïsme, car il n'en a pas besoin. En pratique, les capacités d'un PNJ interviennent uniquement lorsqu'il interagit avec les héros, que ce soit en tant qu'adversaire ou en tant qu'allié ; dans toutes les autres situations, ses actions et son sort sont entièrement placés entre les mains du Conteur.



Interactions

Statut et Honneur

Dans la société tribale celtique, le statut d'un individu au sein de sa communauté est reflété par son *enech*, mélange d'honneur, de prestige et d'influence. Tout individu appartenant à cette hiérarchie traditionnelle possède donc une valeur de Prestige, qui pourra être utilisée en jeu pour gérer les rapports du personnage avec les héros incarnés par les joueurs, selon le système détaillé ci-dessous.

Esclave, renégat = Nul (0)

Homme ou femme libre = Faible (1)

Propriétaire terrien = Commun (2)

Guerrier, barde = Appréiable (3)

Champion, poète sacré = Remarquable (4)

Roi d'une tribu, druide = Exceptionnel (5)

Roi d'une nation, grand druide = Extraordinaire (6)

Les membres de la famille d'un roi partagent son Prestige (avec une valeur inférieure d'un point) : ainsi, les enfants ou l'épouse d'un roi auront un Prestige de 4 (pour la famille d'un roi tribal) ou 5 (pour la famille du roi d'une nation). Le Prestige du Haut-Roi d'Irlande se situe en dehors de cette échelle, au-delà de la valeur maximale (Extraordinaire) de 6.

Au-delà de cette valeur chiffrée, le Prestige d'un PNJ au sein de sa communauté détermine également ses droits, ses responsabilités et ses privilèges – notamment dans le cas des rois et des *Aes dàna* (voir le Livre I, pour plus de détails sur la société celtique).

Même s'ils vivent en dehors de la hiérarchie tribale traditionnelle, les Fianna n'en possèdent pas moins leur propre forme d'*enech*, reflétée par leur valeur de Prestige.

Ainsi, un héros Fianna avec un Prestige Remarquable (4) est en droit d'attendre de la part des gens qu'il rencontre le même degré de respect et de considération qu'un champion ou un poète sacré, tandis que Finn et les Fianna les plus illustres (Prestige 6) jouissent du même prestige que les rois les plus puissants et les druides les plus savants.

En pratique, le Prestige d'un PNJ pourra être comparé au Prestige d'un héros, afin de savoir où celui-ci se situe sur l'échelle sociale par rapport à son interlocuteur et ainsi jauger la réaction du PNJ à son égard (voir ci-dessous).

Au vu de sa réaction, le héros pourra alors se faire une idée du Prestige de l'individu auquel il a affaire et saura assez vite si ce Prestige est supérieur, inférieur ou équivalent à son propre Prestige, sans qu'il soit nécessaire pour le Conteur de mentionner de valeurs chiffrées.

Réactions et Influence

Lorsqu'un héros rencontre un PNJ pour la première fois, sa réaction sera directement influencée par son attitude initiale ainsi que par l'écart entre son Prestige et celui du héros.

Si le PNJ est plutôt **bien disposé** envers le héros, son attitude amicale ira de la bienveillance (si le Prestige du PNJ est plus élevé que celui du héros) à l'admiration (si le Prestige du héros est plus élevé que celui du PNJ), en passant par le respect mutuel (en cas d'égalité).

Si le PNJ est plutôt **hostile**, son attitude ira de l'arrogance (si son Prestige est plus élevé que le Prestige du héros) à la jalousie (si le Prestige du héros est plus élevé que celui du PNJ), en passant par la méfiance (en cas d'égalité).

Enfin, si le PNJ est **neutre** (ni amical ni hostile), son attitude ira de l'indifférence (si son Prestige est plus élevé que celui du héros) à la déférence (si le Prestige du héros est plus élevé que celui du PNJ), en passant par la réserve prudente (si les deux valeurs sont égales).

Lorsqu'un héros tente d'**influencer un PNJ**, le Conteur devra décider s'il préfère s'en remettre à l'interprétation et à l'éloquence du joueur ou résoudre la situation avec les dés. Dans ce cas, la Qualité à mettre à l'Épreuve dépend de l'approche choisie par le héros : la Volonté pour mettre en avant sa conviction ou son autorité, le Charme pour séduire ou faire bonne impression, la Finesse pour convaincre par l'argumentation ou par la ruse...

Le degré de difficulté de l'Épreuve dépendra généralement de la disposition du PNJ : un **Test** s'il est bien disposé, une **Prouesse** s'il est neutre et un **Exploit** s'il est hostile. Les conséquences d'une réussite ou d'un échec seront définies au cas par cas par le Conteur, en fonction des circonstances et des enjeux de la situation. Il existe évidemment des limites à ce que la persuasion peut accomplir ; là encore, tout dépend de la situation et des individus.

Honneur et Justice

Dans la société celtique, litiges, querelles et désaccords entre individus, familles ou tribus constituent des événements très fréquents. Vivant en marge des hiérarchies claniques et tribales, les Fianna sont moins susceptibles que la plupart de leurs compatriotes de se retrouver impliqués dans de tels conflits... mais ceci peut néanmoins leur arriver, y compris au sein même de leur confrérie. Lorsque ceci se

produit, un héros devra miser sur sa valeur de Prestige en tant que mesure de son *enech*.

Lorsqu'un tel conflit survient et qu'aucune des deux parties ne semble clairement en faute, la justice donne raison à la partie avec le Prestige le plus élevé : plus le statut d'un individu est élevé, plus sa parole a de poids, comme si on la pesait dans une balance. En cas d'égalité, chaque partie peut citer jusqu'à trois témoins de moralité pour soutenir son Prestige : le jugement tournera alors en faveur du camp avec le total de Prestige le plus élevé.

Si les deux totaux sont égaux, le litige devra être arbitré par un membre des Aes Dána - de préférence un *brehon* (juge) mais un druide fera tout aussi bien l'affaire. Chez les Fianna, ce rôle d'arbitre devra être tenu par un Fianna dont le Prestige dépasse celui de chaque partie. Un héros dans cette situation pourra mettre sa Finesse à l'Épreuve afin de rendre le meilleur jugement possible ; s'il échoue, il devra juger dans l'incertitude ou se déclarer incompétent.

Historiquement, il n'existait manifestement pas de limite au nombre de témoins qu'un individu pouvait citer en sa faveur ; la règle des trois témoins maximum (peut-être une nouveauté introduite par le Haut Roi ?) a été inventée pour les besoins de ce jeu, afin de faciliter la tâche du Conteur.

Le Prix du Sang

Selon les lois tribales, tout homme possède un *prix du sang*, qui représente la compensation à laquelle peut prétendre sa famille s'il est tué. Par simplicité, ce prix est fixé à 10 fois le Prestige du mort, en têtes de bétail (soit, par exemple, 30 vaches pour un Prestige de 3).

Ce prix du sang pourra être modifié en fonction des circonstances par les juges *brehon* (et, à travers eux, le Conteur). Il sera fractionné si l'offense n'a pas entraîné la mort du sujet mais est assez grave pour mériter, aux yeux de l'offensé, une forme de réparation : ainsi, un guerrier avec 3 en Prestige mutilé lors d'un combat pourra exiger le quart de son prix s'il a perdu un œil (soit, dans ce cas, 7 vaches) ou la moitié s'il a perdu une main (15 vaches).

En pratique, il est très rare qu'un *brehon* fixe une compensation lorsqu'un Fianna est amené à tuer dans l'exercice de sa mission de défense de l'Irlande ou en tant que représentant de la souveraineté du Haut Roi. Cette exception ne s'applique évidemment pas aux crimes commis au mépris des lois et du code de conduite des Fianna - et rien n'empêche d'ailleurs la famille de la victime de chercher vengeance...



Affrontements

Un PNJ combattant est défini par un niveau de Danger (de 1 à 3), qui reflète son habileté au combat et la menace qu'il représente pour ses adversaires : 1 pour un combattant *ordinaire* (gardes, brigands etc.), 2 pour un combattant *accompli* (guerriers de profession) et 3 pour un combattant *redoutable* (champion ou autre guerrier d'exception).

Ce niveau de Danger correspond au degré de difficulté qu'un héros doit égaler ou surpasser lorsqu'il combat le PNJ, pour l'attaquer comme pour se défendre : un simple Test (1 réussite) contre un combattant *ordinaire*, une Prouesse (2 réussites) contre un combattant *accompli* et un Exploit (3 réussites) contre un combattant *redoutable*. Pour plus de détails, voir les règles de combat au chapitre II du Livre II.

Lorsque deux PNJ s'affrontent, la victoire revient tout simplement au combattant avec le niveau de Danger le plus élevé ; s'ils sont à égalité, l'issue de l'affrontement sera décidée par le Conteur, en fonction des besoins narratifs de l'aventure ou de la scène en cours.

Il en va de même lorsqu'un PNJ se retrouve face à une bête sauvage, une créature fantastique ou n'importe quel autre adversaire qui n'est pas un héros incarné par un joueur.

L'armement d'un PNJ est englobé dans son niveau global de Danger. Sur le plan défensif, le niveau de Danger d'un PNJ reflète donc autant ses capacités d'esquive que l'usage d'un éventuel bouclier, sans qu'il soit besoin de distinguer ces deux éléments en termes de jeu.

Ainsi, un guerrier *lochlannach* avec hache et bouclier et un guerrier celtique combattant avec une lance et sans protection seront tous les deux considérés comme des adversaires *accomplis* voire *redoutables*, selon le niveau de Danger que le Conteur souhaite leur attribuer.

Notons que certains PNJ peuvent être dotés de niveaux de Danger différents en tant que *combattants* et en tant que *tireurs* : tel est notamment le cas des guerriers de l'Ancienne Race, toujours *redoutables* à l'arc ou au javelot.

Enfin, les PNJ non-combattants ont un niveau de Danger de 0 : ils ne représentent aucune menace pour les héros, qui pourront les mettre hors de combat sans la moindre difficulté (et sans recourir au moindre lancer de dés).

Adversaires Typiques

Combattant de Fortune

Ce type d'adversaire correspond aux brigands, maraudeurs et autres guerriers d'occasion.

Danger : 1 (combat et tir), 2 pour les chefs (combat uniquement)

Armement : Épée, coutelas, fronde ou arc

Guerrier Celte

Ce type d'adversaire correspond aux guerriers de vocation, irlandais ou bretons.

Danger : 2 (combat et tir) ou 3 pour les champions et les chefs (combat)

Armement : Épée, lance, bouclier, javelots

Homme du Nord

Ce type d'adversaire correspond aux pillards et guerriers *lochlannach* qui menacent les rivages de l'Ulaidh, du Mide et du Laighean.

Danger : 2 (3 pour les champions et les chefs)

Armement : Hache, lance ou épée, bouclier

Spécial : Les plus redoutables pourront porter une cotte de mailles ou une armure d'écailles (Danger 3, voir aussi le Livre II, p. 45).

Homme de l'Ancienne Race

Ce type d'adversaire correspond aux Cruithne habitant les régions les plus sauvages de l'île.

Danger : 1 (combat) ou 2 pour les champions (combat) ; 3 pour le tir

Armement : Lance, épée, javelot ou arc

Spécial : Ceux de l'Ancienne Race sont dotés de sens aiguisés et passés maîtres dans l'art de se dissimuler et de se mouvoir en silence ; pour cette raison, les Épreuves destinées à tromper leur vigilance ou, au contraire, à repérer leur présence seront presque toujours des Prouesses, voire des Exploits pour les plus aguerris.

Autres Conflits

Le combat n'est pas la seule façon d'affronter un adversaire. Dans toutes les situations où cela s'avère nécessaire, le Conteur pourra définir la valeur d'un PNJ en utilisant la même échelle tripartite que pour le niveau de Danger :

Personnage	Épreuve du Héros
Ordinaire	Test (1 réussite)
Accompli	Prouesse (2 réussites)
Redoutable	Exploit (3 réussites)

Ainsi, un guerrier réputé pour sa ruse pourrait être un combattant *accompli* (Danger 2) mais un adversaire *redoutable* au jeu de *fydchell*.

Le Conteur n'a pas besoin de définir à l'avance les différents niveaux d'un PNJ : il peut tout à fait les déterminer en cours de jeu, selon son appréciation du personnage et de ses capacités, exactement comme pour n'importe quel autre degré de difficulté. Le niveau de Danger utilisé dans les combats n'est en fait qu'un exemple d'application de ce principe général.

Voici quelques exemples d'Épreuves pouvant opposer un héros à un PNJ, en dehors d'un affrontement guerrier :

Force : bras de fer et autres jeux de force.

Adresse : jeux d'adresse et autres défis liés à l'agilité ou à la dextérité, déjouer la vigilance d'un PNJ en se déplaçant silencieusement.

Rapidité : courses et autres situations de défi ou de compétition mettant en jeu la faculté à se mouvoir ou à réagir aussi vite que possible.

Instinct : repérer ou débusquer un PNJ caché, déjouer sa vigilance en se dissimulant.

Savoir : duels d'érudition et autres défis liés à la culture et aux connaissances.

Finesse : déjouer le subterfuge d'un ennemi ou, au contraire, réussir à le tromper par la ruse ; disputer une partie de *fydchell* ou toute autre forme de duel de stratégie ou d'ingéniosité.

Charme : faire meilleure impression qu'un rival en société, par sa courtoisie, ses manières ou son élégance.

Volonté : duels de regards ou de personnalité, conflits liés à l'autorité ou à l'intimidation.

Talent : duels et autres compétitions de poésie, d'éloquence ou de musique.

Magie et Pouvoirs

Bardes, devins, druides et autres membres de la caste des Aès Dàna seront toujours traités comme des personnages à part (voir le Livre I pour plus de détails sur la place et les fonctions de ces érudits au sein de la société celtique).

En termes de jeu, la plupart d'entre eux sont des non-combattants (Danger 0) mais leur personne est considérée comme sacrée : celui qui oserait porter la main sur eux commettrait un sacrilège et se verrait aussitôt privé d'un de ses *appels au Destin* (voir Livre II, p. 52).

On considérera qu'un membre de la caste des Aès Dàna est toujours au moins *accompli* dans son domaine d'expertise et, de façon générale, sur le plan intellectuel – et même *redoutable* dans le cas des druides et des *filid*, les bardes les plus brillants et les plus illustres.

Ainsi, un Fianna qui cherche à surpasser un barde dans l'art de la harpe ou de la poésie devra accomplir une Prouesse de Talent – et même un Exploit si le barde est un *filid*. De même, seul un Exploit de Finesse permettra à un héros de surpasser un druide dans un concours d'énigmes, une partie de *fydchell* ou toute autre forme de duel d'esprit.

Le Prestige d'un Aès Dàna est toujours élevé : 3 pour un barde, 4 pour un poète sacré (*filid*) ou un devin et au moins 5 pour un druide.

Un barde pourra maîtriser un ou plusieurs des Secrets bardiques accessibles aux héros (voir p. 55) ; un *filid* pourra également posséder un ou plusieurs des trois pouvoirs sacrés décrits ci-après. Ces pouvoirs et les Secrets bardiques sont également accessibles aux druides ; les plus puissants d'entre eux auront même la possibilité de posséder des Prodiges magiques similaires à ceux des Faés (voir p. 82).

Geiss

Ce pouvoir ne peut être possédé que par un druide ou un *filid*. Il donne à ce personnage la faculté de placer des *gessa*, c'est-à-dire des interdits sacrés (prohibitions, obligations etc.) sur un individu de son choix.

Une fois placé, un *geiss* doit absolument être respecté par le récipiendaire, sous peine de malédiction : si le sujet l'enfreint (même à son insu ou involontairement), il perd 1 point de Destin de façon définitive, comme s'il s'était rendu coupable d'un sacrilège (voir p. 52).

Cette perte de Destin prive également le héros d'un de ses appels au Destin pour l'aventure en cours, selon les règles habituelles (voir p. 50).

Un poseur de gessa peut d'ailleurs fort bien avoir pour but de causer la perte de son ennemi, en lui imposant des contraintes si fortes que leur violation paraît inévitable...

Pour imposer un geiss à autrui, le jeteur doit se trouver en présence du sujet et prononcer le geiss à haute voix. Il n'existe alors aucun moyen d'échapper au pouvoir du geiss – mais aucun geiss ne peut directement mettre en danger la vie de son récipiendaire : il est ainsi impossible d'ordonner à un personnage de se tuer ou de se jeter du haut de la prochaine falaise qu'il rencontre.

Ce pouvoir étant, dans le cadre des règles de FIANNA, réservé aux seuls PNJ, le Conteur reste seul juge de l'étendue et des limites des gessa : un geiss infligé à un héros en cours de chronique devra constituer une contrainte certes arbitraire mais intéressante sur le plan dramatique – et non une impasse narrative.

***Note de l'auteur :** Dans la toute première mouture de FIANNA, chaque héros pouvait recevoir, à la création du personnage, un ou plusieurs gessa, fixés dès sa naissance. Cette idée a été écartée de la version finale du jeu, par souci de simplicité mais aussi de fidélité à la source d'inspiration principale du jeu : si elle occupe une place importante dans certaines légendes (comme celle de Cuchulainn), elle est toutefois absente de la plupart des versions du Cycle de Finn. Cela dit, cette option trouvera très certainement sa place dans un prochain supplément.*

Prophétie

Ce pouvoir ne peut être possédé que par un druide, un devin ou un *filid* (poète sacré). Il possède les mêmes effets que le Secret bardique *Illumination* (voir p. 56) mais permet en plus d'entrevoir le futur – le plus souvent au travers de visions énigmatiques ou symboliques, qui devront ensuite être décryptées.

Présages et prophéties devront surtout être utilisés par le Conteur comme des outils dramatiques - afin, par exemple, de lancer une aventure, d'ajouter un pan supplémentaire à une intrigue ou de justifier l'intervention ou les décisions de certains personnages.

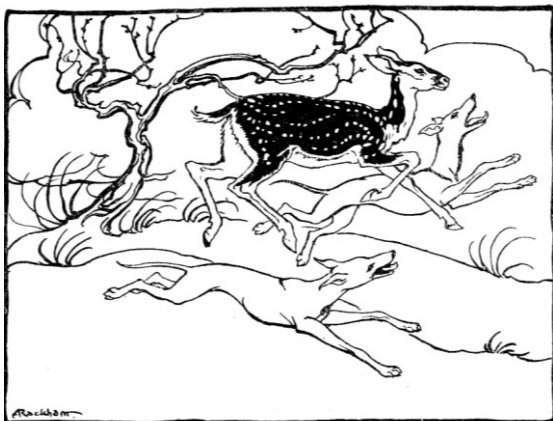


Glam Dicinn

Cette malédiction peut être considérée comme une version particulièrement dévastatrice de la satire poétique (voir p. 57) ; elle est soumise aux mêmes conditions et restrictions, mais ses effets sont encore plus terribles, puisqu'ils se traduisent par l'apparition immédiate de **trois hideux furoncles** sur le visage du sujet ciblé, qui se trouve alors à la fois défiguré ET stigmatisé, de façon irrémédiable...

La victime d'un *glam dicinn* est *définitivement* déshonorée et, par conséquent, mise au ban de la communauté des hommes : il s'agit donc là d'une forme de sanction ultime, qui entraîne une véritable et inévitable mort sociale.

Ceux qui ont la faculté d'exercer ce pouvoir ne l'emploient jamais à la légère, car ils doivent puiser dans leur propre énergie vitale pour donner à leurs paroles la puissance magique requise : en pratique, chaque utilisation de ce pouvoir les fait prématurément vieillir d'un an.



Les animaux

Le bestiaire de FIANNA distingue trois grands types d'animaux : les **bêtes sauvages**, les animaux dressés (**chevaux et chiens**) et les **animaux enchantés**.

Chacune de ces trois catégories est examinée dans les pages qui suivent, avec à chaque fois plusieurs exemples.

Les Bêtes Sauvages

En termes de jeu, un animal sauvage est d'abord défini par ses **Attributs** notables (voir ci-dessous) et par son **niveau de Danger**.

Le niveau de Danger d'un animal sauvage représente à la fois sa férocité, sa combativité et sa puissance physique. Il est mesuré sur la même échelle que le niveau de Danger d'un adversaire humain : 3 pour les animaux les plus redoutables ou combattifs, 2 pour les animaux agressifs, 1 pour la plupart des bêtes sauvages et 0 pour les animaux inoffensifs.

Ce niveau de Danger fonctionne comme celui d'un adversaire humain : il faut, par exemple, accomplir un **Exploit** pour vaincre un animal avec un niveau de Danger de 3.

Les animaux avec un niveau de Danger de 0 sont, quant à eux, incapables d'attaquer et sans défense contre les éventuelles attaques portées à leur encontre.

À la base, le **niveau de Danger d'un animal sauvage est de 1** et peut être modifié par certains de ses **Attributs**, sans dépasser un maximum de 3.

Un animal possède un ou plusieurs **Attributs**, qui peuvent modifier son niveau de **Danger** et lui conférer certains avantages particuliers en situation de combat ou de poursuite.

Le système des **Attributs** permet donc de codifier très facilement en termes de jeu les caractéristiques des différentes espèces animales mais aussi de créer des spécimens particuliers, comme par exemple un **Sanglier Énorme** ou un **Loup anormalement Furieux**.

Attributs Animaux

Agile : Lorsqu'il court, l'animal franchit sans le moindre mal toutes sortes d'obstacles, ce qui le rend beaucoup plus difficile à poursuivre ou à distancer (voir p. 74).

Alerte : Aussi vif que vigilant, l'animal se tient toujours aux aguets et est très difficile à surprendre (voir p. 74 pour plus de détails).

Chasseur : L'animal est un prédateur doté d'un flair extrêmement aiguisé grâce auquel il peut suivre les traces de ses proies. Cet **Attribut** ajoute également +1 au niveau de **Danger**.

Énorme : L'animal ajoute +1 à son niveau de **Danger**. Il est, en outre, impossible de *rester sur la défensive* (voir Livre II, p. 45) face à une créature aussi massive.

Furieux : Cet **Attribut** ajoute +1 au niveau de **Danger** de l'animal. En outre, en cas de combat, un animal **Furieux** bénéficie *toujours* de l'initiative lors du premier assaut, sauf s'il est pris par surprise ou que son adversaire est armé d'une *arme longue* comme une lance ou un épieu. Enfin, lorsqu'il est *vaincu* et devrait se trouver *hors de combat*, un animal **Furieux** aura la possibilité de lancer une ultime attaque contre son adversaire.

Inoffensif : L'animal n'est pas agressif et ne constitue pas, normalement, une menace pour l'homme (niveau de **Danger** 0). Cet **Attribut** est incompatible avec *Chasseur* et *Furieux*.

Rapide : L'animal court extrêmement vite, ce qui le rend plus difficile à distancer ou à poursuivre (voir p. 74).

Bestiaire sauvage

Voici les caractéristiques de quelques animaux sauvages typiques que les Fianna sont susceptibles de rencontrer (et éventuellement de chasser) au cours de leurs aventures.

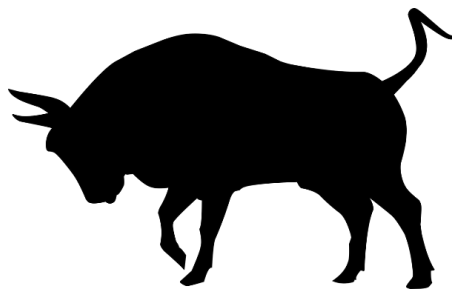


LOUP

Attributs : Alerte, Chasseur

Danger : 2

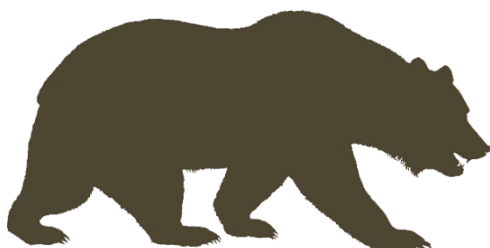
Les loups attaquent le plus souvent à *plusieurs contre un*, en meute. Une meute aura tendance à abandonner le combat si elle perd la moitié de ses membres ou plus.



TAUREAU SAUVAGE

Attributs : Énorme, Furieux

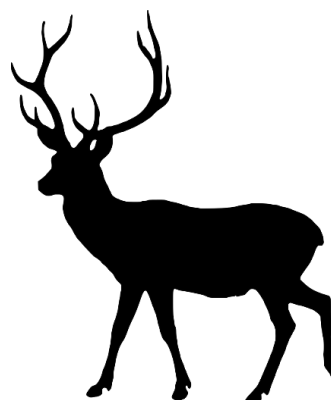
Danger : 3



OURS

Attributs : Alerte, Énorme, Furieux

Danger : 3



CERF

Attributs : Agile, Alerte, Rapide

Danger : 1



SANGLIER

Attributs : Furieux

Danger : 2

BICHE

Attributs : Agile, Alerte, Inoffensive, Rapide

Danger : 0

Comme indiqué précédemment, le Conteur est libre d'ajouter les Attributs de son choix à ces profils standards - y compris en fonction des circonstances. Ainsi, il pourra décider de donner l'Attribut Furieux à un animal qui ne le possède pas normalement (ex : loup ou cerf) lorsqu'il défend ses petits ou son territoire : il bénéficie alors d'un bonus de +1 en Danger et de divers avantages au combat (initiative et possibilité d'une ultime attaque, voir p. 72).

Chasser un Animal

Ces règles partent du principe que les héros chassent à pied ; si, en revanche, le terrain leur permet de chasser à cheval, on appliquera les ajustements donnés dans l'encadré.

1. La Traque

Pour repérer et suivre les traces d'un animal, un héros doit accomplir deux Prouesses de suite en **Instinct**. Si la traque réussit, on passe à l'étape de l'Approche. En cas d'échec, la trace du gibier est définitivement perdue. La durée exacte de la traque importe peu ; on estimera que chaque Épreuve tentée représente entre 30 minutes et une heure, en fonction du terrain.

Lorsque **plusieurs héros** traquent ensemble un même gibier, on utilisera la valeur d'Instinct la plus élevée au sein du groupe.

Si un héros chasse avec un ou plusieurs **chiens de chasse**, il pourra utiliser leur Qualité à la place de son Instinct, si elle est plus élevée.

Enfin, un héros avec le Secret **Pisteur Infaillible** réussira automatiquement ces deux Épreuves ; la durée de la traque restera la même.

2. L'Approche

Pour s'approcher furtivement de sa proie, le chasseur doit réussir une nouvelle Prouesse, mais avec son **Adresse** - et même un Exploit si l'animal est particulièrement Alerté.

Si le chasseur maîtrise le Secret **Pas de Loup**, la difficulté de cette Épreuve sera diminuée d'un degré (un simple Test – ou une Prouesse pour un gibier particulièrement Alerté).

Si l'Épreuve est réussie, le chasseur parvient à s'approcher de l'animal sans le faire fuir : il en est alors **Assez Loin** mais peut utiliser une arme de jet (voir p. 49). S'il préfère le **corps à corps**, il devra s'approcher au plus près, avec une nouvelle Épreuve d'Adresse de même difficulté.

Si l'Épreuve est manquée, l'animal prend la fuite : on passe alors à la Poursuite. Il en va de même si l'animal a été attaqué et a survécu.

Si **plusieurs héros** chassent le même gibier, chacun d'entre eux devra réussir son Épreuve d'Adresse, sous peine de faire fuir l'animal.

Sur cette Épreuve, un héros assisté de **chiens de chasse** pourra utiliser leur Qualité au lieu de son Adresse, si cela s'avère avantageux.

3. La Poursuite

Un héros lancé à la poursuite d'un gibier devra réussir *deux* Épreuves consécutives de Rapidité pour rattraper l'animal et engager le combat. Il s'agit normalement de simples Tests, sauf si l'animal est particulièrement Agile ou Rapide (Prouesse), voire les deux à la fois (Exploit).

En cas d'échec, l'animal parvient à s'enfuir : il est alors **Très Loin**, ce qui peut autoriser un archer à tenter un dernier tir avant que sa cible ne soit hors de portée.

Si **plusieurs héros** poursuivent le même gibier, leurs Épreuves de course et de tir obéiront à la règle du *chacun pour soi* (voir p. 43).

Là encore, un héros aidé par un ou plusieurs **chiens de chasse** pourra utiliser leur Qualité à la place de sa Rapidité sur ses Épreuves de poursuite, si cela l'avantage.

Chasser à Cheval

Pour un cavalier, l'**Approche** ne consiste pas à progresser furtivement mais à lancer son cheval au galop : ce n'est donc pas l'Adresse du chasseur qui doit être mise à l'Épreuve mais la **Qualité de son cheval**, avec un simple Test (ou une Prouesse si le gibier est **Alerté**).

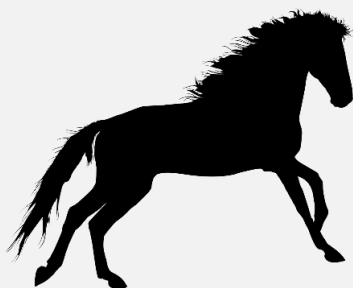
Si l'Épreuve réussit, le cavalier se retrouve **Assez Près** de l'animal : il peut alors lancer un javelot ou charger l'animal pour l'attaquer au corps à corps, ce qui nécessite une seconde Épreuve (Test ou Prouesse) de la part du cheval. Si cette Épreuve est réussie, le gibier est *pris de court* et ne pourra attaquer lors du premier assaut.

Pour la **Poursuite**, le cavalier devra réussir une Épreuve (et non deux) avec la **Qualité de sa monture** pour rattraper le gibier, avec la même difficulté que pour la poursuite à pied (une Prouesse si l'animal est Agile ou Rapide, un simple Test s'il n'est doté d'aucun de ces Attributs et un Exploit s'il possède les deux).

Si la chasse implique **plusieurs héros**, chacun d'eux doit mettre son cheval à l'Épreuve, selon la règle du *chacun pour soi* (voir p. 43), pour l'Approche comme pour la Poursuite.

Enfin, un cavalier aidé par un ou plusieurs **chiens de chasse** pourra utiliser leur Qualité à la place de celle de son cheval sur ses Épreuves d'Approche et de Poursuite, si cela s'avère avantageux pour lui.

Les Chevaux



Le cheval d'un héros possède une valeur de Qualité, mesurée sur l'échelle habituelle et qui reflète à la fois sa vitesse et sa vitalité. Le cheval d'un Fianna est d'une Qualité Remarquable (4) ou Exceptionnelle (5) s'il s'agit d'un *cheval d'exception*. Cette valeur sera notamment mise à l'épreuve lors d'une chasse, pour approcher le gibier ou le poursuivre (cf. p. 74).

S'il s'avère nécessaire de définir ses capacités de la même façon que celles d'un animal sauvage, on traitera le cheval comme un animal Rapide ; un *cheval d'exception* sera également Alerté, Agile et Fougueux (voir ci-dessous).

Ainsi, si un Fianna à cheval poursuit un autre cavalier, le héros devra mettre à l'épreuve la Qualité de sa monture, en réussissant une Prouesse (puisque le cheval du fugitif est, lui aussi, Rapide) voire un Exploit si le fugitif a un cheval d'exception (à la fois Rapide et Agile). On utilisera la même procédure si le héros se retrouve dans le rôle du fugitif, l'objectif n'étant plus de rattraper mais de distancer l'adversaire.

En lui-même, un cheval est Inoffensif (Danger 0), sauf s'il est particulièrement Fougueux (Danger 1). Voir p. 46 pour plus de détails sur les combats à cheval.

Les Chiens



Certains Fianna emploient de grands lévriers pour pister, traquer et poursuivre le gibier. Ces chiens de chasse sont des pisteurs et des coureurs **Exceptionnels** (Qualité 5) et peuvent également assister le héros en cas de combat contre un gibier (voir p. 74 et ci-contre).

Au cas où un héros aurait à combattre un tel animal, on lui confèrera les Attributs Agile, Alerté et Chasseur (Danger 2).

Combattre un Animal

Un combat au corps à corps contre un animal est résolu comme un combat singulier, avec quelques ajustements spécifiques.

Contre un animal, un héros muni d'une **arme longue** (lance ou épieu) sera considéré comme *mieux armé* (voir Livre II, p. 45) : il n'aura pas besoin de mettre à l'épreuve sa Rapidité *lors du premier assaut*, pour lequel il bénéficiera obligatoirement de l'initiative, sauf s'il fait face à un animal Furieux (voir ci-dessous). La lance ou l'épieu reste donc l'arme préférée des chasseurs pour le corps à corps.

Un animal avec l'Attribut **Furieux** prendra toujours l'avantage (et attaquera donc toujours le premier) lors du premier assaut, sauf s'il est pris par surprise ou que le chasseur est muni d'une arme longue (lance, épieu etc.), auquel cas il pourra tenter de *prendre l'avantage* selon les règles habituelles.

En outre, face à un animal **Énorme**, deux héros pourront *Agir à Plusieurs* (voir p. 43) et unir leurs forces contre la bête – qui pourra alors les attaquer tous les deux lors du même assaut. Dans ce cas, leur Épreuve de Rapidité pour *prendre l'avantage* sera résolue selon la règle du *Un Pour Tous*, leurs attaques selon la règle du *Tous Pour Un* et leurs Épreuves de Défense selon la règle du *Chacun pour Soi*, chacun d'eux étant exposé.

La plupart des animaux sont animés par l'instinct de survie et préfèrent donc la fuite à l'affrontement : s'il parvient à blesser le héros qui le combat, un animal tentera généralement de s'enfuir. Cette réaction ne s'applique ni aux animaux Furieux, ni aux animaux acculés ou qui défendent leur progéniture.

Un animal Inoffensif, avec un Danger de 0 (comme une biche), peut être tué sans même avoir besoin de passer une Épreuve, dès lors que le chasseur se trouve au corps à corps.

Un héros assisté par un ou plusieurs **chiens de chasse** pourra utiliser leur Qualité pour *prendre l'avantage* en début d'assaut, si elle est plus élevée que sa propre Rapidité. Le joueur du héros pourra également décider de sacrifier l'un des chiens pour éviter une blessure à son personnage, lorsque celui-ci ne parvient pas à se défendre : on retrouve ici le motif du chien fidèle se sacrifiant pour protéger son maître.

Les Oiseaux



Les oiseaux occupent une place privilégiée dans l'imaginaire celtique. Parmi les oiseaux de proie, l'aigle (l'oiseau guerrier par excellence), la corneille (visiteuse des champs de bataille liée à la déesse Morrigan) et le grand corbeau (qui, personnifié sous le nom de Bran, incarne la sagesse et la maîtrise des mystères de la vie et de la mort) constituent des figures familières dans l'existence, la pensée et les rêves des habitants de l'Irlande légendaire de FIANNA.

À quelques exceptions (comme le cygne), tous les oiseaux possèdent l'Attribut Aérien, qui outrepassa les Attributs Agile et Rapide.

Cet Attribut leur permet d'éviter tout combat au corps à corps et les rend, en outre, beaucoup plus difficiles à toucher avec une arme de jet (arc ou fronde) : abattre un oiseau en vol constitue toujours un Exploit.

En outre, lorsqu'il s'enfuit à tire d'ailes, un être Aérien mettra un seul assaut pour se trouver Très Loin et un second assaut pour être hors de portée de tout tir.

Enfin, un animal Aérien qui attaque en piqué bénéficiera *toujours* de l'initiative.

Certains oiseaux possèdent également l'Attribut Savant, ce qui, dans le monde légendaire de FIANNA, leur permet de comprendre le langage des humains – et même de le parler... s'ils le souhaitent, ce qui n'est pas toujours le cas !

AIGLE

Attributs : Aérien, Alerte, Chasseur

Danger : 2

CORBEAU

Attributs : Aérien, Alerte, Savant

Danger : 1

CYGNE

Attributs : Alerte

Danger : 1

Quant aux petits oiseaux, ils sont bien évidemment totalement Inoffensifs...

Apprivoiser un Animal

Si un héros souhaite apprivoiser un animal sauvage, le joueur devra garder à l'esprit qu'une telle tâche exige du temps et de la patience – et peut donc rarement être menée à bien durant une aventure. Certains animaux sont, en outre, impossibles à apprivoiser ; le Conteur devra en décider, au cas par cas.

Pour apprivoiser un animal sauvage, un héros disposant du temps nécessaire doit réussir une Épreuve d'Instinct afin d'établir un premier contact avec l'animal, avec un degré de difficulté égal au niveau de Danger de l'animal. Si l'Épreuve est un succès, le héros devra passer une seconde Épreuve de même difficulté, basée cette fois sur la Volonté.

Dans les deux cas, un échec signifie que l'animal fuit le héros (de façon définitive) ou, s'il est doté de l'Attribut Furieux, se retourne contre lui.

Une fois apprivoisé, l'animal pourra accompagner le héros dans ses aventures. Le lien qui les unit est basé sur la confiance : s'il est trahi ou négligé, il sera rompu et l'animal retournera à l'état sauvage. Ce lien est également assez exclusif : l'animal ne pourra pas cohabiter avec un chien de chasse ou avec un autre animal apprivoisé.

Animaux Enchantés

Les animaux enchantés, issus de l'Autre Monde, ressemblent à des animaux naturels mais sont toujours plus beaux, plus nobles ou plus impressionnants.

Ainsi, les chevaux des Faés sont de grandes et majestueuses montures, à la robe superbe, le plus souvent d'un blanc de neige ou d'un noir de jais, tandis que leurs chiens de chasse sont de grands et magnifiques lévriers, au pelage généralement blanc, mais toujours dotés de quelque particularité étrange, comme des oreilles aux bouts rouges ou un marquage absolument identique sur tous les chiens d'une même meute. De même, un cerf enchanté sera toujours plus grand, plus imposant et plus rapide qu'un cerf des terres sauvages.

En termes de jeu, une créature enchantée peut avoir un ou plusieurs **Attributs** animaux (voir section précédente), ainsi qu'un, deux ou trois **Enchantements** reflétant sa nature magique. Ces Enchantements seront choisis dans la liste donnée page suivante.

Les animaux enchantés les plus puissants peuvent, en outre, être dotés d'un ou plusieurs **Pouvoirs** magiques permettant d'accomplir l'impossible (voir p. 77 pour plus de détails).



Enchantements

Indomptable : Cet Enchantement ne s'applique qu'aux animaux destinés à être dressés (chiens, chevaux etc.) : il rend la créature impossible à apprivoiser, sauf en utilisant quelque méthode faisant appel à la magie (sortilège, objet enchanté etc.). Cet Enchantement garantit notamment que les chiens et les chevaux des Faés n'obéissent qu'à leurs maîtres légitimes.

Infatigable : La créature est capable de détecter ou de traquer à coup sûr n'importe quel gibier – ou n'importe quel ennemi. Seul un héros avec un Secret de Chasseur comme *Manteau de Feuilles* ou *Pas de Loup* pourra tromper sa vigilance avec un Exploit d'Instinct ou d'Adresse (selon le Secret utilisé, voir p. 55). Un héros assisté par un chien de chasse doté de cet Enchantement n'aura jamais besoin de mettre son Instinct à l'Épreuve lorsqu'il piste un gibier, ou son Adresse pour le surprendre (voir p. 74).

Insaisissable : L'animal enchanté n'a jamais besoin de dormir ni même de se reposer, ce qui lui permet notamment de courir sans relâche. En termes de jeu, lorsqu'un héros poursuit une telle créature ou tente de lui échapper, à pied comme à cheval, il lui faudra réussir une Épreuve supplémentaire (voir p. 74 pour plus de détails). Dans le cas des chevaux, cet Enchantement leur permet de poursuivre une créature censément Insaisissable (voir ci-dessous).

Insaisissable : Lorsqu'il s'enfuit, l'animal est absolument *impossible* à rattraper – sauf si le poursuivant dispose de quelque moyen magique ou, par exemple, d'une monture Infatigable : dans ce cas, la poursuite sera résolue selon les règles habituelles (voir p. 74). En outre, une créature Insaisissable ne pourra être atteinte par un projectile (flèche, javelot, pierre de fronde etc.) que grâce à un véritable Exploit d'Adresse, quel que soit son niveau de Danger.

Invulnérable : La créature ne peut être ni tuée ni blessée, sauf par une arme enchantée ou quelque autre procédé magique. Toute autre attaque portée contre elle (corps à corps, projectile etc.) n'aura absolument aucun effet.

Pouvoirs

Changeur de Forme : L'animal peut se muer à volonté (ou sous les ordres d'un éventuel maître) en une ou plusieurs autres formes – animales, humaines ou autres, selon les spécificités de chaque créature. Il est très rare qu'un animal enchanté ait plus de trois formes différentes. Ce Pouvoir peut être soumis à certaines restrictions : dans certains cas, il ne sera utilisable que la nuit ou le jour, après avoir franchi une rivière ou encore hors de la vue des mortels. Chaque forme différente possèdera ses propres Attributs, mais les Enchantements de la créature s'appliqueront normalement à toutes ses formes.

Coureur d'Écume : Un cheval (ou tout autre animal enchanté) doté de ce Pouvoir est capable de galoper à la surface d'une rivière, d'un lac ou de la mer. S'il est aussi un Changeur de Forme, il pourra se transformer lui-même en eau, devenant alors un cheval d'écume...

Maître des Éléments : La créature est capable de provoquer des phénomènes liés aux éléments qui l'entourent ou à son milieu naturel : la forme de ces manifestations varie selon la créature. Elles placent ceux qui l'approchent en situation de *Péril mortel* (voir Livre II, p. 43), à moins de réussir une Épreuve (difficulté égale au Danger de la créature) en Rapidité, en Instinct ou en Force, selon les cas. Ce Pouvoir exige toute la concentration de la créature, qui ne pourra l'utiliser si elle est déjà engagée au combat.

Trois Animaux Enchantés

CHEVAL FAÉ

Attributs : Agile, Alerte, Rapide

Enchantements : Indomptable, Infatigable, Invulnérable

Pouvoir : Coureur d'Écume

Utilisé comme monture par un héros, un Cheval Faé aura une Qualité Extraordinaire (6), en plus de ses autres capacités.

CHIEN FAÉ

Attributs : Agile, Alerte, Chasseur, Rapide

Enchantements : Infatigable, Insaisissable, Invulnérable

Danger : 2

Utilisé comme chien de chasse, un Chien Faé possèdera une Qualité Extraordinaire (6), en plus de ses autres capacités.

CERF ENCHANTE

Attributs : Alerte, Agile, Rapide

Enchantements : Infatigable, Insaisissable, Invulnérable

Danger : 1

Certains Cerfs Enchantés sont Énormes (voir p. 72), ce qui fait passer leur niveau de Danger à 2.

Les monstres

Par définition, un monstre est une créature hors-norme, que ce soit par son apparence terrifiante, sa taille gigantesque ou sa nature malfaisante. Chaque monstre sera donc traité comme un cas unique, à part. Dans un jeu comme FIANNA, les monstres ne sont ni des créatures parmi d'autres, ni des adversaires obligés : lorsque l'un d'eux intervient dans une aventure, c'est presque toujours pour en constituer la principale menace.

En termes de jeu, un monstre sera doté d'Attributs animaux, auxquels pourront venir s'ajouter les deux Attributs détaillés ci-dessous. En outre, un monstre issu de l'Autre Monde pourra bénéficier d'Enchantements et même de Pouvoirs, comme un animal enchanté : tout dépend de la nature de la créature.

Attributs Monstrueux

Géant : Cet Attribut confère à la créature tous les avantages de l'Attribut Énorme (voir p. 72) et soustrait en outre une réussite à toute attaque dirigée contre elle (y compris par arme de jet), ce qui la rend encore plus difficile à terrasser. Au corps à corps, la créature peut attaquer jusqu'à trois héros à la fois ; face à un tel monstre, une arme longue ne confère aucun avantage particulier. En outre, si la créature a la forme d'un animal (comme un Sanglier Géant) et qu'elle possède l'Attribut Furieux (ce qui sera généralement le cas), elle pourra, avant même d'engager le corps à corps, *charger* ses ennemis de façon dévastatrice : tout héros ne réussissant pas un Exploit de Rapidité sera alors en situation de *Péril mortel*. Enfin, les monstres Géants issus de l'Autre Monde sont presque toujours Invulnérables aux armes ordinaires.

Terrifiant : L'apparence du monstre est si effrayante qu'elle oblige les héros qui veulent l'affronter à réussir une Prouesse de Volonté pour pouvoir combattre et agir librement. En cas d'échec, le héros verra son courage lui faire défaut : il fuira ou restera figé par la peur (incapable d'attaquer mais pouvant toutefois se défendre), selon la situation et le choix du joueur. Notons que fuir face à un tel adversaire ne saurait constituer une *marque de déshonneur*. Quant aux simples mortels, ils s'enfuiront ou seront paralysés par la terreur. À partir du moment où un héros réussit à vaincre une créature Terrifiante, il n'aura plus besoin de tester sa Volonté face à un monstre de la même espèce.



Combattre une Créature Géante

Face à une créature Géante, les héros seront souvent obligés d'unir leurs efforts.

Dans ce cas, on utilisera les trois façons d'*Agir Ensemble* (voir p. 43) : l'Épreuve de Rapidité pour *prendre l'avantage* sur l'adversaire sera résolue selon la règle du *Un Pour Tous* (avec la meilleure valeur au sein du groupe), leurs Épreuves d'attaque obéiront à la règle du *Tous Pour Un* (chacun tente l'Épreuve mais seul le meilleur résultat compte) et leurs Épreuves de défense à la règle du *Chacun Pour Soi*.

Ainsi, si trois héros font face à un monstre, le plus vif d'entre eux pourra *prendre l'avantage*, ce qui permettra également à ses compagnons de bénéficier de l'initiative. Chaque personnage pourra alors tenter une attaque, augmentant ainsi les chances de vaincre la créature.

De son côté, la créature Géante pourra attaquer trois de ses adversaires par assaut. Chaque héros pris pour cible par la créature devra alors passer sa propre Épreuve de Rapidité pour éviter d'être blessé ; tout autre adversaire (PNJ, chien de chasse etc.) victime d'une telle attaque sera tué par le monstre.

Ainsi, si un héros combat une créature Géante avec l'aide de deux chiens de chasse, la créature (capable d'assaillir jusqu'à trois adversaires par assaut) sera en mesure de tuer les deux chiens et d'attaquer le héros au cours du même assaut.

Lors d'un assaut, seuls les personnages engagés en tant qu'assaillants pourront être attaqués. Le nombre maximum d'assaillants pouvant ainsi faire face au même adversaire Géant lors d'un même assaut est de trois. Si les héros sont plus de trois, ils pourront toutefois se relayer d'un assaut à l'autre, augmentant ainsi leurs chances de s'en sortir vivants, voire indemnes.

On utilisera les mêmes règles avec les créatures Énormes, en limitant à deux (et non trois) le nombre de héros pouvant unir leurs forces et être attaqués par la créature lors d'un assaut.

Rappelons enfin que la plupart des monstres possèdent l'attribut Furieux, qui leur permet de prendre automatiquement l'avantage lors du premier assaut d'un combat (p. 72).

trois monstres légendaires

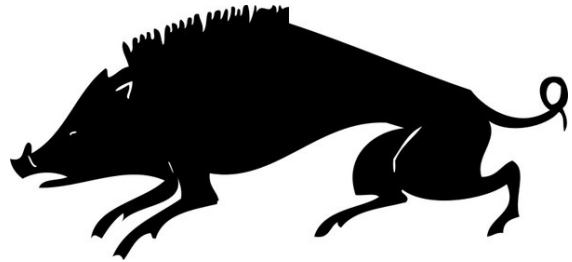
SANGLIER GÉANT

Le Sanglier Géant est un des monstres les plus emblématiques des légendes celtiques. Les plus redoutables viennent de l'Autre Monde et sont pratiquement invincibles, sauf pour des héros munis d'armes enchantées ou de subterfuges magiques.

Attributs : Furieux, Géant, Terrifiant

Enchantements : Un Sanglier Géant venu de l'Autre Monde est Infatigable et Invulnérable.

Danger : 3



AVANC

L'avanc a l'aspect d'un énorme castor noir, à peu près de la taille d'un ours ; féroce et malveillant, il est capable de contrôler à volonté les eaux entourant son repaire.

Attributs : Énorme, Furieux

Enchantements : Insaisissable

Pouvoir : Maître des Éléments

Danger : 3



L'Avanc peut contrôler les eaux de sa rivière ou de son étang pour y noyer ceux qui osent s'aventurer sur son territoire; un Exploit en Force permet néanmoins de nager sans encombre. Si les héros sont à bord d'une embarcation, un premier Exploit en Instinct leur évitera de se retrouver à l'eau.

MONSTRE DU LAC

Cette créature, qui niche au fond de certains lochs, ressemble à un gigantesque dragon amphibie doté d'un long cou, de pattes griffues et d'une gueule hérissée de crocs.

Attributs : Furieux, Géant, Terrifiant

Enchantements : Insaisissable

Pouvoir : Maître des Éléments

Danger : 3

Comme l'avanc (voir ci-dessus), le Monstre du Lac est capable de créer des remous à la surface de son domaine aquatique afin de faire chavirer les embarcations et de noyer les nageurs.



III. peuples mythiques



Lors de leurs aventures, les Fianna auront l'occasion de rencontrer des membres des trois grands peuples mythiques vivant à la lisière du monde des hommes : les **Faés**, nobles seigneurs et gardiens de l'Autre Monde, les brutaux **Fir Bolgs**, ogres descendants des géants de jadis, et enfin les **Fomoriens** de l'Abysses, ennemis jurés des humains et des Faés.

En termes de jeu, tout membre d'un de ces trois peuples possèdera un niveau de **Danger** (1-3), ainsi qu'un ou plusieurs **Attributs** et **Pouvoirs**.

Les faés

Origines

Aussi connus sous le nom de Peuple Brillant, les Faés règnent sur l'Autre Monde. Descendants des Tuatha dé Danann, tous ont au moins un dieu ou une déesse parmi leurs ancêtres.

Quasi immortels, ces êtres de pouvoir ont reçu en héritage la majesté, le savoir et la puissance. Ils vivent à la lisière du monde des hommes, qu'ils visitent à leur gré, s'impliquant parfois dans les destinées des rois, des druides ou des héros, surtout si ceux-ci possèdent une part de sang Faé. Selon leurs motivations (ou au gré des circonstances), les Faés pourront alors se montrer de bienveillants alliés ou, au contraire, de redoutables adversaires.

Héritiers des victoires de leurs ancêtres, les Faés observent une trêve sacrée avec les Fir Bolgs et n'accordent aucune confiance aux Fomoriens, leurs ennemis jurés. Ils veillent également à ce que les hommes n'oublient pas les pactes qu'ils passèrent jadis avec les Tuatha dé Danann, lorsque ceux-ci décidèrent de transférer la souveraineté de l'Irlande aux descendants des Milésiens, avant de se retirer dans les îles bienheureuses de Tir Na Nog, à l'ouest du monde. On peut ainsi considérer les Faés (aussi appelés *Aes Sidhe*, les *gens du terroir*) comme ceux des Tuatha dé Danann qui choisirent de demeurer à la frontière de l'Autre Monde et des terres des hommes, afin de garder un œil sur les affaires de ces derniers.

S'ils ignorent la peur et la plupart des maux qui pèsent sur les destinées humaines, les Faés sont, en revanche, parfaitement capables d'éprouver des sentiments comme l'amour ou l'affection, la curiosité ou le désir, l'orgueil ou la colère.

Description

Les Faés ressemblent à des humains idéalisés, incarnations de la noblesse et de la puissance. La plupart d'entre eux sont d'une beauté presque irréelle - mais même les rares Faés dotés d'un physique disgracieux possèdent une prestance surnaturelle, reflet de leur héritage divin. Leurs atours et leurs bijoux dépassent en splendeur ceux des plus grands rois, leurs

armes comme leurs harpes sont porteuses de puissants enchantements et leurs chevaux comme leurs chiens surpassent en tout ceux des simples mortels. Leurs forteresses aux hautes tours et aux murailles indestructibles n'ont pas d'équivalent humain en Irlande – pas plus que leurs cottes de mailles étincelantes, plus solides que n'importe quel métal connu et pourtant aussi légères que la plus mince étoffe.

Leur société constitue un modèle idéalisé de celle des hommes d'Irlande, avec ses rois, ses reines, ses druides, ses guerriers et ses bardes. De fait, ce sont leurs ancêtres, les Tuatha dé Danann, qui inspirèrent jadis aux Milésiens leurs lois, leurs coutumes et leurs arts. Les Faés forment l'aristocratie de l'Autre Monde, les rangs inférieurs de leur société étant occupés par des créatures subalternes, membres du Petit Peuple - dénomination qui prend ici un double-sens (voir l'encadré p. 83). Les Faés possèdent également leurs propres chevaux ou chiens enchantés (voir p. 76 pour plus de détails sur les animaux de l'Autre Monde).

Les Faés connaissent les secrets des portes qui séparent la terre d'Irlande de l'Autre Monde, des pierres levées et des voies invisibles qui s'étendent entre elles. Ils peuvent ainsi faire incursion à leur guise dans le monde des hommes, avant de regagner, grâce à la même magie, leurs domaines enchantés.

Les arts guerriers et poétiques n'ont aucun secret pour eux ; leurs druides, leurs bardes et leurs artisans dépassent en savoir et en habileté les *Aes Dána* humains les plus savants. Toute chose créée par un Faé, qu'il s'agisse d'une épée, d'un cor de chasse ou d'un poème, porte en elle une partie du pouvoir de l'Autre Monde.

Des enfants peuvent naître d'un parent Faé et d'un parent mortel. S'ils ont été élevés dans le monde des hommes, ces demi-Faés peuvent avoir grandi sans connaître leur véritable héritage, mais celui-ci transparaît néanmoins toujours dans leur apparence, leurs dons ou leur tempérament. Un tel lignage n'est d'ailleurs pas rare dans les rangs des Fianna.

Enfin, il est important de garder à l'esprit qu'en dépit de leur ascendance divine, de leur noble prestance et de leur immense savoir, les Faés ne sont pas nécessairement bienveillants envers les mortels : chacun d'eux a ses propres buts et son propre caractère... et la noblesse dont ils font généralement preuve ne doit pas être confondue avec cette *humanité* dont seuls les mortels sont capables.

Si la plupart d'entre eux se comportent de façon honorable, il existe des Faés malveillants ou trompeurs, cruels ou cupides, vaniteux ou privés de raison, aux yeux desquels les mortels ne sont que des proies, des objets ou des pions.

Les Faés en Jeu

Danger : Un guerrier Faé sera toujours un combattant *redoutable* (Danger 3). Ceux qui ne sont pas considérés comme des guerriers (bardes, dames etc.) trouveront toujours une façon d'éviter de combattre, grâce à leurs différents pouvoirs. En combat comme dans *n'importe quel autre type de situation*, agir à l'encontre d'un Faé constituera toujours un Exploit (3 réussites ou plus) – et ce quelle que soit la Qualité utilisée.

Immortalité : Descendants des Tuatha dé Danann, les Faés vivent hors du temps et ne connaissent ni la vieillesse ni la maladie. Il leur arrive néanmoins de mourir au combat, même si cela reste fort rare. Un être Faé ignore toutes les blessures reçues – sauf si l'assaillant utilise une *arme enchantée* ou *maudite*.

Sens Aiguisés : Les Faés ont l'ouïe aiguisée, la vue perçante et une vision nocturne parfaite.

Magie : En plus de l'accès aux Portes de l'Autre Monde, tout Faé peut connaître un ou plusieurs Prodiges (voir page suivante).



Magie et Prodiges

Dans FIANNA, la connaissance de la Magie de l'Autre Monde est représentée par différents Prodiges. Chaque Faé rencontré par les héros pourra maîtriser un ou plusieurs des Prodiges suivants, choisis par le Conteur : plus un Faé maîtrise de Prodiges, plus il sera puissant (et réciproquement).

Gessa : Grâce à ce Prodige, le Faé a le pouvoir de placer un interdit sacré (ou une obligation sacrée) de son choix sur un mortel de son choix. Les termes de ce geiss devront respecter l'esprit des légendes celtiques, sans contrevenir aux lois de l'honneur – impossible, par exemple, d'ordonner à un héros de tuer son frère ou un compagnon d'armes. Ce Prodige peut toutefois être utilisé pour placer le sujet choisi sous l'emprise du Faé (ex : « *Obéis toujours à mes ordres.* »). Chaque fois qu'un héros enfreint un geiss (volontairement ou à son insu), il perd 1 point de Destin de façon définitive et se voit également privé d'un de ses prochains appels au Destin pour l'aventure en cours (voir p. 52). Un personnage soumis à un geiss ne pourra en être définitivement délivré que par celui qui le lui a imposé, sauf si le geiss inclut une durée ou une condition spécifique. Là encore, tout dépend des besoins narratifs du Conteur.

Magie Bienfaisante : Grâce à ce Prodige, le Faé peut guérir toutes les blessures d'un ou plusieurs héros, grâce à un charme, un don, un breuvage ou quelque objet enchanté. A la discrétion du Conteur, ce Prodige pourra également sauver un héros *mortellement blessé* ; il ne peut, en revanche, ramener un mort à la vie.

Malédiction Fatale : Placée sur un héros, cette malédiction l'empêchera pour toujours de faire appel à son Destin : toute situation de *Péril mortel* lui sera donc Fatale ! Seuls les Faés les plus puissants, maîtrisant également le Prodige des Gessa, peuvent avoir accès à ce pouvoir, qu'ils n'utiliseront que pour punir un mortel qui se serait rendu coupable des plus terribles méfaits alors qu'il se trouvait dans l'Autre Monde.

Manteau de Brume : Ce pouvoir, également appelé *feth fiada*, permet aux Faés de masquer leur présence aux yeux des mortels s'ils le souhaitent. Un Faé qui maîtrise ce Prodige peut également, le temps d'une scène, enchanter un mortel pour lui conférer la même invisibilité ou faire en sorte que son regard soit capable de percer à jour ce Manteau de Brume.

Métamorphose : Ce Prodige permet à l'être Faé d'adopter à volonté la forme animale de son choix. Chaque forme aura ses propres Attributs (déterminés par le Conteur), mais restera toujours Invulnérable et Infatigable. Un être Faé conserve en outre la faculté de parler ou d'utiliser ses Prodiges, quelle que soit la forme adoptée. Certaines créatures enchantées et certains druides possèdent une version moins puissante de ce pouvoir, soumise à différentes restrictions (voir *Changeur de Forme*, p. 77 pour plus de détails).

Prophétie : Le Faé doté de ce Prodige est capable d'entrevoir le futur (ou différents futurs possibles), dans les limites fixées par le Conteur en fonction des besoins de son histoire. Il peut également conférer à l'être Faé une forme d'omniscience, là encore à la discrétion du Conteur.

Semblance : Grâce à ce Prodige, le Faé peut altérer, le temps d'une scène, son apparence ou celle de n'importe quelle autre personne de son choix ; selon le désir du Faé, le sujet pourra être rendu méconnaissable ou se voir doté de l'apparence d'un autre individu. Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour altérer l'apparence d'un objet le temps d'une scène – afin, par exemple, de faire passer de simples cailloux pour des pierres précieuses ou des haillons crasseux pour des atours princiers.

Sommeil : Grâce à ce Prodige, le Faé peut plonger dans un profond sommeil enchanté tous les mortels se trouvant à sa proximité, grâce à un sortilège silencieux, un chant, un air de harpe etc. Dans tous les cas, ce sommeil sera si profond que rien ne pourra réveiller ses victimes, pas même le plus épouvantable vacarme, jusqu'à la prochaine aube ou un prochain crépuscule. Seuls les héros pourront résister à ce pouvoir, avec une Prouesse de Volonté ou en étant eux-mêmes protégés par quelque enchantement.

Transformation : Ce Prodige permet de transformer un mortel en animal pour une durée indéfinie, fixée par le Faé (ex : pour trois jours, pour trois ans etc.) ou jusqu'à ce qu'une certaine condition soit remplie. Les Faés qui maîtrisent ce pouvoir n'ont pas forcément besoin d'être capables de se Métamorphoser eux-mêmes, mais doivent en revanche maîtriser également le Prodige des Gessa. Un héros frappé par un tel sortilège pourra échapper à ses effets en faisant appel à son Destin.

Faés Typiques

Comme indiqué précédemment, un Faé se montrera toujours un adversaire *redoutable* (c'est-à-dire ne pouvant être vaincu que par un Exploit) dans les situations liées à son rôle et trouvera toujours un moyen d'éviter les autres formes de conflits. Pour cette raison, chaque type de Faé présenté ci-dessous est associé à un ou plusieurs types de Défis. Ainsi, un Guerrier Faé pourra être affronté en combat, mais pas (par exemple) sur le terrain de l'éloquence ou des autres arts bardiques.

Guerrier

Défis : Combats et autres défis physiques

Prodiges : Aucun

Trésors Enchantés : Armes et armure

Chasseur

Défis : Chasses, poursuites, vigilance

Prodiges : Métamorphose

Trésors Enchantés : Armes, chiens, cheval

Barde

Défis : Arts bardiques et duels d'esprit

Prodiges : Trois Prodiges choisis parmi Gessa, Magie Bienfaisante, Malédiction Fatale (si le Faé possède déjà le Prodige des Gessa), Manteau de Brume, Prophétie, Sommeil.

Trésors Enchantés : Harpe

Enchanteresse ou Druides

Défis : Arts bardiques et duels d'esprit

Prodiges : De trois à six Prodiges au choix

Trésors Enchantés : Au choix du Conteur

Prince ou Roi

Défis : Tout type de duel

Prodiges : De trois à six Prodiges au choix

Trésors Enchantés : Armes, armure, cheval, chiens et autres objets au choix du Conteur

Princesse ou Reine

Défis : Duels d'esprit ou de personnalité

Prodiges : De six à neuf Prodiges au choix

Trésors Enchantés : Au choix du Conteur.

Trésors Enchantés

Tout objet fabriqué par un artisan des Faés porte en lui une part de l'Autre Monde. En plus de ses éventuelles vertus magiques, un tel objet enchanté est, par nature, forcément supérieur au meilleur des objets que pourrait créer un maître-artisan mortel. En voici trois exemples :

Arme enchantée : Une telle arme sera non seulement indestructible et inaltérable, mais aussi capable de blesser les créatures censées être invulnérables ou immortelles.

Armure enchantée : Les cottes de mailles et les cuirasses forgées par les armuriers Faés sont aussi légères que les plus minces vêtements. Un héros muni d'une telle protection deviendrait *invulnérable*, à l'exception des attaques portées avec des armes enchantées ou maudites.

Harpe enchantée : La musique jouée sur une telle harpe affectera n'importe quel être, y compris les animaux, les Fomoriens ou les Faés... Cet instrument peut également conférer les Prodiges Magie Bienfaisante et Sommeil.

À la discrétion du Conteur, tout objet enchanté pourra, en outre, protéger son porteur contre les pouvoirs magiques des Faés.

Le Petit Peuple

Ces êtres sont aussi courtauds, chafouins et farceurs que les Faés sont fiers, gracieux et seigneuriaux. Le nom de « Petit Peuple » se réfère à la fois à leur taille et à leur statut au sein de la société de l'Autre Monde : la plupart sont au service des Faés, en tant que valets, paysans ou petits-artisans. On les nomme aussi *farfadets*, *lutins* ou (lorsqu'ils ne pensent qu'à boire, festoyer et jouer des tours) *cluricaunes*.

En termes de jeu, un membre du Petit Peuple sera traité comme un être Alertes et Agiles, à la fois Infatigable, Insaisissable et Invulnérable, mais (sauf exception) Inoffensif. Les plus rusés d'entre eux maîtrisent des Prodiges magiques comme Manteau de Brume, Métamorphose, Semblance, Sommeil ou Transformation.





Le Temps de l'Autre Monde

Lorsque des héros passent dans l'Autre Monde et en ressortent, quelle que soit la durée de ce qu'ils ont vécu, celle-ci sera sans rapport avec le temps qui s'est véritablement écoulé dans le monde des hommes. Quelques heures passées dans l'Autre Monde pourront ainsi avoir duré des semaines, voire des années – et vice versa. Lorsque cette situation se présente, le Conteur peut demander aux joueurs de lancer un dé sur la table suivante :

Dé	Temps écoulé
1	1D6 heures
2	1D6 jours
3	1D6 semaines
4	1D6 mois
5	1D6 saisons
6	1D6 années

Un séjour plus long (se prolongeant au-delà d'une aventure) pourra, à la discrétion du Conteur, entraîner un passage de temps encore plus conséquent, comme l'illustre le récit du retour d'Ossian dans le monde mortel.

Ossian en Tir Na Nog

Ossian (ou Oisín) était le fils de Finn, le chef des légendaires guerriers Fianna, qui parcouraient l'Irlande en quête de gloire et d'aventures. Un jour que les Fianna étaient à la chasse, ils rencontrèrent une femme d'une grande beauté, qui s'approcha d'eux sans la moindre crainte. C'était la fée Niamh à la Chevelure d'Or, du peuple des Tuatha dé Danan. Elle était à la recherche d'un amant paré des qualités d'un roi et d'un héros, et le trouva en la personne d'Ossian, qu'elle invita à monter en croupe sur son cheval. Ensemble, ils gagnèrent le rivage et chevauchèrent sur la crête des vagues, vers l'île enchantée de Tir Na Nog, la Terre des Jeunes.

Au cours de leur étrange voyage, ils connurent bien des prodiges et bien des aventures, qui donnèrent à Ossian l'occasion de prouver son courage : ainsi délivra-t-il une jeune damoiselle des Tuatha dé Danan des griffes d'un démon fomorien qui la retenait captive dans son royaume du fond des mers... Niamh et Ossian atteignirent bientôt la Terre des Jeunes. Là, Ossian vécut auprès de son amante une vie de plaisirs et de félicité, durant trois siècles, sans vieillir d'une semaine. Le souvenir de ses anciens compagnons disparut bien vite de son esprit et une éternité d'enchantements semblait s'offrir à lui... Mais, un jour, la mémoire lui revint, et il fut soudain saisi d'une profonde mélancolie, songeant à ses vieux amis et à sa chère terre natale.

Il décida alors de retourner en Irlande ; Niamh lui donna pour son voyage un cheval fabuleux, capable de galoper sur la mer mais dont les sabots ne devaient jamais, à aucun prix, fouler la terre ferme. Ossian promit d'y veiller et partit bientôt vers les rivages d'Irlande... Lorsqu'il arriva, il fut frappé de l'étrange spectacle qui s'offrait à ses yeux, et, oubliant les recommandations de Niamh, s'engagea sur la terre ferme avec sa monture.

Autour de lui, tout avait changé : trois siècles avaient passé, et le temps avait emporté tout ce qu'il avait connu et tous ceux qu'il avait aimés. Finn et les Fianna n'étaient plus qu'une lointaine légende, et l'Irlande avait connu bien des guerres après eux. Le peuple avait oublié ses anciennes croyances et suivait désormais les enseignements de saint Patrick... Quant aux hommes qu'il croisait sur sa route, ils semblaient à Ossian étrangement chétifs et faibles, comparés aux guerriers d'autrefois. Il rencontra bientôt trois de ces hommes, qui tentaient sans succès de soulever une grosse pierre. Se penchant pour les aider, il glissa de sa selle et tomba à terre. Dès qu'il eut touché le sol, il se mit à vieillir, devenant en quelques instants un vieillard aveugle et courbé par les ans.

Il fut alors transporté auprès de saint Patrick, qui lui offrit l'hospitalité et veilla sur lui, espérant le convertir à la nouvelle foi. Mais Ossian était un homme de l'ancien temps, un guerrier et un amant, et son âme n'aspirait guère à un Paradis d'où Finn et les siens étaient bannis, et où l'on ignorait les plaisirs de la chasse, de la fête et de la courtoisie. Le vieux héros, dernier survivant d'un passé révolu, mourut ainsi auprès du saint homme, désormais seul guide et gardien du peuple d'Irlande...



Les fir Bolgs

Origines

Les Fir Bolgs étaient autrefois un puissant peuple de géants. Ils régnèrent sur l'Irlande en des temps reculés, quelque part entre la chute des Némédiens et l'avènement des Tuatha dé Danann, qui les vainquirent et à qui ils durent céder la souveraineté sur l'Île d'Émeraude. Le destin des survivants se perd alors dans les brumes de la légende : selon certains, les Fir Bolgs furent contraints de se réfugier dans les lieux les plus reculés et dans les profondeurs de la terre ; pour d'autres, ces territoires peu accueillants (marais, cavernes etc.) leur furent accordés par les Tuatha dé Danann, vainqueurs magnanimes. Il semble en tous les cas qu'une ancienne trêve sacrée existe entre les Fir Bolgs et les Faés, descendants des Tuatha dé Danann, chaque peuple veillant à ne pas se mêler des affaires de l'autre.

Les Fir Bolgs furent les premiers à ériger des mégalithes sur la terre d'Irlande, afin de capter et de manipuler les courants telluriques de l'île. Ils perdirent l'accès à cette prodigieuse source de puissance magique lorsqu'ils furent vaincus et exilés par les Tuatha dé Danann ; devenus les nouveaux seigneurs de l'Île d'Émeraude, ces derniers y élevèrent quantités de nouveaux dolmens et cromlechs afin de marquer leur souveraineté sur le pouvoir de la terre.

Chez les mortels, les véritables origines des Fir Bolgs ne sont connus que des gens instruits (ce qui inclut tous les Fianna et les Aes Dána, mais aussi la plupart des guerriers, ces derniers ayant souvent entendu raconter les batailles mythiques des temps jadis) : pour le commun des mortels, ces créatures sont avant tout de monstrueux *ogres* – nom que leur donnent d'ailleurs la plupart des gens du peuple.

Description

La défaite que les Tuatha dé Danann infligèrent autrefois à leurs ancêtres, les innombrables générations passées à se terrer dans des cavernes souterraines et, peut-être plus que tout, la perte de leur souveraineté sur l'Irlande ont transformé les fiers géants de jadis en êtres frustes et brutaux, que les hommes nomment également *ogres*, par opposition aux géants des temps jadis. Hauts de dix pieds (trois mètres), ils ont de longs et forts bras noueux, un faciès aux traits grossiers et une peau épaisse et rugueuse, de teinte grisâtre. La plupart d'entre eux ont le corps velu et (pour les hommes) des barbes hirsutes, qu'ils prennent parfois la peine de tresser – mais certains d'entre eux sont étrangement glabres. Leur ventre souvent distendu et leurs épaules voûtées leur donnent une silhouette grotesque et une démarche lente et sans grâce. Incapables de travailler le métal, ils sont le plus souvent armés de grandes lances ou d'énormes masses de pierre.

Les Fir Bolgs ne sont plus que l'ombre de leurs glorieux et puissants ancêtres. Ils mènent une existence primitive, essentiellement tournée vers leur survie et la défense des territoires où leur exil les a relégués. Dotés d'un appétit d'ogres, ils apprécient autant la chair humaine que celle des chevaux.

Certains clans de Fir Bolgs ont jadis établi des alliances avec des tribus de l'Ancienne Race, dans le but de liguer leurs forces contre les descendants des Milésiens et de les chasser de l'Île d'Émeraude. L'union de ces Fir Bolgs et de femmes de l'Ancienne Race aurait engendré une race de **demi-géants**, bâtis comme des des Fir Bolgs, mais d'une taille plus proche de celle d'un être humain anormalement grand.

Enfin, selon certaines légendes, quelques lignées royales de Fir Bolgs auraient préservé toute la puissance de leurs ancêtres : ces derniers Géants des Temps Anciens, grands comme trois hommes, vivaient entourés de leurs guerriers Fir Bolgs dans des enclaves reculées des terres sauvages...

Les Fir Bolgs en Jeu

Lorsque les Fianna rencontreront des Fir Bolgs, ces derniers feront presque toujours montre d'une attitude hostile et agressive : c'est donc principalement en tant qu'adversaires qu'ils interviendront dans les aventures des héros. Leur force et leur stature massive font des Fir Bolgs des *adversaires redoutables* (**Danger 3**). Ils possèdent, en outre, les Attributs suivants :

Géant : Vaincre un Fir Bolg (y compris avec une arme de jet) nécessite toujours un Exploit (3 réussites) – et même davantage puisque sa taille gigantesque retire 1 réussite au résultat de toute attaque (là encore, y compris par arme de jet) portée contre lui. Il faudra donc au moins 4 réussites pour terrasser un Fir Bolg : une réussite supprimée par l'attribut *Géant*, plus trois pour l'Exploit nécessaire. En outre, il est impossible pour un héros qui combat un Fir Bolg de *rester sur la défensive* ou de l'attaquer à mains nues. Enfin, sa taille permet au Fir Bolg d'attaquer jusqu'à trois héros par assaut – et à ces héros d'unir leurs forces pour combattre ensemble la créature (voir encadré p. 78).

Furieux : Au corps à corps, un Fir Bolg reçoit toujours l'initiative au premier assaut, sauf s'il est *pris de court*. En outre, lorsqu'il devrait se retrouver hors de combat, il pourra toujours attaquer une ultime fois avant d'être terrassé.

Balourd : Les Fir Bolgs ne sont pas réputés pour leur vivacité d'esprit. Lorsqu'un héros doit mettre à l'épreuve son Instinct ou sa Finesse contre un Fir Bolg, il lui suffit d'une seule réussite pour l'emporter. Il est donc assez facile de se cacher d'un Fir Bolg, de le débusquer lorsqu'il tente de se dissimuler ou de se montrer plus rusé et plus ingénieux que lui.

Fir Bolg

Danger : 3

Attributs : Géant, Furieux, Balourd

Armement : Massue, pierres (lancer)

Demi-Géant

Un demi-géant est le fruit de l'union d'un Fir Bolg et d'une humaine. Puissamment bâti, il mesure le plus souvent sept à huit pieds de haut – mais ne fait pas montre de la proverbiale balourdise des Fir Bolgs, ce qui, dans certaines situations, peut faire de lui un adversaire plus redoutable que ses ancêtres plus massifs.

Danger : 3

Attributs : Énorme *

Armement : Massue, lance

* Voir p. 72 pour les effets de cet attribut.

Géant des Temps Anciens

Les quelques authentiques Géants des Temps Anciens ayant survécu jusqu'à l'époque des Fianna sont encore plus grands, massifs et puissants que leurs cousins Fir Bolgs, leur taille atteignant parfois une vingtaine de pieds.

Danger : 3

Attributs : Titanesque, Furieux, Balourd

Armement : Massue

Titanesque : Cet Attribut englobe à la fois les Attributs Géant et Terrifiant (cf. p. 78). En plus des effets de ces Attributs, une créature Titanesque place tous ceux qui s'approchent Assez Près d'elle en situation de *Péril mortel*, sauf s'ils réussissent un Exploit en Rapidité. Ce péril disparaît dès lors que le héros se trouve Assez Loin ou, au contraire, au contact de la créature. Dans le cas du Géant des Temps Anciens, ce péril représente sa capacité à projeter sur ses adversaires d'énormes rochers ou à les piétiner lors d'une charge dévastatrice. Au corps à corps, un être Titanesque peut combattre jusqu'à quatre héros par assaut.



Les fomoriens

Origines

Créatures malfaisantes issues de l'Abysses primordial, les Fomoriens incarnent les forces du chaos et de la destruction, tout ce qui érode et corrompt : le froid, la famine et la maladie, mais aussi la discorde, la souffrance et la folie. Ils régnèrent jadis sur l'Irlande, avant d'être vaincus par les Tuatha dé Danann, qui les exilèrent à la lisière du monde, dans ces Îles Étrangées qui apparaissent parfois, entourées de brumes, à l'horizon des rivages de l'île.

On raconte que les Fomoriens y attendent le réveil, le retour ou la renaissance de leur roi-dieu Balor à l'Œil Mauvais, qui fut terrassé d'un tir de fronde par son petit-fils Lugh, glorieux champion des Tuatha dé Danann. Un jour, les hordes des Fomoriens déferleront de nouveau sur le monde des hommes pour y semer mort, désespoir et chaos, avant de prendre enfin leur revanche sur les Tuatha dé Danann et leur descendance.

En prévision de cet avènement funeste, certains Fomoriens ont déjà commencé à agir contre les hommes d'Irlande, souvent avec la complicité ou par l'entremise de mortels ayant succombé à leur emprise ou assez fous pour pactiser avec eux, toute alliance avec ces êtres se terminant fatalement dans le sang et les larmes.

Les Fomoriens sont les ennemis jurés de toutes les autres races – les humains, les Fir Bolgs et, par-dessus tout, les êtres Faés, descendants des Tuatha dé Danann.

Selon certaines rumeurs, un clan de Fomoriens aurait récemment pactisé avec plusieurs chefs Lochlannach, afin d'utiliser les redoutables Hommes du Nord comme avant-garde d'une prochaine invasion de l'Irlande... On raconte aussi qu'une armée de Fomoriens s'apprêterait à guerroyer contre les forces des Faés, dans le but d'anéantir la descendance des Tuatha dé Danann et de conquérir l'Autre Monde. Enfin, à en croire certains druides, trois Seigneurs Fomoriens se seraient emparés de plusieurs régions du vaste royaume sous-marin de Lir, le dieu de la mer, avec qui ils auraient forgé une alliance en épousant ses trois filles... ou qu'ils auraient dupé et enchaîné par sorcellerie.

Description

L'apparence physique des Fomoriens varie considérablement d'un individu à un autre, ainsi qu'en fonction de leur lignage et de leur puissance. Si la plupart ressemblent à des mortels contrefaits, les plus monstrueux n'ont même pas forme humaine, n'ayant qu'un seul œil, un seul bras et une seule jambe... Quant à leurs chefs, les Seigneurs Froids, ils possèdent souvent la même prestance majestueuse que les nobles Faés de l'Autre Monde.

Des enfants peuvent naître de l'union d'un parent Fomorien et d'un parent Faé – à l'instar du glorieux Lugh, dont la mère Eithne n'était autre que la fille de Balor à l'Œil Mauvais...

Des femmes mortelles peuvent également engendrer les enfants de pères Fomoriens : les rejetons nés de telles unions (menées le plus souvent par force ou par ruse) sont à l'origine des croyances sur les *changeons*, ces enfants monstrueux censément échangés par les « fées » contre des nouveau-nés humains.

Si les Fomoriens font partie des adversaires les plus redoutables que les Fianna auront à affronter, leur puissance n'est toutefois plus que l'ombre de celle de leurs ancêtres, avant leur défaite et leur bannissement par les Tuatha dé Danann victorieux.

Les Fomoriens en Jeu

On peut les classer en trois grands niveaux de puissance, qui reflètent à la fois leur dangerosité en tant qu'adversaires et leur pouvoir au sein de la société Fomorienne : les combattants de la Horde, les monstrueux Fils de Balor et les mystérieux Seigneurs Froids.

Chacun de ces trois groupes possède des caractéristiques qui lui sont propres, détaillées ci-dessous, mais tous partagent un héritage commun, se traduisant en termes de jeu par la Marque de l'Abyse (voir encadré ci-dessous).

La Marque de l'Abyse

Créatures malveillantes et destructrices, les Fomoriens portent autour d'eux une **aura de mort** et de destruction, qui est toujours immédiatement perçue par les animaux ; même les plus féroces ou les mieux dressés s'enfuient, resteront figés par la peur ou tenteront de se cacher à leur approche...

La Marque de l'Abyse rend également les Fomoriens totalement **insensibles** au pouvoir de la poésie ou de la musique – même celle qui émane d'une harpe enchantée.

Enfin, lorsqu'un Fomorien est tué, il **retourne à l'Abyse** : en quelques instants, son corps se dissout en une flaque noirâtre pestilentielle, qui ne tarde pas à disparaître totalement.



LA HORDE

Comme leur nom l'indique, ces combattants forment le gros des forces fomoriennes. On peut considérer ces créatures sanguinaires et déformées comme des versions dégénérées des guerriers qu'affrontèrent autrefois les autres peuples d'Irlande, lors du Cycle des Invasions.

Apparence : L'apparence d'un combattant de la Horde varie considérablement d'un individu à l'autre, mais sa silhouette évoque toujours celle d'un humain contrefait : certains sont trapus et musculeux, d'autres sont anormalement grands et maigres, d'autres encore ressemblent à des nains rabougris et bossus... Leur peau est généralement grisâtre ou brunâtre ; chez certains Fomoriens, elle peut être écailleuse et verruqueuse ou aussi velue que celle d'une bête sauvage. Quant à leur tête, elle a toujours un aspect hideux et évoque parfois celle d'un animal : chien aux crocs menaçants, bouc cornu, cheval aux yeux fous... Le Conteur pourra déterminer la morphologie de chaque combattant de la Horde en lançant un dé sur la table ci-dessous (ou en choisissant lui-même un résultat qui lui convient).

Combattants de la Horde

Lancer un dé (1D6) ou choisir un résultat :

- 1 = Tête d'animal (chien, bouc, cheval etc.)
- 2 = Peau couverte d'écailles verruqueuses
- 3 = Anormalement grand et maigre
- 4 = Trapu et musculeux
- 5 = Petit et rabouгри mais agile et rapide
- 6 = Grand et puissamment bâti

Danger : Tous les membres de la Horde sont des combattants *accomplis* (Danger 2). Si leur nombre le leur permet, ils agiront à *plusieurs contre un*, étant dépourvus de toute forme d'honneur et mus par la seule soif du carnage.

Armement : Les Fomoriens de la Horde peuvent utiliser n'importe quelle arme : épée, hache, lance ou massue, avec ou sans bouclier (ce qui, rappelons-le, ne change rien en termes de jeu, les effets de l'armement d'un adversaire étant déjà inclus dans son niveau de Danger). Certains d'entre eux sont équipés d'armes de jet – mais comme tous les Fomoriens, ceux de la Horde préfèrent le corps à corps, qui satisfait davantage leurs penchants destructeurs.

LES FILS DE BALOR

Ce terme désigne des Fomoriens anormalement grands et massifs, à l'apparence souvent encore plus monstrueuse que celle des membres de la Horde et réputés pour leur rage destructrice ; leur stature, leur aspect difforme et leur sauvagerie indiquent qu'ils sont porteurs d'un sang encore plus fortement imprégné des forces chaotiques de l'Abyse que celui de leurs congénères, qui les surnomment *fils de Balor*, en hommage à l'ancien roi cyclope des Fomoriens.

Les Fils de Balor vivent en marge des membres de la Horde, auxquels ils servent néanmoins souvent de champions, occupant au sein de la société Fomorienne une place analogue à celle des *berserks* chez les barbares de Lochlann.

Apparence : Il existe trois grands types de Fils de Balor, cités ici par ordre croissant de rareté et de puissance : ceux qui n'ont qu'un seul œil (Cyclopes), ceux qui n'ont qu'un seul œil, un seul bras et une seule jambe (Fachans) et ceux dont la forme est si aberrante qu'elle défie toute description (Abominations). Tous les Fils de Balor partagent un certain nombre de caractéristiques communes, à commencer par les Attributs *Furieux* et *Géant*. Le Conteur pourra déterminer l'apparence et les Attributs d'un Fils de Balor en lançant un dé sur la table ci-contre – ou, tout simplement, en optant pour le résultat de son choix.

Danger : Tous les Fils de Balor sont de *redoutables* combattants (Danger 3).

Armement : Hache, massue ou masse d'armes.

Fils de Balor

Lancer un dé (1D6) ou choisir un résultat :

1-3 = **CYCLOPE**

Furieux, Géant

4-5 = **FACHAN**

Furieux, Géant, Terrifiant

6 = **ABOMINATION**

Furieux, Géant, Indescriptible, Terrifiant

Géant : Vaincre un Fils de Balor (y compris avec une arme de jet) nécessite toujours un Exploit (3 réussites) – et même davantage puisque sa taille gigantesque retire 1 réussite au résultat de toute attaque (là encore, y compris par arme de jet) portée contre lui. Il faut donc au moins 4 réussites pour terrasser un Fils de Balor : une réussite supprimée par l'attribut *Géant*, plus trois pour l'Exploit nécessaire. En outre, il est impossible pour un héros qui combat un Fils de Balor de *rester sur la défensive* ou de l'attaquer à mains nues. Enfin, sa taille permet à la créature d'attaquer jusqu'à trois héros par assaut – et à ces héros d'unir leurs forces (voir encadré p. 78).

Furieux : Cet attribut est possédé par tous les Fils de Balor. Au corps à corps, un Fils de Balor bénéficiera toujours de l'initiative lors du premier assaut, sauf s'il est *pris de court*. En outre, lorsqu'il devrait se retrouver hors de combat, il pourra attaquer une dernière fois (jusqu'à trois adversaires, grâce à sa taille de Géant) avant de s'écrouler, terrassé.

Indescriptible : Seules les Abominations sont dotées de cet attribut, qui se traduit par un nombre anormal de têtes, de bras, de jambes et, sans doute, de cœurs. Cette anatomie aberrante a deux grands effets en termes de jeu. Le premier est de doubler le nombre d'adversaires que la créature peut attaquer au cours d'un même assaut, le faisant passer de trois à six. Le second effet est encore plus prodigieux, puisqu'il rend la créature impossible à tuer d'un seul coup : pour véritablement vaincre une Abomination, il faudra la « tuer » pas moins de *trois fois* – afin de lui trancher assez de têtes ou de lui percer assez de cœurs...

Terrifiant : L'apparence des Fachans et des Abominations est si effrayante qu'elle oblige tout héros à réussir une Prouesse de Volonté pour être en mesure de les attaquer. En cas d'échec, il ne pourra que se défendre ou s'enfuir. Les simples mortels prendront la fuite ou resteront figés sur place, sans défense, au choix du Conteur. Si un héros doit faire face à plusieurs créatures Terrifiantes du même type lors de la même scène, il n'aura besoin de faire appel à sa Volonté qu'une seule fois. Enfin, un héros ayant déjà vaincu un Fachan n'aura plus à tester sa Volonté s'il doit de nouveau affronter un tel monstre. Chaque Abomination, en revanche, constitue une créature unique, avec son propre aspect Terrifiant.

LES SEIGNEURS FROIDS

Ces Fomoriens sont à la fois les plus puissants et les plus rares ; comme leur titre l'indique, ils constituent l'aristocratie de leur race, régnant sur la Horde et les Fils de Balor en maîtres incontestés. Les Seigneurs Froids ne sont toutefois plus que l'ombre de ce qu'ils étaient avant que leur peuple ne soit vaincu et banni par les Tuatha dé Danann ; ils n'en haïssent que davantage les Faés et ceux qui règnent désormais en maîtres sur l'Irlande, les mortels.

Apparence : Les Seigneurs Froids ont forme humaine. Certains sont blêmes et émaciés comme des morts-vivants, tandis que d'autres sont dotés d'une telle prestance qu'ils peuvent même se faire passer, aux yeux des mortels, pour des Faés - mais ils ne tromperont ni les animaux (qui auront tendance à fuir ou à devenir agressifs à leur approche) ni les humains suffisamment avisés (tout héros avec 4 ou plus en Instinct ou en Finesse). Le Conteur pourra déterminer l'aspect physique d'un Seigneur Froid en lançant un dé (1D6) sur la table donnée ci-dessous ou en choisissant tout simplement le résultat qu'il souhaite.

Seigneurs Froids

Lancer un dé (1D6) ou choisir un résultat :

- 1 = Le Seigneur Froid ressemble à un humain particulièrement laid.
- 2-3 = Le Seigneur Froid ressemble à un humain anormalement pâle et émacié.
- 4-5 = Le Seigneur Froid ressemble à un humain de belle allure, au teint anormalement pâle.
- 6 = Le Seigneur Froid possède l'allure et la prestance d'un prince Faé.

Danger : Tous les Seigneurs Froids sont des adversaires *redoutables* (Danger 3). Ce niveau de difficulté s'applique à toutes les Épreuves effectuées à leur rencontre. Se confronter à un Seigneur Froid est donc toujours un Exploit.

Armement : Au combat, les Seigneurs Froids sont équipés d'**armures noires** et d'**armes maudites** (épées, lances, haches etc.) forgées dans les feux froids de l'Abysses, indestructibles et particulièrement meurtrières. Voir l'encadré ci-dessous pour plus de détails.

Terreur Froide : S'il le souhaite, un Seigneur Froid peut brusquement déployer autour de lui une aura de terreur glacée. Tout héros qui souhaite l'attaquer devra réussir une Prouesse de Volonté pour pouvoir agir librement, y compris s'il a déjà dû faire appel à sa Volonté lors de cette scène pour affronter une créature Terrifiante. En cas d'échec, le héros restera figé sur place, mais sera tout de même capable de se défendre. Cet effet dure jusqu'à la fin de la scène en cours.

Armures Noires et Armes Maudites

Les **armes maudites** des Seigneurs Froids sont terriblement meurtrières : lorsqu'un héros doit se défendre contre une telle arme, le résultat de son épreuve est obligatoirement amoindri d'une réussite, sauf si le héros est muni d'un *bouclier enchanté*.

Les **armures noires** des Seigneurs Froids les protègent de la plupart des attaques. Toute attaque (y compris par arme de jet) portée par un héros contre un Seigneur Froid verra son résultat amoindri d'une réussite, sauf si le héros utilise une *arme enchantée*.

Lorsqu'un Seigneur Froid est tué, son armure et ses armes se dissolvent avec son cadavre, même s'il en a été délesté ; elles ne tomberont donc *jamais* entre d'autres mains.

Le Sang des Fomoriens

Un Seigneur Froid mâle peut engendrer des enfants avec des femmes mortelles, donnant naissance à des guerriers à la force physique hors du commun.

Au temps jadis, le sang fomorien se mêla également à celui des Enfants de Dana, comme en atteste le lignage du dieu Lugh, petit-fils de Balor à l'Œil Mauvais... et père du grand héros Cuchulainn, célèbre pour ses faits d'armes et sa terrible fureur guerrière.

TROIS MEMBRES DE LA HORDE

Tête-Cornue

Apparence : Tête de bouc, corps velu

Danger : 2

Armement : Lance, bouclier

L'Émacié

Apparence : Grand et maigre

Danger : 2

Armement : Lance, fronde

Grande-Hache

Apparence : Grand et puissamment bâti

Danger : 2

Armement : Hache à deux mains

TROIS FILS DE BALOR

Cyclope

Danger : 3

Armement : Massue

Attributs : Furieux, Géant

Fachan

Danger : 3

Armement : Masse d'armes

Attributs : Furieux, Géant, Terrifiant

Abomination

Danger : 3

Armement : Masse et lance

Attributs : Furieux, Géant, Terrifiant, Indescriptible

Note : Cette Abomination particulière possède deux têtes, quatre bras et trois jambes.



TROIS SEIGNEURS FROIDS

Le Maraudeur Pâle

Apparence : Un jeune homme anormalement pâle et émacié

Danger : 3

Armement : Épée maudite, armure noire

Pouvoir : Terreur Froide

Le Prince des Brumes Noires

Apparence : Un seigneur Faé à la beauté surnaturelle

Danger : 3

Armement : Épée maudite, armure noire

Pouvoir : Terreur Froide

Le Seigneur à la Hache

Apparence : Un humain particulièrement laid

Danger : 3

Armement : Hache maudite, armure noire

Pouvoir : Terreur Froide





références

remerciements

Merci à Sylvie Iattoni pour sa patience, son écoute et ses conseils.

Un grand merci à Fr.-Xavier Cuende, Vincent Basset et Arnaud Prié pour leur relecture attentive et leurs conseils avisés. Un autre grand merci à l'ami Emmanuel Roudier !

Salutations respectueuses à Hervé « Cuchulainn » Bourgade, créateur du jeu de rôle *Ynn Pryddein* et champion de la celtitude rôlistique !

crédits graphiques

Callum Fowle a réalisé la plupart des silhouettes de personnages qui illustrent cet ouvrage. Ses images apparaissent sur les pages suivantes : 11 (première et troisième silhouettes), 13, 17, 23, 25, 27, 30, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 50, 53, 67, 69, 88 et 91. Thanks a lot!

Ce document contient également quelques illustrations du grand Arthur Rackham (p. 72, 77, 78, 80, 81 et 83). Toutes ces images, extraites de l'ouvrage *Irish Fairy Tales*, relèvent du domaine public.

La colline aux pierres levées (p. 71) est une image de Jeremy Mohler, acquise sous licence (Outland Entertainment). Les autres illustrations utilisées dans ce document, y compris *Deirdre* d'Helen Stratton (p. 84), *The Fomorians* de John Duncan (p. 87) et les diverses silhouettes d'animaux et de créatures, sont tirées de banques d'images libres de droits.

lectures conseillées

Il est évidemment impossible de répertorier ici tous les ouvrages consacrés au Cycle de Finn, à l'Irlande légendaire ou à la mythologie celtique. La brève liste présentée ci-dessous constitue donc une sélection, forcément partielle et partielle.

En anglais, *Gods and Fighting Men: The Story of the Tuatha de Danann and the Fianna of Ireland* de Lady Augusta Gregory (1852-1932), proche du grand poète irlandais W. B. Yeats, reste pour beaucoup le texte de référence sur les légendes irlandaises en général et le Cycle de Finn en particulier.

En français, les divers livres de Jean Markale sur les Celtes ne sauraient constituer des références académiques sérieuses mais n'en restent pas moins de bonnes portes d'entrée vers l'imaginaire celtique. Parmi eux, un Conteur de FIANNA consultera avec profit *L'Épopée Celtique d'Irlande* et, surtout, *Les Triomphes du Roi Errant* (tome 4 de *La Grande Épopée des Celtes*), qui raconte les exploits de Finn et des Fianna.

Dans un style plus romanesque, *Le Rêve d'Ossian* de Michel Cazenave (aussi intitulé *Les Guerriers de Finn – Les Dits de la Mémoire*) reprend lui aussi la matière du Cycle de Finn.

Parmi les ouvrages consacrés à l'art de la guerre chez les Celtes, on consultera avec intérêt le récent *Cuchulainn, Mythes Guerriers et Sociétés Celtiques* de Thierry Luginbuhl.

Enfin, je souhaite rendre ici hommage au jeu de rôle *Premières Légendes Celtiques*, écrit par Stéphane Daudier et publié par Jeux Descartes en 1987, qui contribua largement, en son temps, à ancrer l'imaginaire celtique dans la culture de nombreux rôlistes français.

