

Lignages étranges

L'Archétype du Fils de l'Autre Monde confère explicitement au héros une origine mi-humaine, mi-faée, faisant de lui un descendant des Tuatha dé Danaan - mais rien n'empêche d'étendre cette idée à d'autres peuples et lignages de l'Irlande mythique. Contrairement aux autres Archétypes, les trois lignages présentés ci-dessous confèrent également au héros un Avantage et une Contrepartie uniques.



Le Demi-Géant

Le héros a pour parents un Fir Bolg et une humaine. Puissamment bâti, il est également anormalement grand, puisqu'il peut mesurer jusqu'à huit pieds de haut. Son lignage lui confère souvent une Force physique prodigieuse. Il délaisse généralement l'épée et la lance au profit d'armes plus lourdes comme la massue ou la hache de bataille. Vu avec méfiance par la plupart des gens d'Irlande, le demi-géant a rejoint les rangs des Fianna pour prouver qu'il était aussi valeureux et honorable que n'importe lequel d'entre eux – et aussi, sans doute, pour affirmer son appartenance au monde des hommes.

Qualités initiales : 5 en Force et en Présence, 2 en Charme, 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets de Guerrier au choix.

Héroïsme : Bravoure 4, Honneur 3, Destin 3.

Avantage : Sa valeur initiale de 5 en Force peut permettre au héros de débiter le jeu avec la valeur suprême de 6 dans cette Qualité, si le joueur lui attribue un de ses trois bonus de +1. Il en va de même pour la Présence.

Contrepartie : A cause de sa taille, le héros ne peut pas monter à cheval.

L'Enfant de Lir

Les ancêtres du héros incluent un ou plusieurs descendants du dieu de la mer – les Tuatha dé Lir, cousins des Tuatha dé Danaan. Cet héritage fait de lui un être à part, au caractère aussi mouvant que les flots maritimes, passant facilement de la songerie mélancolique à l'impétuosité tumultueuse. Son séjour dans le monde des hommes ne durera qu'un temps – et, tôt ou tard, il lui faudra rallier les domaines de Lir, sous la mer. En attendant, il a décidé de rejoindre les rangs des Fianna pour satisfaire sa soif d'aventure et combattre les Fomoriens, auxquels il voue une haine particulière.

Qualités initiales : 4 en Adresse, en Charme et dans une troisième Qualité choisie par le joueur; 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Fils de la Mer (voir ci-dessous), Saut du Saumon et un Secret de Barde au choix.

Héroïsme : Bravoure 3, Honneur 3, Destin 4.

Avantage : Le héros peut respirer indéfiniment sous l'eau ; il ne risque donc jamais de se noyer. Il est, en outre, capable de nager deux fois plus vite que n'importe quel mortel.

Contrepartie : Le héros ne pourra maîtriser aucun Secret de la Voie du Chasseur.

Fils de la Mer : Ce Secret, réservé aux Enfants de Lir, est l'équivalent maritime du Secret *Fils de la Forêt* ; il fonctionne exactement de la même façon en termes de jeu, mais ses effets s'appliquent aux poissons, mammifères marins et autres animaux aquatiques.



Le Fils de la Fureur

Le héros compte au moins un Fomorien parmi ses ancêtres. Son apparence physique semble parfaitement humaine, jusqu'à ce qu'il entre en état de fureur guerrière : il devient alors un être à l'allure monstrueuse et à la vigueur surhumaine, dont le corps musculeux se déforme sans cesse sous l'effet de terribles spasmes et dont la peau est aussi brûlante que du fer rouge. Rejeté par ceux qui voyaient en lui le rejeton d'une union contre-nature, il a clairement affirmé sa loyauté au monde des hommes en rejoignant les rangs des Fianna.

Qualités initiales : 4 en Force, en Rapidité et en Présence ; 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets de Guerrier au choix.

Héroïsme : Bravoure 4, Honneur 3, Destin 3.

Avantage : Comme le légendaire Cuchulainn, le héros peut entrer dans un état de prodigieuse fureur guerrière, la *riastrad* (voir encadré).

Contrepartie : La *riastrad* est à la fois un don et une malédiction (voir ci-contre). En outre, à cause de son ténébreux héritage, le héros ne peut acquérir aucun Secret de la Voie du Barde ni de Secret de la Voie du Chasseur en rapport avec les animaux (Ami des Chevaux, Frère de la Forêt, Maître Veneur, Harpe de la Forêt).

La Riastrad

La *riastrad* entraîne trois grands effets :

Spasme de Furie

À n'importe quel moment d'un combat, un héros doté de ce pouvoir peut entrer en état de fureur guerrière, en faisant *appel à son Destin*.

Il regagne alors *toute sa Bravoure* et combat animé par une fureur terrible. Celle-ci durera jusqu'à la fin de la scène (voir ci-dessous). L'apparence d'un héros en proie à la *riastrad* est si terrifiante qu'elle suffit à mettre en fuite les adversaires ordinaires (Danger 1).

Rage de Tuer

Le héros reçoit *une réussite supplémentaire* sur toutes ses Épreuves de Rapidité pour *prendre l'avantage* sur ses adversaires.

Il attaque toujours avec sa Force et reçoit, là encore, *une réussite supplémentaire*.

Il renonce, en revanche, à toute forme de défense et sera incapable d'utiliser ses Secrets de Guerrier ou de faire appel à son Honneur.

Sa peau aussi brûlante que du fer rouge le rend *invulnérable à toutes les attaques à mains nues ainsi qu'à toutes les armes de jet*. Seule une blessure infligée au corps à corps peut obliger le héros à puiser dans sa Bravoure.

En outre, un héros en état de *riastrad* ne sera jamais mis *hors de combat* et pourra continuer à se battre même une fois sa Bravoure épuisée. S'il est *mortellement blessé*, il continuera à se battre jusqu'à la fin de la scène en cours y compris s'il reçoit de nouvelles blessures.

Fureur Aveugle

Un héros en proie à la *riastrad* peut être aussi dangereux pour ses alliés que pour ses ennemis. S'il n'a plus d'adversaires à tuer, il se retournera *contre ses compagnons pendant trois assauts*, avant que sa fureur ne retombe.

Ceux-ci devront alors tenter d'échapper à sa fureur dévastatrice, en obtenant au moins autant de réussites sur leurs Épreuves de défense (Rapidité) que leur assaillant sur ses Épreuves d'attaque (et sans pouvoir *rester sur la défensive* s'ils sont munis de boucliers).