

fianna et gessa

Les règles optionnelles présentées ci-après ajoutent le concept de *geiss* (pluriel *gessa*) à la création d'un héros, sous la forme d'interdits sacrés liés au Destin du personnage. Cette idée se rencontre surtout dans des récits antérieurs au Cycle de Finn, comme ceux consacrés aux exploits de Cuchulainn, mais rien n'empêche le Conteur de l'intégrer à sa chronique.

héros et gessa

Un interdit sacré (ou *geiss*) est une forme de tabou arbitraire imposé à un héros – comme, par exemple, « *ne jamais refuser de repas offert par une femme* », « *ne jamais dormir sous un toit* » ou « *ne jamais porter de vêtement rouge* ». Intimement liés à la destinée du héros, ces interdits doivent être respectés à la lettre, sous peine d'attirer sur lui une terrible Fatalité.

Les interdits sacrés liés à la destinée d'un héros sont généralement révélés à sa naissance ou durant sa petite enfance, le plus souvent lors d'une cérémonie initiatique ou d'un rituel de divination druidique.

Si vous décidez d'inclure cet élément dans votre chronique, alors chaque héros recevra un, deux voire trois interdits sacrés lors de sa création. Dans ce cas, **le premier interdit sacré est obligatoire** et n'apporte pas de contrepartie particulière en termes de jeu.

Un **deuxième interdit sacré** permet au héros de recevoir 1 point supplémentaire dans une de ses mesures héroïques (Bravoure, Destin et Honneur). Normalement, un héros commence le jeu avec une valeur de 4 dans une de ces mesures et de 3 dans les deux autres. Avec un deuxième interdit sacré, le joueur pourra faire passer une deuxième mesure héroïque de 3 à 4. Un **troisième interdit sacré** lui permettra de commencer la chronique avec une valeur de 4 dans ses trois mesures héroïques.

Dans tous les cas, la teneur de chaque interdit sacré devra être déterminée par des jets de dés (D6), alors que ceux-ci n'interviennent dans aucune autre étape de la création d'un héros. Pourquoi cette exception ? Parce que la notion même de *geiss* est entièrement fondée sur l'idée de *contrainte*. L'usage des dés constitue un moyen simple et efficace de simuler la nature à la fois arbitraire, saugrenue et contraignante des interdits sacrés – du point de vue du héros comme du point de vue du joueur.

Le générateur de geiss

Le générateur de *geiss* présenté page suivante permet de créer, en quelques jets de dés, des interdits sacrés de toutes sortes – avec des résultats plus ou moins étranges, contraignants ou contournables. Son but n'est pas de faire le tour de tous les *gessa* imaginables, mais de proposer une palette de possibilités aisément utilisables dans le contexte d'un jeu de rôle.

Pour des raisons d'ambiance et de jouabilité, ces tables ont été spécialement conçues pour générer des *gessa* relativement « sobres », en excluant les interdits les plus saugrenus (ex : « *Ne jamais se tenir en équilibre sur une corde avec une pomme sur la tête le jour de Beltaine au-dessus d'une rivière du Connaught* »).

Si votre héros est soumis à un interdit sacré, lancez un dé (D6) et consultez la Table 1 pour connaître la Structure générale de cet interdit.

Vous devrez ensuite relancer le dé et consulter une des colonnes de la Table 2, selon le résultat obtenu précédemment ; si votre premier jet de dé était de 6, vous devrez même faire deux jets de dés distincts sur la Table 2 (voir ci-dessous pour plus de détails). Enfin, selon le résultat obtenu sur la Table 2, vous pourrez (ou non) faire un dernier jet de dé sur la Table 3.

Si votre héros est soumis à deux voire trois interdits sacrés, répétez la même procédure – mais si le premier jet de dé (Table 1) indique une Structure déjà obtenue, relancez le dé. Ainsi, si un héros a deux ou trois interdits sacrés, chacun aura une Structure différente.

Les gessa en jeu

Enfreindre un *geiss* est toujours lourd de conséquences. Lorsqu'un héros enfreint un interdit sacré de façon involontaire, il perd 1 point de Destin et, s'il lui en reste, un de ses *appels au Destin* pour l'aventure en cours. S'il enfreint cet interdit de façon *délibérée*, alors ces effets s'appliqueront aussi à son Honneur, selon les règles habituelles sur les sanctions.

Un interdit sacré doit toujours être pris au pied de la lettre, de sorte qu'il est parfois possible de le contourner sans véritablement l'enfreindre ; dans de tels cas, le Conteur veillera toujours à récompenser l'ingéniosité des joueurs.

générateur de geïss

Table 1 : Structure Générale de l'Interdit

Dé	Structure de l'Interdit Sacré
1	Ne jamais refuser la requête d'un certain type de Personne*
2	Ne jamais refuser le défi d'un certain type de Personne*
3	Ne jamais demander de faveur à un certain type de Personne*
4	Ne jamais porter sur soi un certain type d'Objet*
5	Ne jamais manger un certain type d'Aliment*
6	Ne jamais se trouver dans un certain Endroit* à un certain Moment*

* : Lancez un dé dans la colonne appropriée de la Table 2 ci-dessous.

Table 2 : Éléments Principaux de l'Interdit

Dé	Personne	Objet	Aliment	Endroit	Moment
1	Barde	Cape ou manteau	Cheval	Contrée*	Heure*
2	Personne de sang royal	Chaussures ou sandales	Chien	Croisée de chemins	Phase de la lune*
3	Etre du Sidhe	Casque ou capuchon	Sanglier	Dans une demeure	Imbolc
4	Personne inconnue	Vêtement de Couleur*	Poisson	Sur une colline	Beltaine
5	Femme	Bouclier	Fruits	Au bord de l'eau	Lughnasad
6	Druide	Bijou d'or ou d'argent	Oiseau	Hors d'Irlande	Samhain

* : Lancez un dé dans la colonne appropriée de la Table 3 ci-dessous.

Table 3 : Éléments Complémentaires de l'Interdit

Dé	Couleur	Contrée	Heure	Phase de la Lune
1	Rouge	Laighean	L'Aube	Nouvelle lune
2	Vert	Muman	Midi	Lune croissante
3	Bleu	Ulaidh	Le Crépuscule	Demi-lune
4	Jaune	Connacht	Entre le Crépuscule et Minuit	Lune gibbeuse
5	Blanc	Mide	Minuit	Pleine lune
6	Brun	Contrée natale	Entre Minuit et l'Aube	Nuit sans lune