

Maîtrise ○○○

Ascendant

Les druides fondent leur magie sur les saisons autant que sur la présence de la lune, dont le cycle dure vingt-huit jours sur Théah. Chacune de leurs cinq compétences est « ascendante » durant un certain temps. Lorsqu'un druide veut employer sa magie, il doit faire un jet d'Esprit + la compétence actuellement ascendante.

La compétence Printemps est ascendante du 1^{er} quartus au 30 sextus ; la compétence Été du 1^{er} julius au 30 septimus ; la compétence Automne, du 1^{er} octavus au 30 decimus ; et celle d'Hiver du 1^{er} primus au 30 tertius.

La compétence Lune est quant à elle ascendante la nuit, à moins que ce ne soit la nouvelle lune. Elle prévaut sur les quatre autres compétences.

Durant la nouvelle lune et la messe du Prophète, aucune des compétences des druides n'est ascendante. Lorsqu'ils se servent de leur magie à cette époque, ils n'utilisent que leur Esprit.

Auspice

Trois fois par histoire, vous pouvez utiliser votre savoir des augures et auspices pour déterminer le moment adéquat pour la réussite d'une action. En termes de jeu, vous pouvez alors ajouter votre rang dans votre compétence ascendante au jet d'un autre personnage dont le joueur a déjà jeté les dés. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par jet.

Barde

Vous pouvez vous servir de vos connaissances sur le pouvoir des mots pour lancer des gessa mineurs sur d'autres personnages. Vous ne pouvez avoir plus de trois gessa mineurs actifs à la fois, et aucun personnage ne peut être affecté par plus de deux gessa mineurs en même temps. Les gessa mineurs sont des restrictions imposées aux personnages et destinées à lui conférer plus de force. Si le personnage viole une de ces restrictions, le geis est brisé.

Lancer un geis mineur

Pour lancer un geis mineur, vous devez parler clairement devant le personnage que vous souhaitez affecter, réussir un jet d'Esprit + compétence ascendante contre un ND de 20 et utiliser un certain nombre de dés d'héroïsme dépendant de l'importance des restrictions imposées par le geis. Plus il réduit la marge de manœuvre de la cible, moins il vous coûte de dés d'héroïsme. Les gessa relativement simples, tels que « ne jamais manger de chien », vous coûtent 3 dés d'héroïsme. Les gessa plus difficiles à respecter, tels que « ne jamais se baigner », vous coûtent 2 dés d'héroïsme. Et les gessa vraiment restrictifs, tels que « toujours offrir l'hospitalité aux étrangers », ne vous coûtent qu'un dé d'héroïsme. C'est au MJ de déterminer le coût du lancement d'un geis ; vous dépensez vos dés d'héroïsme même si vous ratez votre jet d'Esprit.

Bénéfices d'un geis mineur

Pour chaque geis mineur qui affecte un personnage à la fin d'une histoire, ce dernier reçoit un XP.

Enfreindre un geis mineur

Lorsqu'un personnage brise un geis mineur, tout XP qu'il aurait pu recevoir par son biais à la fin de l'histoire en cours est perdu. En outre, il ne peut recevoir de nouveau geis avant le début de l'histoire suivante.

Ollamdh

Vous pouvez lancer un geis majeur sur un autre personnage. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un geis majeur actif à la fois, et aucun personnage ne peut être affecté par plus d'un geis majeur en même temps.

Geis majeur

Les gessa majeurs sont des restrictions affectant la manière dont un héros (ou un vilain) peut mourir. Le personnage ne peut succomber que si les conditions requises par le geis sont réunies. Dans le cas contraire, le destin sauve toujours la vie du personnage. Bien sûr, il peut toujours endurer les pires souffrances, mais il ne meurt pas.

Lancer un geis majeur

Pour lancer un geis majeur, vous devez choisir une faiblesse approuvée par votre MJ, déclarez au personnage que vous souhaitez affecter « Tu ne peux mourir que par <insérer la faiblesse> », réussir un jet d'Esprit + compétence ascendante contre un ND de 40 et utiliser trois dés d'héroïsme. Ces dés sont perdus même si vous ratez votre jet d'Esprit.

Toute faiblesse ne peut être liée qu'à une caractéristique, et une seule. « Un homme barbu » est acceptable. « Un homme barbu, borgne, chauve, qui zézaye et est paralysé d'un doigt » ne l'est pas.

Bénéfices d'un geis majeur

Le personnage ne peut pas mourir si les conditions spécifiées par le geis ne sont pas réunies. Il peut toujours être blessé, estropié et assommé normalement, mais pas tué.

Enfreindre un geis majeur

Dès qu'un personnage est rattrapé par son talon d'Achille, il est dans les ennuis jusqu'au cou. Il peut en effet non seulement être tué normalement, mais il est même pratiquement sans défense. Il ne peut pas dépenser de dés d'héroïsme lorsqu'il est confronté à sa faiblesse, pas plus qu'il ne peut faire usage de sa défense active contre elle. Enfin, si le nombre de blessures graves infligées par sa faiblesse atteint deux fois son rang en Détermination, il meurt immédiatement et irrémédiablement (même la sorcellerie est impuissante).

En outre, gardez en tête que le MJ est l'arbitre ultime en ce qui concerne les gessa et leurs faiblesses. Il peut très bien interpréter vos propres paroles contre vous si vous n'y prenez pas garde. Par exemple, « Tu ne peux être tué que par la main d'un mort » pourra être compris comme une personne que tout le monde croit morte mais qui vit en secret en attendant le moment idéal pour vous frapper...

Les druides eux-mêmes – le rang secret au-dessus des ollamdh – possèdent apparemment des pouvoirs de gessa encore plus puissants. Les histoires abondent à propos de Derwyddon, qui aurait prédit à des hommes que leur fils les trahiraient, et à des amoureux qu'ils finiraient par se retourner l'un contre l'autre et se détruire en même temps que leur amour. Seuls les sept druides ont déjà fait usage d'une telle magie ; c'est ce qui explique la crainte qu'ils inspirent en tous lieux.

Exemples de gessa

Exemples de faiblesses de gessa

- ◆ Par un nouveau-né
- ◆ Dans l'obscurité totale
- ◆ Par une gauchère
- ◆ Par un pistolet
- ◆ Sous la lune
- ◆ Par un rouquin
- ◆ Par son propre cheval

Exemples de gessa mineurs

- ◆ Ne jamais ôter ses bottes
- ◆ Ne jamais ôter son épée
- ◆ Toujours avoir le crâne rasé
- ◆ Ne jamais se laver
- ◆ Ne jamais donner son nom à un étranger
- ◆ Toujours insulter quelqu'un lorsqu'on le rencontre pour la première fois
- ◆ Ne jamais manger de porc / bœuf / poulet
- ◆ Ne jamais manger / boire seul en public
- ◆ Ne jamais demander de récompense et / ou la refuser si on la propose
- ◆ Ne jamais utiliser d'épée / pistolet / couteau
- ◆ Ne jamais affronter un homme avant midi
- ◆ Ne jamais refuser la demande d'un seigneur / dame

Exemples de gessa majeurs

- ◆ Ne peut être tué que par le feu / une épée / un pistolet
- ◆ Ne peut être tué qu'un jour ensoleillé / de pluie
- ◆ Ne peut être tué qu'à la lumière de la lune
- ◆ Ne peut pas être tué par des armes tranchantes / émoussées / à feu
- ◆ Ne peut pas être tué par un barbu / une femme / un chauve

Modificateurs de gessa

- ◆ S'il est prononcé à la cour d'Elaine : +2 dés lancés et gardés
- ◆ S'il est prononcé dans toute autre cour : +1 dé lancé
- ◆ Si la réputation de la cible est supérieure à 50 : +2 dés lancés
- ◆ Si la réputation du lanceur est supérieure à 50 : +1 dé lancé et gardé
- ◆ Si le lanceur est un barde : +1 dé lancé et gardé
- ◆ Si le lanceur est un ollamdh : +2 dés lancés et gardés

Auspices ○○○

Gessa mineurs

1

2

3

Geis majeur