

## Ecole des Druides

**Pays d'origine :** Avalon (20 PP)

**Compétences :** Printemps, Eté, Automne, Hiver, Lune

**Apprenti :** Auspices

**Adepté :** Geis mineur

**Maître :** Geis majeur

Les druides ne possèdent pas de véritable école, mais ils enseignent quand même leurs merveilleuses capacités aux individus qui en sont dignes. Les personnages qui rejoignent leurs rangs apprennent à connaître les mystères révélés par les arbres et les étoiles. Les druides connaissent les secrets que murmurent les vents et étudient des années afin de comprendre l'énigme des gessa : leurs paroles ont force de loi. De fait, les druides des régions rurales peuvent servir de juges et prendre des décisions en cas de querelles, et ils résolvent les problèmes légaux dans les petits villages qui ne disposent pas d'une cour.

Les druides apprentis passent le plus clair de leur temps à raconter des histoires et à chanter. Mais leurs mots contiennent des messages censés apporter la sagesse à qui sait les entendre. La plupart des druides possèdent les métiers de Médecin et de Chasseur, ce qui reflète leurs connaissances des remèdes traditionnels et leurs capacités pragmatiques d'herboristeries. Lorsqu'ils progressent au rang supérieur, ils ont beaucoup appris du monde qui les entoure. Presque tous les druides possèdent le métier de Barde, présentés à la page 88 du guide d'**Avalon**. Si tel n'est pas le cas, ils ont intérêt à avoir une bonne raison.

Les druides sont sans conteste capables d'utiliser une certaine forme de magie – qui utilise les mêmes schémas que d'autres formes de sorcellerie – mais il ne s'agit pas de celle des nobles de Théah. Autrement dit, le druidisme est considéré comme une sorte de chamanisme et ignore les effets qui annulent ou altèrent la sorcellerie. Les personnages sorciers ne peuvent ni apprendre ni utiliser la magie des chamans, mais elle les affecte normalement.

### L'ascendant

Les druides fondent leur magie sur les saisons autant que sur la présence de la lune, dont le cycle dure vingt-huit jours à Théah. Chacune de leurs cinq compétences est « ascendante » durant un certain temps. Les druides organisent des cérémonies lors de chaque « changement », dont certaines sont toujours interdites aux étrangers. 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<sup>er</sup> quartus au 30 sextus ; la compétence Eté du 1<sup>er</sup> julius au 30 septimus ; la compétence Automne, du 1<sup>er</sup> octavus au 30 decimus ; et celle d'Hiver du 1<sup>er</sup> primus au 30 tertius.

La compétence Lune est quand 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.

## **Apprenti : Auspices**

---

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 terme 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. Par exemple, si un personnage obtient un 18 à un jet d'attaque en ayant besoin d'un 20 pour toucher, et que vous possédez 2 dans la compétence actuellement ascendante, vous pouvez faire usage de cette capacité pour augmenter le résultat de son jet jusqu'à 20. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par jet.

## **Adeptes (Bardes) : Geis mineur**

---

Vous pouvez vous servir de vos connaissances sur les pouvoirs 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 et cesse de lui accorder son bénéfice.

### **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 de lancement d'un geis : vous dépensez vos dés d'héroïsme même si vous ratez votre jet d'Esprit.

### **Bénéfice 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.

## **Maître (Ollamdh) : Geis majeur**

*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 (consultez la liste ci-dessous qui contient plusieurs exemples), déclarer au personnage que vous souhaitez affecter « Tu ne peux mourir que par <insérer ici 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.*

*Tout 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.*

### **Bénéficiaires liés à 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 dé 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 ses 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 garde. Par exemple, « Tu ne peux être tué que par la main d'un mort » peut être compris comme une personne que tout le monde **croit** morte mais qui vit en secret en attendant le moment idéal pour frapper...*

*Les druides eux-mêmes – le rang secret au-dessus des **ollamdh**s 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 qui explique la crainte qu'ils inspirent en tous lieux.

## **Exemples de faiblesses de gessa**

<i>Par le feu</i>	<i>Par un pistolet</i>
<i>Par un nouveau-né</i>	<i>Sous la lune</i>
<i>Dans l'obscurité totale</i>	<i>Par un roux</i>
<i>Par une gauchère</i>	<i>Par son propre cheval</i>

## **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'il 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*

## **Exemple de gessa majeur**

*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 gardés*  
*S'il est prononcé dans tout 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 gardé*  
*Si le lanceur est un barde : +1 dé gardé*  
*Si le lanceur est un druide : +2 dés gardés*