



riades

un supplément pour le jeu de rôle  **rianna**



olivier legrand





Triades

un supplément pour le jeu de rôle  **Fianna**

Ce supplément pour FIANNA, le jeu de rôle d'aventures héroïques dans l'Irlande légendaire, est une compilation de diverses règles optionnelles, regroupées en trois grandes triades thématiques : une **première triade détaillant de nouvelles options pour les héros** (lignages étranges, secrets prodigieux et interdits sacrés) ; une **deuxième triade consacrée aux sentiments, aux serments et aux souffrances** ; une **troisième triade proposant de nouvelles options liées aux combats** (adversaires spéciaux, armes enchantées et chars de bataille). Comme vous l'aurez sans doute remarqué, le mot-clé de ce supplément est « option », le Conteur restant seul juge des règles additionnelles qu'il souhaite ou non intégrer au sein de sa propre chronique. A présent, entrons sans plus tarder dans le vif du sujet...

première triade	p. 3
lignages étranges	p. 4
gessa	p. 6
secrets prodigieux	p. 8
 deuxième triade	 p. 10
les serments	p. 11
le corps et l'âme	p. 12
l'amour	p. 14
 troisième triade	 p. 17
adversaires atypiques	p. 18
chars de combat	p. 20
armes magiques	p. 22

Conception et écriture : Olivier Legrand (2020, révisé en 2024 pour la troisième édition du jeu)

Illustrations : Toutes les images illustrant ce document sont libres de droits et issues de sites gratuits ou ont été acquises sous licence. L'illustration p 20 est l'œuvre de [Daniel Comerci](#).

Première **C**ariade

Lignages étranges

gessa

secrets prodigieux

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 le plus 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 mais aussi, peut-être, pour affirmer son appartenance au monde des hommes.

Qualités initiales : 6 en Force, 4 en Volonté, 2 en Charme, 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets de Guerrier au choix.

Avantage : Le héros possède dès le début du jeu une Force extraordinaire de 6. Cette Qualité pourra ensuite être augmentée jusqu'à une valeur surhumaine de 7 (en recevant un des bonus de +1 attribués à la création ou en cours de jeu, grâce à l'expérience).

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.

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 monstrueux, 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 Volonté ; 3 dans les six autres Qualités.

Secrets : Trois Secrets de Guerrier au choix.

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 dépensant 1 pt de Destin.

Il guérit alors *toutes ses blessures* 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 ses dés d'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*. Seules les blessures infligées au corps à corps devront être enregistrées sur sa Feuille de Héros.

En outre, un héros en état de *riastrad* ne sera jamais mis *hors de combat* et n'a jamais besoin de tester sa Volonté à cause de ses blessures. 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).

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 débiter le jeu avec 4 points de Destin au lieu de 3. Le capital de Destin maximal reste limité à 6, comme dans les règles de base.

Un **troisième interdit sacré** permettra au héros d'ajouter 1 point à l'une de ses neuf Qualités, au choix du joueur, sans dépasser les limites habituelles (voir règles, p 36).

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 enfonce un interdit sacré de façon involontaire, il perd 1 point de Destin. S'il a déjà dépensé tous ses points de Destin, alors c'est sa valeur initiale de Destin qui sera définitivement amputée d'un point. En outre, s'il enfonce l'interdit sacré de façon *délibérée*, alors il subira également une *marque de déshonneur*.

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

secrets prodigieux

Ces nouveaux Secrets optionnels confèrent au héros des facultés particulièrement puissantes, dignes des plus illustres héros mythiques ; ils ne pourront être acquis qu'en cours de chronique, avec l'accord du Conteur.



Voie du Guerrier

Bond de Géant

Ce Secret ne peut être acquis que par un héros maîtrisant déjà le *Saut du Saumon*. Au combat, il permet de bénéficier des effets du Saut du Saumon contre un adversaire Géant, y compris s'il est doté de l'attribut Furieux, le privant ainsi de son *avantage* lors du premier assaut.

Ce tour guerrier peut également être utilisé pour bondir par-dessus un groupe d'ennemis de taille humaine ou même Énormes – non pas pour fuir le combat (ce qui serait déshonorant) mais, par exemple, pour porter secours à un allié ou atteindre un autre adversaire qui se trouverait séparé du héros par une mêlée ou une bande d'ennemis faisant barrage.

Tueur de Géants

Ce Secret ne peut être acquis que par un héros ayant déjà vaincu au moins un Fir Bolg ou un Cyclope au cours de ses aventures. Il confère au héros une connaissance précise des points faibles de ces Géants : lorsqu'il les attaque avec une arme de jet (lance ou javelot uniquement), il conserve toutes ses réussites, alors que les autres héros doivent soustraire une réussite au résultat de leur Épreuve d'Adresse.

En outre, si le héros maîtrise aussi le Secret *Bond de Géant* (voir ci-dessus) et l'utilise pour attaquer un Fir Bolg ou un Cyclope, il pourra bénéficier des mêmes effets lors de sa première attaque au corps-à-corps, quelle que soit l'arme utilisée (épée, lance, hache, etc.).

Ce Secret n'accorde cependant aucun avantage particulier contre les créatures comme les Fachan ou les Abominations (à cause de leur anatomie aberrante), contre les monstres de taille gigantesque (comme un Sanglier Géant) ou contre les adversaires Titanesques, comme les Géants des Temps Anciens.

Tueur de Monstres

Ce Secret ne peut être acquis que par un guerrier ayant déjà terrassé au moins une créature monstrueuse Géante (ex : Sanglier Géant). Il confère les mêmes effets que le Secret *Tueur de Géants* mais contre les créatures monstrueuses Géantes de type animal : le héros conserve toutes ses réussites lorsqu'il utilise une arme de jet (lance ou javelot) contre la créature – et s'il maîtrise également le Secret *Bond de Géant*, il bénéficie également de cet lors de sa première attaque au corps-à-corps.

Voie du Chasseur

Ouïe Prodigieuse

Le héros doté de ce Secret n'a pas simplement l'oreille fine : il peut entendre les bruits les plus ténus ou les plus lointains... En termes de jeu, il sera capable de déceler et de reconnaître les bruits se situant Très Loin de lui (voir règles, p 48), qu'il pourra espionner toute conversation ayant lieu Assez Loin et entendre parfaitement les murmures chuchotés Assez Près de lui. Il ne pourra *jamais* être pris par surprise et n'aura jamais besoin de mettre son Instinct à l'Épreuve pour tendre l'oreille – sauf pour déjouer un silence surnaturel créé par magie.



Vitalité Surhumaine

Le héros qui possède ce Secret peut se passer totalement de sommeil jusqu'à neuf jours durant, en conservant toute sa vivacité et en ignorant tous les effets de la fatigue. Il aura toutefois besoin de dormir très longtemps ensuite : un jour entier s'il a ignoré le sommeil pendant au moins trois jours ; deux jours entiers s'il a dû se passer de sommeil pendant au moins six jours d'affilée et trois jours entiers s'il n'a pas dormi neuf jours durant, la limite maximale de son incroyable endurance.

Vue Prodigieuse

Le héros qui possède ce Secret n'a pas simplement une vue perçante : il peut voir avec une précision parfaite jusqu'à l'horizon ! Il ne subit jamais de *désavantage* dû à la distance lorsqu'il utilise une arme de jet ou de tir et peut distinguer les moindres détails de ce qu'il peut voir, quelle que soit la distance qui l'en sépare. Si le héros scrute délibérément l'horizon, à l'affût de tout ce qui pourrait attirer l'attention, aucun jet de dés ne sera nécessaire ; si, en revanche, il est occupé à autre chose, une Épreuve d'Instinct pourra être effectuée pour voir s'il remarque ou non quelque signe imperceptible pour le commun des mortels...

Voie du Barde

Aura du Poète

Ce Secret ne peut être acquis que par un héros possédant déjà trois autres Secrets de Barde. Il confère une véritable aura de majesté, similaire à celle des plus grands *filid*, les poètes sacrés.

Si un assaillant humain (uniquement) tente d'attaquer le héros, celui-ci devra mettre son Charme à l'Épreuve : s'il obtient un nombre de réussites au moins égal au niveau de Danger de l'agresseur, celui-ci renoncera à toute action violente envers le barde pour le reste de la scène en cours - mais pas forcément contre ses compagnons, tout dépendant de la situation.

Si l'assaillant appartient à l'Ancienne Race ou au Peuple du Nord (peu sensibles au pouvoir sacré de la poésie celtique), ou si son esprit est égaré par le deuil, la folie ou quelque sortilège, le Barde devra obtenir une réussite de plus ; si ces deux circonstances se combinent (ex : un Homme du Nord fou de rage), le Barde devra obtenir deux réussites supplémentaires (soit, par exemple, un total de 4 réussites face à un Combattant Accompli, au lieu de 2).



Faire appel à ce pouvoir interdit absolument au Barde de combattre pour le reste de la scène en cours ; s'il devait passer outre cette condition, il perdrait la possibilité d'utiliser ce Secret pour le reste de l'aventure et pourrait également s'exposer à une perte permanente d'Honneur, selon la situation, les conséquences de ses actes et le jugement du Conteur. Comme pour les *Paroles de Paix*, ce Secret ne peut être utilisé pour leurrer ou trahir autrui.

Eloquence d'Ogma

Ce Secret ne peut être acquis que par un héros possédant déjà *Paroles de Paix*, *Chant de Bravoure* et un troisième Secret de Barde au choix. Il confère au personnage un pouvoir de persuasion presque surnaturel.

Lorsque le héros qui possède ce Secret met son Talent ou sa Finesse à l'épreuve pour tenter de convaincre ou d'influencer autrui, il bénéficie d'une *réussite supplémentaire*.

Notons que ce don est sans effet contre les êtres maléfiques comme les Fomoriens ou Balourds comme les Fir Bolgs, totalement réfractaires aux pouvoirs de l'éloquence sacrée.

Voix Enchanteresse

Ce Secret ne peut être gagné que par un héros l'ayant reçu en don d'un Faé bienveillant ou qu'il a su charmer – autant dire qu'il constitue un privilège des plus rares. Seul un héros connaissant au moins trois autres Secrets de Barde sera digne de le recevoir.

Un Barde doté de ce Secret pourra affecter les Faés par son chant, comme s'il utilisait une harpe enchantée ; avec un auditoire mortel, il bénéficiera d'une réussite supplémentaire sur ses Épreuves de Talent. Il en ira de même avec un auditoire Faé, si le Barde joue également sur une harpe enchantée.

Deuxième Trilogie

Les serments

Le corps et l'âme

L'amour

Les serments

Dans un jeu comme FIANNA, les serments qu'un héros peut être amené à prêter ne sont pas de simples déclarations d'intentions. Chez les Celtes, les mots sont porteurs d'un pouvoir sacré. Un héros qui prête serment engage non seulement sa parole mais aussi son Honneur et, bien souvent, son Destin : un tel engagement ne doit donc jamais être pris à la légère.

Cet article examine de plus près les effets, en termes de jeu, des serments que les héros sont susceptibles de prêter lors d'une chronique. Nous distinguerons ici trois grands types de serments héroïques : le serment de fidélité, le serment de vengeance et le serment d'interdit.

serments de fidélité

Au sein de la hiérarchie tribale, les guerriers d'un clan sont liés à leur chef par un serment de fidélité. Dans le cas de nos héros, ce serment de fidélité concerne les chefs des Fianna et le haut-roi d'Irlande en personne.

A son entrée dans les rangs des Fianna, chaque personnage a en effet prêté serment de fidélité au chef de la troupe qu'il a rejointe (voir règles de base, p 30) mais aussi au chef suprême des Fianna – Finn mac Cumail lui-même – et, bien sûr, au haut-roi d'Irlande.

Ce serment des Fianna prend le pas sur les autres serments de fidélité qui pouvaient, jusqu'ici, lier le héros à son clan ou à un roi tribal : c'est parce que les personnages-joueurs ont tous prêté ce serment avant le début du jeu que leur Honneur peut être mis à mal lorsqu'ils agissent à l'encontre du code de conduite des Fianna. En termes de jeu, les effets de ce serment sont donc déjà reflétés par les règles sur l'Honneur des héros.

serments de vengeance

Dès lors qu'un héros prête un serment de vengeance, l'accomplissement de celui-ci devient son but primordial – et, bien souvent, son unique objectif, voire son obsession. Pour cette raison, un héros ne peut être lié que par un seul serment de vengeance à la fois.

En termes de jeu, un tel serment influence le parcours et la progression du héros : le seul fait de prêter un serment de vengeance constitue l'équivalent d'un *haut-fait* supplémentaire.



Il en ira de même lorsque le personnage aura enfin accompli sa vengeance, celle-ci faisant partie intégrante de son parcours héroïque.

Un héros dont l'archétype inclut une quête de vengeance, comme le Porteur de Vengeance ou la Louve Blessée, ne recevra pas de haut-fait supplémentaire au début du jeu mais pourra, en revanche, bénéficier de l'accomplissement de sa vengeance en cours de chronique.

serments d'interdits

Un serment d'interdit est prêté lorsqu'un héros jure solennellement de renoncer pour toujours à quelque chose, qu'il s'agisse de son droit à la vengeance contre tel ou tel ennemi, de son amour pour la compagne d'un autre ou de sa liberté à entrer sur un territoire donné ; les sentences de bannissement constituent, de fait, un exemple classique de serment d'interdit.

De tels serments sont rares et représentent le plus souvent une forme de châtiment ou de prix imposé par une autorité supérieure, comme un druide, un poète sacré, un roi ou une reine. Là encore, le statut des Fianna les place en dehors des règles communes : en théorie, seul un druide, un poète sacré, le haut roi ou leur chef suprême peut imposer un tel serment à un membre des Fianna.

De par son caractère punitif ou coercitif, un tel serment n'apporte aucun bénéfice au héros, mais place ce dernier sous une contrainte aussi forte que celle d'un geiss, un interdit sacré : si le héros enfreint cet interdit, sa transgression se répercutera sur son Destin comme sur son Honneur : pour plus de détails sur ces sujets, voir les règles de base (p 52) ainsi que l'aide de jeu optionnelle sur les *gessa*.

Le corps et L'âme



Blessures et séquelles

Dans la réalité historique, les guerriers blessés au combat succombaient souvent à l'infection et, même lorsqu'ils survivaient, certaines de leurs blessures ne guérissaient jamais entièrement... mais, heureusement pour les héros, le réalisme historique ne fait pas partie du cahier des charges de FIANNA, fermement ancré dans l'imaginaire épique et légendaire ! Le Conteur qui souhaiterait néanmoins « durcir » un peu les choses pourra utiliser les règles optionnelles présentées ci-dessous – sans jamais perdre de vue l'esprit héroïque du jeu.

La Question de la Guérison

Les règles de FIANNA partent du principe que les héros blessés seront toujours en mesure de guérir leurs blessures et de recouvrer toutes leurs forces entre deux aventures.

Cette approche volontairement très généreuse évite au Conteur et aux joueurs d'avoir recours à des règles précises sur la durée et les conditions de guérison des blessés ; elle suppose qu'entre deux aventures, les héros pourront non seulement trouver le temps de se reposer et de se remettre d'aplomb mais auront également la possibilité, s'ils en ont besoin, de

bénéficier des soins de quelque guérisseur compétent : médecin, druide, femme-sage, etc.

Dans l'Irlande légendaire qui sert de décor au jeu, chaque communauté abrite au moins un individu doté d'un tel savoir-faire et personne, hospitalité sacrée oblige, ne refusera des soins à un guerrier blessé – surtout s'il s'agit d'un Fianna, défenseur de l'Irlande, habitués à aider les plus humbles comme les plus puissants.

En outre, le Savoir et l'entraînement des Fianna leur confère également assez de connaissances en matière de premiers soins et de plantes médicinales pour pouvoir s'occuper de leurs blessures et éviter qu'elles ne s'aggravent...

Mais que se passe-t-il lorsqu'un héros blessé termine une aventure sans le moindre espoir de pouvoir se reposer ou recevoir les soins dont il a besoin ? Un tel cas de figure pourrait, par exemple, se présenter lorsqu'un personnage est perdu dans les terres sauvages ou a été fait prisonnier par un ennemi peu soucieux de le voir se remettre d'aplomb... Dans de telles situations où un héros blessé est privé des conditions propices à sa guérison, le Conteur pourra utiliser la règle optionnelle suivante.

Blessures Aggravées

Tout héros blessé ayant été mis *hors de combat* au moins une fois au cours d'une aventure et qui termine cette aventure sans espoir de pouvoir se reposer ou bénéficier des soins nécessaires à son état court le risque de voir ses blessures s'aggraver et entraîner des séquelles permanentes, reflétées en termes de jeu par la perte définitive d'un point dans une de ses qualités. Si, à la fin de l'aventure en question, le héros dispose encore d'au moins un point au Destin, le joueur pourra utiliser ce point pour préserver le héros de ce triste sort : malgré la funeste situation du personnage, ses blessures se guériront d'elles-mêmes d'ici la prochaine aventure, selon les règles habituelles et sans le moindre risque de séquelle.

Mais si le blessé a déjà épuisé tous ses points de Destin, il perdra définitivement 1 point dans une de ses qualités. Le Conteur devra déterminer quelles qualités peuvent être touchées, en fonction des blessures reçues par le héros et c'est le joueur qui devra choisir, parmi celles-ci, la qualité amoindrie.

Séquelles Permanentes

La **Force** peut se trouver amoindrie par une blessure grave au bras, à la jambe ou au torse.

La **Rapidité** peut se trouver affectée par une blessure grave à la jambe ou au pied.

L'**Adresse** peut se trouver amoindrie par une blessure grave au bras ou à la main.

L'**Instinct** peut se trouver amoindri par une blessure à l'œil, à l'oreille ou à la tête.

La **Finesse** peut se trouver affaiblie par les séquelles d'une blessure grave à la tête.

Le **Savoir** peut se trouver affaibli par les séquelles d'une blessure grave à la tête.

Le **Charme** peut se trouver amoindri par les séquelles d'une blessure grave au visage.

Le **Talent** peut se trouver amoindri par une blessure grave à la gorge ou à la tête.

La **Volonté** peut se trouver amoindrie par les séquelles de n'importe quelle blessure grave.

Le point perdu ne pourra être regagné que par l'expérience (voir règles, p 34). Si le joueur tient absolument à éviter ce sort à son héros, le Conteur pourra lui permettre de conserver le point de qualité en sacrifiant définitivement 1 point de Destin du personnage : dans ce cas, le blessé a souffert le martyre mais ses blessures se sont finalement et miraculeusement guéries sans lui laisser de séquelles. Le point de Destin ainsi sacrifié ne pourra jamais être regagné, mais rien n'empêche le héros d'en gagner un nouveau lors d'un prochain cap décisif.

Âge et vieillissement

Sur ce point également, la logique de FIANNA diffère de celle qui régit des jeux plus réalistes (ou moins héroïques) ; comme tout héros de légende digne de ce nom, les personnages-joueurs de FIANNA sont supposés conserver toute leur vigueur et leur vivacité de corps et d'esprit jusqu'à un âge avancé...

Du reste, dans la plupart des cas, la question du vieillissement des héros ne se posera pas réellement : même si l'action d'une chronique s'étale sur plusieurs années, sa durée ne sera en général pas assez longue pour que ses protagonistes commencent à ressentir les effets du vieillissement, sachant que l'âge d'un héros

nouvellement créé se situe entre 15 et 30 ans. Un Conteur désireux de prendre en compte les effets du vieillissement sur les héros pourra toutefois recourir aux règles suivantes, strictement optionnelles.

Le Conteur qui souhaite refléter en termes de jeu le vieillissement des héros devra d'abord déterminer à partir de quel âge ces derniers commencent à ressentir ses effets, en fonction du style de sa chronique : 40, 50 ou 60 ans.

Lorsqu'un héros atteint cet âge en cours de jeu, il perd la possibilité d'améliorer ses qualités physiques (Force, Adresse et Rapidité) ainsi que son Charme. Il devra, en outre, sacrifier de façon définitive 1 point de Destin, ou perdre 1 point (là encore, de façon définitive) dans une de ces qualités (choisies par le joueur).

Ce processus (sacrifice permanent de Destin ou perte permanente dans une qualité) se répètera ensuite environ tous les cinq ans.

Un héros qui se retrouve dans cette situation sent bien qu'il vieillit et que son heure approche : plus son Destin baissera et plus il sera dangereux pour lui de partir à l'aventure et de risquer sa vie...

Bien sûr, rien n'empêche un joueur de mettre un personnage trop vieux à la retraite – surtout si ce dernier a eu un enfant en âge de devenir à son tour un héros !



L'amour

un thème à part

Finn et Sadbh, Ossian et Niamh, Deirdre et Noise, Grainne et Diarmaid... L'Amour peut occuper une place de premier plan dans les légendes dont s'inspire FIANNA, souvent avec des conséquences tragiques... Et s'il constitue un ressort dramatique facile à utiliser lorsqu'il n'implique que des personnages-non-joueurs, ce thème peut devenir plus délicat à gérer pour le Conteur et les joueurs lorsqu'il touche un des héros de la chronique. Cette section examine en détail la façon dont ce sentiment peut être traduit en termes de jeu, sans alourdir le système de règles et en restant fidèle à l'esprit celtique et légendaire de FIANNA.

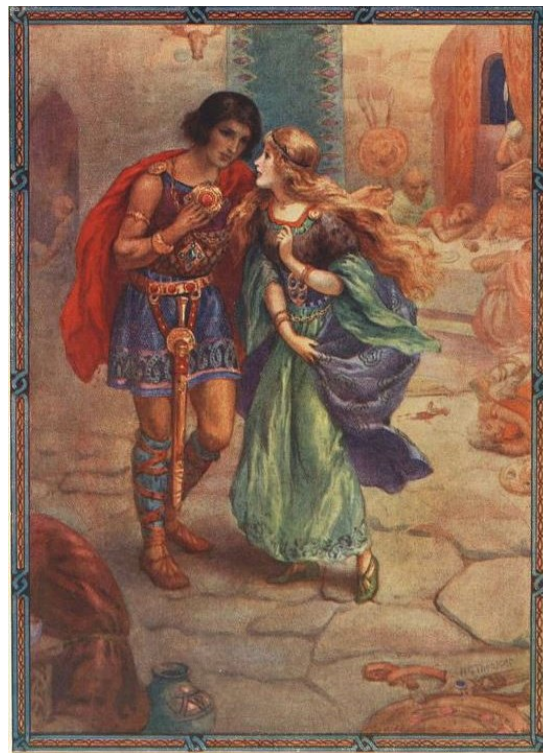
La Règle du Libre Choix

Un Fianna peut-il tomber amoureux ? Bien sûr que oui... mais lorsqu'il se produit de façon naturelle, un tel coup de foudre ne devra jamais être imposé par le Conteur : ce sera au joueur, et à lui seul, de décider si son héros tombe ou non *amoureux* d'une personne rencontrée en cours de jeu, une telle décision pouvant avoir un impact majeur sur la destinée et l'évolution du personnage.

Bien sûr, rien n'interdit au Conteur de créer, en cours de jeu, des opportunités narratives, en faisant, par exemple, rencontrer au héros une personne susceptible de l'attirer et d'éveiller en lui un tel sentiment, ou en questionnant les joueurs au cours ou à l'issue d'une aventure mettant en scène une histoire d'amour entre personnages-non-joueurs sur ce que cette situation inspire à leurs personnages...

La possibilité d'introduire une histoire d'amour dans le parcours de tel ou tel héros pourra même être évoquée hors-jeu, afin que Conteur et joueur puissent s'accorder au mieux sur la future mise en jeu de ce thème. Le joueur reste donc maître des sentiments éprouvés par son personnage... sauf lorsque la Magie s'en mêle !

Mais les sentiments du héros ne sont pas les seuls à devoir être pris en compte. L'Amour véritable ne peut être que mutuel et librement consenti et le fait qu'un héros soit épris d'une personne ne signifie pas nécessairement que son sentiment soit partagé par cette dernière : on parlera alors d'amour *malheureux* ou *déçu*, par opposition à l'amour *heureux* ou *partagé*.



Diarmaid et Grainne

La plupart du temps, l'objet des sentiments du héros sera un personnage-non-joueur : ce sera alors au Conteur de décider si l'amour éprouvé par le héros est réciproque (ou peut le devenir, et sous quelles conditions), en prenant en compte la personnalité de l'être aimé, celle du héros et les événements déjà vécus par eux.

Si l'objet d'une passion amoureuse est un autre personnage incarné par un joueur, alors ce sera à ce dernier de décider comment son personnage accueille (ou rejette) ce sentiment.

Elans et Aléas

Selon la réaction de l'être aimé, l'amour du héros sera donc *heureux* (partagé, comblé, etc.) ou *malheureux* (déçu, rejeté, etc.).

Pour toutes sortes de raisons, un héros amoureux peut aussi décider de garder son sentiment caché, au moins pour un temps. Une fois dévoilé, cet *amour secret* pourra, selon la situation, se muer en amour *heureux*, *malheureux* ou *impossible*...

Il peut en effet arriver que l'être aimé éprouve un amour réciproque pour le personnage, mais sans pouvoir lui donner libre cours, à cause de

quelque contrainte supérieure – comme les lois de l'honneur, des circonstances néfastes ou la volonté souveraine d'un tiers : lorsqu'un amour mutuel est ainsi contrecarré par la destinée, on parlera alors d'amour *impossible*.

Enfin, l'amour ressenti par un héros peut parfois être *trahi* – c'est-à-dire trompé ou faussement accepté (deux cas de figure aux conséquences presque toujours tragiques) – ou *perdu* (lorsque l'être aimé meurt ou que le héros doit y renoncer à jamais).

Ces différents états altéreront bien sûr de façon notable l'humeur et l'attitude d'un héros – mais comme nous allons le voir, ils pourront aussi entraîner certains effets en termes de jeu.

L'Exception Magique

Dans le monde légendaire de FIANNA, l'Amour peut également être créé par magie, au moyen d'un sortilège, d'un *geïss* ou d'un breuvage enchanté. Il s'agit du seul cas où un héros peut devenir amoureux sans que le joueur concerné puisse exercer sa liberté de choix. Le sentiment imposé au héros peut alors être vécu par celui-ci comme un fardeau, voire comme une véritable malédiction – même s'il bénéficie des effets avantageux liés à son état (voir ci-après).

Lorsque l'Amour résulte d'un enchantement, son destinataire peut être l'auteur du sortilège ou une autre personne choisie ou désignée par lui. Dans le cas des breuvages, le buveur pourra tomber amoureux soit de la première personne du sexe opposé qu'elle rencontrera après avoir bu la potion fatale, soit d'une autre personne ayant elle aussi bu le philtre, comme dans la célèbre histoire de *Tristan et Iseult* : tout dépend de la situation, des intentions de la personne ayant préparé le breuvage et des événements survenant en cours de jeu, la destinée (alias le Conteur) pouvant tout à fait entraîner des concours de circonstances aux conséquences critiques...



L'amour et les héros

En termes de jeu, les effets des différents états du sentiment amoureux sont intimement liés à l'héroïsme et au Destin du personnage. Les effets décrits ci-dessous s'appliquent même à un amour *secret* ou *impossible* mais pas dans le cas d'un amour *contrarié*, *trahi* ou *perdu*.

Amour et Destin

Lorsqu'un héros tombe amoureux en cours de jeu, il gagne immédiatement 1 point de Destin : l'Amour est désormais lié à sa destinée et va exercer sur elle une influence cruciale.

Pour les Celtes, l'Amour passionné (celui dont il est question ici) s'apparente pratiquement à un *geïss*, à une forme d'obligation sacrée liée à la Fatalité. Trahir ce sentiment entraîne donc les mêmes conséquences que la transgression d'un interdit sacré, à savoir la perte définitive d'un point de Destin (voir règles, p 52).

L'Amour crée également un lien unique entre la destinée du héros et celle de l'être aimé : en cours de jeu, le joueur d'un héros amoureux pourra faire *appel à son Destin* pour sauver l'être aimé de la Fatalité – à partir du moment où les deux amants peuvent se voir et sont à portée de voix l'un de l'autre.

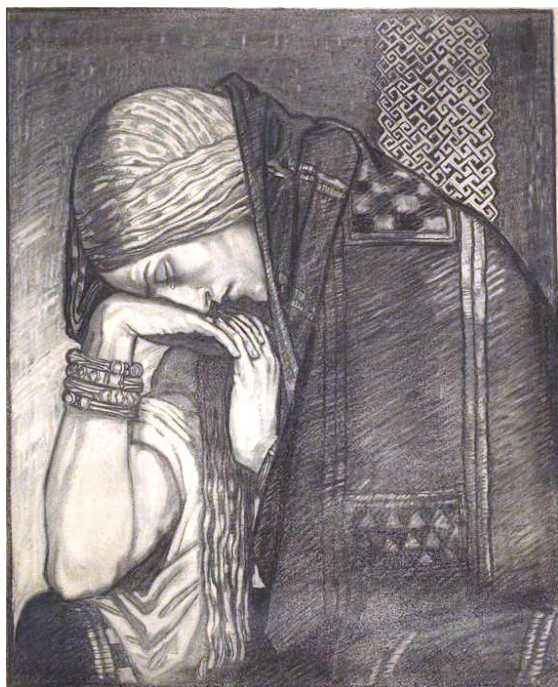
Amour et Honneur

Les relations entre l'Amour et l'Honneur sont complexes – et comme l'illustre l'exemple de Finn lui-même, un amour *déçu* ou *trahi* peut parfois amener le plus honorable des héros à prendre des décisions contraires à son code de conduite et nuisibles à son Honneur...

Mais l'Amour d'un héros peut aussi être lié à son Honneur : à partir du moment où l'Amour est déclaré et mutuel, les amants se trouvent liés par un *serment de fidélité* réciproque. Si le héros vient à agir à l'encontre de ce serment, il subira une *marque de déshonneur* et perdra définitivement un point de Destin, comme s'il trahissait une obligation sacrée.

Amour et Bravoure

L'Amour est indissociable de l'espoir ; un héros peut y puiser la force et le courage d'affronter les plus grands périls. Un héros amoureux lance 1 dé de plus sur toutes ses Épreuves de Volonté, sans avoir pour cela à utiliser ses dés d'Honneur. Si l'être aimé est en danger et que le héros doit lui porter secours, ce dé de bonus se transforme en *réussite supplémentaire*.



L'amour et la souffrance

Un héros à l'amour *déçu, trahi* ou *perdu* sera forcément sujet à des émotions néfastes telles que la mélancolie, la jalousie ou l'amertume

Le Coup Douloureux

A partir du moment où l'Amour d'un héros est *contrarié, trompé* ou *perdu*, il ne pourra plus y faire appel et sera, sur le moment, frappé par un *coup douloureux* qui peut prendre bien des formes : révélation, rejet cinglant, découverte fortuite, tragédie... Lorsque le héros subit ce coup douloureux, il est dévasté et ne pourra s'arracher au désarroi qu'en réussissant une Épreuve de Volonté (sans dé de bonus).

La difficulté dépend de la force du coup douloureux : un simple Test pour un Amour contrarié, une Prouesse pour un Amour trompé et un Exploit pour un Amour perdu.

Le Prix à Payer

Mais les choses ne s'arrêtent pas là... Au début de chaque nouvelle aventure, le héros dévasté devra de nouveau réussir cette Épreuve de Volonté (ou, en cas d'échec, dépenser 1 point de Destin) pour suivre ses compagnons dans leur aventure...

Selon les circonstances ayant causé le *coup douloureux* et la personnalité du héros, ce *prix à payer* peut refléter les effets du deuil, de la mélancolie, de la jalousie, du chagrin, de l'orgueil blessé...

Dans tous les cas, une ombre pèse désormais sur l'âme et le cœur du héros. Ce dernier ne sera libéré de ce prix à payer que lorsque ses *hauts faits* lui permettront de passer un nouveau *cap décisif* de son parcours de héros : il trouvera alors la force de vaincre sa mélancolie et son tourment intérieur.

L'Amour et la Mort

La mort de l'être aimé est le pire sort que puisse vivre un héros amoureux. Si une telle tragédie se produit, le héros perd immédiatement un point de Destin de façon définitive : en perdant l'être aimé, c'est toute une partie de son existence que le héros endeuillé a perdu...

Le héros devra également *payer le prix* de son Amour perdu grâce à des Exploits de Volonté, selon les règles données ci-dessus.

roisième riade

adversaires atypiques

chars de combat

armes magiques

adversaires atypiques

Dans FIANNA, les adversaires humains des héros sont principalement définis, en termes de jeu, par leur niveau de Danger, qui peut être de 1 (combattant ordinaire), de 2 (combattant accompli) ou de 3 (combattant redoutable), le reste (armement, autres capacités, etc.) n'étant, pour ainsi dire, que de la littérature – c'est-à-dire affaire de description et de narration plus que de règles de jeu. Mais rien n'empêche le Conteur d'introduire des adversaires humains dotés de capacités spéciales, comme l'illustrent les trois exemples présentés ci-dessous.

Le fou de guerre

Il s'agit d'un guerrier humain possédé par une terrible fureur sanguinaire le rendant encore plus dangereux au corps-à-corps. Ce profil peut correspondre soit à un guerrier gaélique touché par la *riastrad* (voir p 5), soit à un *berserker* du peuple des Hommes du Nord.

En termes de jeu, un fou de guerre est toujours un *combattant redoutable* (Danger 3) mais sa fureur destructrice lui donne les trois capacités spéciales suivantes :

- Le combattant est *invulnérable* aux armes de jet et aux attaques à mains nues.
- Comme un animal Furieux, le combattant en fureur bénéficie toujours de l'initiative lors du premier assaut, sauf si son adversaire le prend par surprise ou est armé d'une lance.
- Lorsqu'il est vaincu, le guerrier fou furieux peut attaquer une toute dernière fois avant de se retrouver *hors de combat*.

En outre, la seule vue du guerrier en état de fureur suffit à mettre en fuite tout *combattant ordinaire* (Danger 1) susceptible de se trouver aux côtés des héros.

Enfin, le fou de guerre est sujet aux diverses restrictions liées à la *riastrad* : il ne peut utiliser d'armes de jet, battre en retraite, etc.



Le légionnaire romain

Certes, l'Irlande n'a jamais été conquise par les légions de Rome... mais rien ne dit qu'elles n'ont pas essayé ! Certains historiens pensent d'ailleurs que des incursions romaines ont bel et bien eu lieu sur l'île d'Émeraude... et dans un jeu légendaire comme FIANNA, une telle possibilité pourrait constituer un événement passionnant à explorer. L'apparition de ces étranges soldats venus de Britannia, avec leurs armes, leurs cuirasses et leurs casques tous semblables et, surtout, leur style de combat totalement inconnu, suffirait sans doute à jeter dans la perplexité le plus aguerri des Fianna...

Certains guerriers bretons de jadis affirmaient que les Romains ne savaient pas se battre *correctement*... et que c'était précisément cela qui les rendait si difficiles à affronter ! Là où le guerrier celtique privilégie la fougue, la rapidité et le combat singulier, les légionnaires romains sont rompus aux affrontements de groupe, en formation tactique, ce qui les rend redoutables sur le champ de bataille.

Le légionnaire romain typique est équipé d'un casque, d'une cuirasse, d'une épée courte (le *gladius*) et d'une longue lance (l'*hasta*) et de un ou deux lourds javelots (*pilum*).

En combat singulier, il n'est qu'un *combattant ordinaire* (Danger 1) mais lorsqu'il combat en formation (à trois ou plus), avec d'autres légionnaires (au moins trois au total), il devient un *combattant accompli* (Danger 2).

Des légionnaires combattant en formation bénéficient également des effets suivants :

- S'ils combattent avec leurs lances, les soldats romains auront obligatoirement l'initiative lors du premier assaut de corps-à-corps, sauf s'ils sont *pris par surprise*.

- Tant qu'ils ont la supériorité du nombre, les légionnaires seront capables d'attaquer chaque héros à chaque assaut.

Ainsi, si trois Fianna font face à douze légionnaires en formation, chaque Fianna sera attaqué par un niveau de Danger de 2. Si les Fianna parviennent à terrasser neuf Romains, les trois survivants conserveront leur niveau de Danger de 2 mais ne pourront plus attaquer qu'un seul héros par assaut.

- S'ils sont au moins trois et qu'ils adoptent une *formation défensive*, leurs adversaires auront forcément l'avantage mais le niveau de Danger défensif des légionnaires passera à 3. Une telle formation peut être maintenue pour plusieurs assauts ou modifiée en début d'assaut.

Affrontés en combat singulier, la plupart des officiers romains (décurion, centurion, etc.) seront considérés comme des *combattants accomplis* (Danger 2).

Le cavalier lourd

Un cavalier lourd n'est pas un simple guerrier à cheval mais un cavalier en armure, rompu aux techniques du combat équestre.

Il n'existe aucun guerrier de ce type dans l'Irlande de FIANNA, mais les héros pourraient tout à fait affronter ce type d'adversaires au sein d'une légion romaine (*cataphractes*) ou, pourquoi pas, à la faveur de quelque incursion sur les rivages de Bretagne, où de tels cavaliers (toujours d'inspiration romaine) pourraient être les précurseurs de certains chevaliers destinés à entrer dans la légende...



En termes de jeu, un cavalier lourd est traité comme un *combattant accompli* (Danger 2) lorsqu'il combat à pied – mais il devient un *combattant redoutable* (Danger 3) lorsqu'il combat à cheval, ce qui sera évidemment presque toujours le cas. Il est généralement armé d'une épée, d'une lance, d'un bouclier et de plusieurs javelots, qu'il est évidemment capable de lancer à cheval. Au premier assaut, le cavalier lourd pourra *charger l'adversaire*, auquel cas il bénéficiera obligatoirement de l'initiative, sauf contre d'autres cavaliers.

Lorsqu'un héros attaque un cavalier lourd et réussit une *prouesse* (2 réussites) au lieu de l'*exploit* (3 réussites) requis, il parvient à tuer ou à mettre hors de combat la monture de son adversaire. Ce dernier, désarçonné, perd sa prochaine occasion d'attaquer – et n'est plus alors qu'un *combattant accompli* (Danger 2). Cette action ne sera cependant pas possible si le cheval est caparaçonné, comme sur l'image ci-dessus – sachant qu'une telle forme de protection, totalement inconnue en Irlande, constituerait, aux yeux des Fianna eux-mêmes, un objet tout à fait prodigieux...

chars de combat



Dans l'Irlande de FIANNA, les chars tirés par deux chevaux font partie des objets de prestige typiques des rois et de leurs champions. L'apparition d'un guerrier sur son char orné de têtes ennemies coupées, les chevaux lancés au galop, fait partie des visions les plus emblématiques de l'art de la guerre celtique, même si, dans les faits, les batailles à grande échelle restent fort rares.

Le char de combat n'est jamais employé comme moyen de transport sur de longues distances – ce qui est une des raisons pour lesquelles il ne fait pas partie de l'équipement des Fianna, qui parcourent sans cesse l'Irlande sur leurs chevaux... mais des héros pourraient tout à fait être amenés à utiliser (ou à affronter...) de tels attelages au cours d'une aventure. Notons qu'un char peut également être utilisé en temps de paix, pour des parades, des courses ou des défis d'habileté et d'audace.

Cette section propose des règles simples pour gérer les chars de combat en termes de jeu, du point de vue des héros comme du point de vue de leurs adversaires. Le modèle d'attelage qui sera examiné ici est le char de combat celtique classique, tiré par deux chevaux et portant un équipage de deux personnes : un conducteur, qui dirige l'attelage, et un guerrier. La plupart des guerriers qui utilisent des chars de combat ont leur conducteur attiré, un serviteur fidèle habitué à anticiper le moindre de leurs ordres et passé maître dans l'art de mener son attelage dans le chaos de la bataille.

diriger un attelage

La capacité d'un héros à conduire un attelage dépend de son Adresse. En pratique, cette qualité ne sera mise à l'Épreuve que lorsque le personnage tente une manœuvre spectaculaire ou périlleuse alors que les chevaux sont lancés au galop : éviter un obstacle, faire un brusque demi-tour ou percuter un ennemi...

Le Conteur devra décider de la difficulté de cette Épreuve en fonction des circonstances : a priori, la plupart des manœuvres périlleuses nécessiteront une Prouesse, voire un Exploit pour les plus spectaculaires d'entre elles.

En cas d'échec, la manœuvre est manquée, ce qui, dans certains cas, pourra entraîner une situation de *Péril mortel*, évitable par une Épreuve de Rapidité ou un *appel au Destin*, selon les règles habituelles. La difficulté de l'Épreuve de Rapidité (qui représente ici les réflexes du conducteur) sera la même que celle de la manœuvre ayant été manquée (Prouesse ou Exploit) ; dans ce cas, une réussite unique pourra, à la discrétion du Conteur, signifier que le conducteur a évité in extremis l'accident mais qu'un des chevaux est grièvement blessé, rendant de toute façon l'attelage inutilisable.

Si le char est conduit par un allié non-joueur du héros, le joueur de ce dernier pourra tout de même lancer les dés selon les mêmes règles, avec un nombre de dés fixé par le Conteur en fonction du degré d'habileté du conducteur : 3 dés pour un conducteur Appréciable, 4 pour un conducteur Remarquable, etc.

courses et vitesse

Même lancé à pleine vitesse, un attelage reste moins rapide qu'un cheval au grand galop.

En cas de course (ou de poursuite) entre le char d'un héros et le char d'un adversaire, le Conteur pourra utiliser les mêmes règles que pour les chevaux (voir FIANNA, p 75), en mettant à l'Épreuve la Qualité des chevaux du héros (Prouesse ou, si le char adverse est tiré par des chevaux d'exception, Exploit).

A la discrétion du Conteur, une telle course pourra aussi comporter une part de danger, auquel cas on pourra utiliser les règles données ci-dessus pour les manœuvres périlleuses.

Les chars au combat

Le Char dans la Bataille

Au combat, les chars seront le plus souvent utilisés par les adversaires des Fianna plutôt que par les héros eux-mêmes – même si cette situation peut parfois se présenter.

Sauf exception, seul un *combattant accompli* (Danger 2) ou *redoutable* (Danger 3) pourra bénéficier de ce privilège guerrier.

Sur le champ de bataille, un guerrier à bord d'un char est évidemment plus mobile et plus repérable qu'un combattant perdu dans la mêlée, ce qui peut faciliter son commandement des troupes mais le rend aussi plus voyant pour l'ennemi, selon une logique de défi typique de la façon dont les Celtes envisagent la guerre.

Combattre depuis un Char

Le fait de combattre depuis un char lancé au galop confère obligatoirement *l'avantage*, sauf contre un cavalier ou un autre char.

Un char confère une *couverture* contre les armes de jet adverses (voir règles, p 48).

Un héros qui combat depuis un char devra utiliser son Adresse (plutôt que sa Rapidité ou sa Force) pour se défendre, puisqu'il s'agit ici d'utiliser au mieux la protection conférée par le char, en exposant le moins possible son corps aux attaques, plutôt que d'esquiver ou de parer les coups avec un bouclier. Selon les valeurs de qualités du héros, combattre depuis un char pourra donc s'avérer avantageux (si son Adresse est meilleure que sa Rapidité) ou désavantageux (dans le cas inverse).

Par souci de simplicité, on considérera qu'un adversaire combattant depuis un char ne reçoit aucun avantage défensif particulier : comme pour les éventuels boucliers, casques, etc., le char sera ici avant tout un élément descriptif.

Un héros à bord d'un char pourra (surtout s'il est doté d'un tempérament particulièrement téméraire) tenter de spectaculaires Prouesses ou Exploits d'Adresse afin d'impressionner ses adversaires – comme par exemple bondir dans la mêlée depuis son char lancé au galop ou combattre non pas à l'intérieur du char mais debout en équilibre sur l'attelage proprement dit (manœuvre évidemment fort risquée).

En cas d'échec, le héros se trouvera placé en situation de Péril mortel, qu'il pourra éviter avec une nouvelle Épreuve d'Adresse ou un appel au Destin, selon les règles habituelles.

Si la Prouesse ou l'Exploit réussit, en revanche, le Conteur pourra accorder automatiquement au héros l'initiative lors du premier assaut, voire une première attaque bénéficiant de *l'effet de surprise*, ses adversaires étant pris de court par son agilité et son audace, l'idéal étant de traiter de telles situations au cas par cas, dans le flot de l'action, conformément à l'esprit du système de jeu de FIANNA.

Le Char comme Arme

Enfin, il est possible d'utiliser un char lancé à pleine vitesse pour faucher un ou plusieurs ennemis à pied – une manœuvre qui peut être rendue encore plus meurtrière par l'ajout de lames de faux sur l'axe des roues...

Pour un héros, une telle manœuvre sera résolue exactement comme une attaque liée à l'Adresse, avec la même possibilité de répartir les réussites entre différentes cibles. Si les roues du char sont munies de faux, le personnage pourra ajouter une réussite à son total.

Lorsque c'est un héros qui est la cible d'une telle manœuvre, il se trouve placé en situation de Péril mortel, qu'il pourra éviter grâce à une Prouesse de Rapidité (ou un Exploit si les roues du char sont munies de faux) ou en faisant *appel à son Destin*, selon les règles habituelles.

armes magiques

Les armes magiques font partie de l'univers de FIANNA ; elles y sont certes moins nombreuses que dans la plupart des jeux de rôle de fantasy classique, mais font partie des objets que les héros peuvent espérer gagner au cours d'une chronique, que ce soit comme récompense donnée par quelque allié Faé de l'Autre Monde, relique ancestrale ou trésor conquis de haute lutte...

Notons que, dans l'Irlande de FIANNA, de telles armes peuvent également être fabriquées par quelques maîtres-forgerons détenteurs d'anciens secrets, artisans aussi sages que rares qui font partie de l'élite des Aes Danà et sont le plus souvent au service des plus puissants rois de l'île.

Cette section vous propose des règles optionnelles permettant de doter chaque arme magique de différents pouvoirs – mais aussi, pour les plus puissantes d'entre elles, d'une personnalité propre.

Les armes en jeu

En pratique, une arme magique peut être définie par les caractéristiques suivantes :

- Une **histoire** et, le plus souvent, un nom individuel. Que l'arme soit ancienne ou qu'elle ait été forgée en cours de chronique, elle ne devra jamais être considérée comme un objet magique générique, mais comme un objet unique, avec une identité spécifique.

- De une à trois **vertus** magiques, conférant au porteur de l'arme différents pouvoirs.

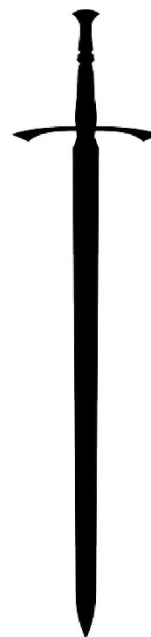
- Les armes magiques les plus puissantes imposent à leur porteur un **geiss** et même, parfois, un lourd **prix à payer**. Ainsi, selon certains récits, la mythique lance Gae Bolga de Cuchulainn ne pouvait être lancée que si son porteur avait les pieds dans l'eau... et s'avérait malheureusement souvent aussi fatale pour les alliés du héros que ses ennemis.

vertus

Une arme magique pourra posséder une à trois vertus, dont le nombre et la nature seront choisis par le Conteur, au gré de son inspiration et des besoins de sa chronique.

Une arme dotée de deux *vertus* imposera obligatoirement à son porteur un *geiss*.

Une arme dotée de trois *vertus* imposera à la fois un *geiss* et un *prix à payer*.



Voici une liste de neuf *vertus* magiques typiques, à laquelle le Conteur pourra, s'il le souhaite, ajouter ses propres créations.

Enchantée : Cette vertu est la première (et parfois la seule) que possède toute arme magique. Elle rend l'arme efficace contre les êtres Invulnérables (voir règles de base de FIANNA). En outre, les armes enchantées ne peuvent être brisées – sauf par d'autres armes enchantées ou des armes maudites.

Foudroyante : Seule une épée ou une lance peut posséder cette vertu. Elle rend les attaques du porteur d'une rapidité fulgurante, lui donnant *toujours* l'avantage sur ses adversaires.

Indestructible : L'arme est impossible à détruire ou à endommager par quelque moyen que ce soit – même par un déluge de feu, un sortilège dévastateur ou le coup de masse d'un géant des âges anciens...

Infailible : Cette vertu ne peut être possédée que par une arme de jet, laquelle gagne alors la réputation de toujours toucher sa cible. Elle supprime tout *désavantage* pour son utilisateur (portée, couverture, mauvaise visibilité, etc.). Même si l'Épreuve d'Adresse est manquée, la cible aura tout de même été touchée, sans subir toutefois de blessure notable.



Liée au Destin : A partir du moment où un héros devient son porteur attitré, l'arme se trouve liée à sa destinée, faisant gagner au personnage 1 point de Destin... mais si le héros perd l'arme et ne la retrouve pas avant la fin de l'aventure en cours, ce point sera perdu.

Lumineuse : La pointe ou la lame de l'arme dégage une brillante lumière, qui permet de voir dans les ténèbres comme en plein jour et suffira à faire fuir (ou à figer sur place) tout adversaire humain doté d'un niveau de Danger de 1 ainsi que n'importe quel animal sauvage, mais pas, en revanche, les bêtes fabuleuses, les monstres ou les animaux enchantés.

Meurtrière : L'arme a été spécialement forgée pour tuer un certain type d'ennemis – comme par exemple les hommes d'un certain peuple, d'un certain clan ou d'une certaine province, les membres d'un peuple mythique (Fir Bolgs, Fomoriens ou même Faés, auquel cas elle doit également être *enchantée*) ou encore certaines créatures (monstres géants, animaux d'une certaine espèce, etc.). Lorsqu'elle est utilisée contre l'ennemi attitré, l'arme ajoute 1 réussite au résultat des attaques du porteur, accroissant notablement ses chances d'occire l'adversaire.

Protectrice : L'arme protège totalement son porteur contre toute forme de magie utilisée pour le mettre en péril, lui nuire ou le tromper, quelle que soit l'origine de ce pouvoir.

Vivante : L'arme est douée d'une forme de conscience et ne fait qu'un avec son porteur. Ce dernier ne sera *jamaïs* pris par surprise et ajoute 1 réussite supplémentaire à une de ses Épreuves au cours de chaque assaut, au choix du joueur (initiative, attaque ou défense).

contreparties

Comme indiqué ci-dessus, une arme magique dotée de deux ou trois vertus impose toujours un *geïss* à son porteur.

Ce *geïss* doit toujours être lié à l'arme et peut prendre la forme de conditions d'utilisation bien spécifiques (à un certain moment de la journée, dans un certain type de lieu), d'une obligation ou d'un interdit particulier.

Le Conteur devra lui-même imaginer le *geïss* de l'arme, en veillant à le rendre intéressant sur le plan dramatique.

Si le héros enfreint ce *geïss*, cette transgression entraînera les conséquences habituelles sur le Destin du porteur et entraînera aussi, d'une façon ou d'une autre, la perte de l'arme par ce dernier ou, tout simplement, la disparition définitive de ses *vertus*.

Une arme dotée de trois *vertus* impose non seulement un *geïss* mais aussi un *prix à payer*.

Ce *prix à payer* a toujours un lien avec la mort. A partir du moment où l'arme est utilisée et tue au moins un adversaire, le prix se manifestera *fatalement* avant la fin de l'aventure en cours.

Sa nature varie avec chaque arme et fait partie de son identité : elle sera donc toujours connue par le porteur. Voici quelques exemples : la mort d'un allié ou d'un proche (autre qu'un héros incarné par un joueur), la survenue d'un Péril mortel inattendu pour le porteur ou pour ses compagnons d'armes (personnages des autres joueurs), le gain d'un nouvel ennemi juré qui fera tout pour tuer le héros et aussi, sans doute, s'emparer de son arme...

