

Annexe : le catalogue

Cette partie comprend plein d'exemples d'application toutes faites du système de jeu pour illustrer comment il fonctionne et vous donner des idées. Vous êtes naturellement invités à inventer beaucoup d'autres choses et à modifier tout ce qui vous déplaît : c'est vous qui jouez.

Exemples de propriétés et restrictions de Domaines

Les descriptions qui suivent sont purement techniques : c'est au Féérique de décider en fonction de ses goûts quelle est l'apparence que prend la propriété (ex. : les habitants peuvent être des serviteurs du château, des poissons multicolores dans un lac...).

PROPRIETES

Alarme : Chaque fois que se produit un certain événement défini à la création du Domaine (utilisation de tel Talent, parole adressée à telle Emanation...), le Domaine lance un sortilège de Clairvoyance de potentiel égal au Glamour du propriétaire (+3 par Affinité du propriétaire relative à l'événement déclencheur) pour le percevoir (même difficulté que pour déceler une intrusion dans le Domaine) et, en cas de succès, le propriétaire en est averti.

En principe, celui qui déclenche l'alarme n'en a pas conscience, mais il peut détecter le sortilège de la manière normale.

Automatisme : Le Domaine est programmé pour réagir d'une certaine façon à un signal indiqué par son propriétaire. Ainsi on peut lui demander que chaque incendie soit systématiquement éteint par une averse.

Les effets déclenchés sont des effets d'Influence d'intensité égale à la moitié du Glamour du propriétaire, +3 par Affinité du propriétaire avec le fait générateur ou avec la réponse du Domaine. Ceci ne nécessite aucun jet (la marge est considérée comme nulle), aucune dépense d'Essence et aucune concentration ni même volonté consciente. On peut cumuler cette propriété avec alarme, de façon à utiliser l'effet de Clairvoyance de l'alarme pour intervenir soi-même au cas où les effets de l'automatisme ne seraient pas assez puissants.

Babel : Le langage en vigueur au sein du Domaine est différent de celui pratiqué dans le reste de Féerie. Tout étranger qui souhaite communiquer doit réussir un jet pour exprimer une idée ou en comprendre une, avec un bonus de 3 par Affinité avec les sujets dont il est question dans la conversation. Ainsi, si on lui parle d'un arbre, son Affinité avec les arbres lui donnera un bonus de 3. Ces difficultés de communication s'appliquent également aux étrangers entre eux, même s'ils se comprenaient parfaitement avant de pénétrer dans le Domaine ! La difficulté des jets est égale au Glamour du propriétaire.

Chemins courbés : Quel que soit le chemin emprunté à l'intérieur du Domaine, on tombe toujours sur un certain lieu : celui où se trouve le propriétaire (s'il est là), l'emplacement d'un piège, le débouché d'un Point de Contact, un environnement verrouillé... à moins d'un sauf-conduit délivré par le propriétaire. On peut redresser les chemins moyennant une Influence ou un sortilège de Voyages de difficulté égale au Glamour du propriétaire.

Diviseur de dommages collatéraux : Chaque fois qu'un élément de décor du Domaine est détruit ou un habitant tué, des dommages sont infligés au propriétaire du Domaine sous forme de pertes d'Essence.

Avec cette propriété, les pertes subies par le propriétaire sont divisées par 3.

Egarement : Trouver son chemin au sein du Domaine nécessite un jet de difficulté égale au Glamour du propriétaire à chaque fois qu'on se déplace : tout se ressemble, les sentiers forment un labyrinthe...

Elusif : Il est difficile de parvenir jusqu'au Domaine, parce que les Correspondances que l'on évoque se modifient spontanément. Toute activité visant à localiser ou atteindre le Domaine voit sa difficulté augmenter de 6 (y compris le nombre de Correspondances à évoquer).

Fusion : Le propriétaire peut se fondre physiquement dans son Domaine. Sa Manifestation se décompose en éléments qui se perdent dans le décor, les Signes rejoignant les Correspondances. Le propriétaire ne peut plus être rencontré directement, mais il est couvert par un éventuel diviseur de dommages et tout le Domaine (habitants compris) partage avec lui ses perceptions.

Gardiens : Le Domaine comprend des Emanations susceptibles d'interagir de façon complexe avec les visiteurs, notamment en se battant. Leur nombre est fixé une fois pour toutes à la création du Domaine. Chaque gardien a un Glamour de 9, donc 3 Attributs qui ne peuvent être des Emanations. Leur Taille est au choix du propriétaire. Ils n'ont pas d'Essence : tout point de Dommages en excès de leur Encaissement se reporte sur le propriétaire et les dissipe, et leurs effets magiques sont alimentés par l'Essence du propriétaire lui-même. Ils ne peuvent quitter le Domaine et se dissipent dès que les Correspondances sont trop différentes.

Habitants : Un certain nombre d'Emanations peuplent le Domaine. Elles n'ont aucune initiative et ne font que des tâches sans importance (serviteurs, animaux familiers, faune naturelle... Les rôles qui comptent sont plutôt tenus par des Compagnons ou à la rigueur des gardiens). Il en existe une quantité indéfinie. Au cas où elles ont besoin d'interagir avec un personnage (chasse, séduction...), ne vous embarrassez pas d'Attributs détaillés et considérez que

leurs jets de dés se font sur un niveau de compétence égal à la moitié du Glamour du propriétaire +3 par Affinité du propriétaire applicable à leur nature (sauf le Domaine lui-même) et qu'elles disposent de tous les Pouvoirs nécessaires pour simuler leurs capacités naturelles (vol...). Leur Taille est au choix du propriétaire du Domaine. Comme tout élément du Domaine, leur Encaissement est celui du propriétaire + 3 (Affinité Domaine) et tout dégât en excès les tue immédiatement avec report sur le propriétaire. Ils ne peuvent quitter le Domaine et se dissipent dès que les Correspondances sont trop différentes.

Handicapant : Le Domaine octroie à certaines activités un malus qui fonctionne comme une Affinité, mais à l'envers et doublée, soit un malus de 6 points. Par exemple, un Domaine qui handicape le feu donnera un malus de 6 à un sortilège d'Evocation d'une flamme.

Idyllique / infernal : Le Domaine devance les attentes de n'importe qui sans avoir à abuser d'effets d'Influence. Capable de prendre des initiatives propres, le Domaine ressent les désirs, et si l'on rêve d'une bonne viande bien cuite on s'aperçoit par exemple qu'un cochon bien dodu grille dans la cheminée. Avec cette propriété, pas besoin de jouer à l'apprenti sorcier pour faire le ménage.

Une autre forme de Domaine matérialise au contraire les cauchemars de ceux qui y passent.

Les effets déclenchés sont des effets d'Influence d'intensité égale à la moitié du Glamour du propriétaire +3 par Affinité du propriétaire avec l'effet à produire. Ceci ne nécessite aucun jet (la marge est considérée comme nulle), aucune dépense d'Essence et aucune concentration ni même volonté consciente.

Immunité : Le Domaine bénéficie d'un bonus de 6 à l'Encaissement de son propriétaire contre un type d'agression auquel il est par nature vulnérable (le feu pour une forêt, la sécheresse pour un marais...)

Milieu hostile : Le Domaine comporte certaines conditions (température, pression

atmosphérique, composition chimique...) qui ne sont pas seulement décoratives et qui affectent les visiteurs qui ne possèdent pas d'Attributs leur permettant d'y faire face. Il peut s'agir d'un désert torride quand on ne résiste pas aux hautes températures, d'un océan qui nécessite de savoir respirer sous l'eau... A chaque Action, les visiteurs affectés subissent des Dommages égaux au Glamour du propriétaire + 3 par Affinité du propriétaire avec le type de dommages infligés + un jet de dés, résistés par l'Encaissement.

Obstacles : Le Domaine contient des objets qui s'opposent à une progression normale : fourrés, éboulis, courants contraires (pour les milieux fluides)... La vitesse de base de déplacement est réduite de 6.

Opacité : Le Domaine est masqué par des limbes magiques. La difficulté de toute activité visant à l'épier (sortilège de Clairvoyance, Pouvoirs) est augmentée de 6.

Pièges : Le Domaine est parsemé de pièges. Il peut s'agir de chausse-trappes artificielles ou d'embûches naturelles (sables mouvants, crevasses...). Tout intrus subit une attaque avec les scores de combat du propriétaire.

Point de Contact : Le Domaine comporte le débouché d'un Point de Contact avec la Terre.

Verrou : Certaines parties du Domaine (coffre-fort, cabinet secret...) ne sont pas accessibles aux étrangers, ou permettent de les y enfermer. Pour y accéder ou en sortir, il faut recourir au Talent Voyages, à l'Influence d'une Affinité (intrusion, par exemple) ou à un Pouvoir (immatérialité) pour passer outre, ce qui est une manipulation magique du Domaine que le propriétaire peut ressentir et à laquelle il peut s'opposer. La difficulté est égale au Glamour du propriétaire + 3 par Affinité du propriétaire avec le type de verrou utilisé.

RESTRICTIONS

Aimant : Le Domaine est particulièrement friand de visiteurs et pour peu que l'on cherche quelque chose y ressemblant de

près ou de loin, on a de grandes chances de tomber sur celui qui possède une telle restriction. Si elle fait le bonheur des places de marché de Féerie, elle peut se révéler bien dangereuse, n'importe qui pouvant entrer chez vous par hasard. Toute activité visant à atteindre ou localiser ce Domaine voit sa difficulté baisser de 6 (y compris le nombre de Correspondances à évoquer).

Civils innocents : Une propriété (diviseur de dommages, opacité...) ne protège pas les habitants du Domaine.

Fluide : La géographie ou le climat du Domaine fluctuent tous seuls sans avertissement, comme s'ils étaient soumis aux Influences d'une intelligence extérieure (les rêves, les jeux ou l'art d'un Terrestre ?)

Fragilité : Le Domaine est particulièrement sensible aux moindres attaques. Avec cette restriction, chaque élément du décor subissant des dommages transfère ses dégâts multipliés par 3 au propriétaire.

Horripilant : Un défaut mineur mais insoluble vient gêner le propriétaire : quel que soit le nombre de convives, il manque toujours une chaise à table, l'eau a un goût déplaisant, il pleut dès qu'on sort...

Insoumission : Les habitants n'obéissent pas à la volonté du propriétaire.

Intermittent : Une propriété ne fonctionne que lorsque certaines conditions sont réunies (sous la pluie, quand le propriétaire est dans le Domaine, lorsque 3 personnes d'affilée pénètrent dans le Domaine...).

Parricide : Le propriétaire n'est pas immunisé aux propriétés de son Domaine (également, handicapant, infernal, milieu hostile, obstacles, opacité, pièges, verrou...).

Point faible : Un élément du Domaine est particulièrement vulnérable. Outre qu'il n'est pas couvert par un éventuel diviseur de Dommages, l'Encaissement du propriétaire est réduit de moitié pour tout coup porté à cet élément (et une éventuelle fragilité s'applique) : statue au milieu d'un parc, tous les champignons, le sanglier sacré...

Sabir : Les habitants et le propriétaire du Domaine parlent un patois isolé différent de la langue parlée dans le reste de Féerie. S'ils souhaitent communiquer avec

un étranger, ils doivent réussir un jet pour exprimer une idée ou en comprendre une, avec un bonus de 3 par Affinité avec ce dont il est question dans la conversation. Ainsi, si on leur parle d'un arbre, une Affinité avec les arbres donnera un bonus de 3. Dès qu'il sort du Domaine, le propriétaire retrouve la faculté de comprendre ses interlocuteurs, mais conserve souvent un accent prononcé. La difficulté des jets est égale au Glamour du propriétaire.

Sauvage : Le Domaine réagit automatiquement et de façon hostile à certains événements. Ainsi il peut déclencher un déluge à chaque fois qu'on allume une flammèche.

Les effets déclenchés sont des effets d'Influence d'intensité égale à la moitié du Glamour du propriétaire, +3 par Affinité du propriétaire avec le fait générateur ou avec la réponse du Domaine. Ceci ne nécessite aucun jet (la marge est considérée comme nulle) et aucune dépense d'Essence.

Translucide : Le Glamour de ce Domaine brille de mille feux dans Féerie et le rend très facile à épier. Cette restriction fonctionne comme Opacité, sauf qu'elle baisse la difficulté de toute activité visant à épier un tel Domaine de 6 au lieu de l'augmenter.

Vermine : Un certain nombre d'Emanations peuplent le Domaine. Elles n'ont aucune initiative et ne se livrent qu'à des activités nuisibles (grignotage des provisions, accumulation de guano...). Il en existe une quantité indéfinie. Au cas où elles ont besoin d'interagir avec un personnage (chasse, séduction...), ne vous embarrassez pas d'Attributs détaillés et considérez que leurs jets de dés se font sur un niveau de compétence égal à la moitié du Glamour du propriétaire +3 par Affinité du propriétaire applicable à leur nature (sauf le Domaine lui-même) et qu'elles disposent de tous les Pouvoirs nécessaires pour simuler leurs capacités naturelles (vol...). Leur Taille est au choix du propriétaire du Domaine. Comme tout élément du Domaine, leur Encaissement est celui du propriétaire + 3 (Affinité Domaine) et tout dégât en excès les tue immédiatement (sans report sur le propriétaire). Ils ne peuvent quitter le Domaine et

se dissipent dès que les Correspondances sont trop différentes.

Vulnérabilité : Le Domaine peut être affecté par une forme d'attaque à laquelle il devrait en principe être insensible : lac inflammable, bâtiment soluble dans l'eau... On peut aussi décider que le Domaine subit des Dommages de quelque chose qui ne constitue en rien une attaque : lorsque quelqu'un y danse, par exemple. L'acte en question se traite comme un combat.

Exemples de propriétés et restrictions d'Accessoires

PROPRIETES

Antivol : L'Accessoire ne peut être utilisé par des tiers sans l'accord de son propriétaire. Pour pouvoir non seulement faire appel à ses propriétés mais encore s'en servir normalement (réussir à brandir une arme ou à tirer des sons d'un instrument), il faut effectuer un jet de difficulté égale au Glamour du propriétaire. Des sortilèges de Transmutation (pour annuler la propriété) ou des Influences (d'une Affinité avec l'accaparement) sont également envisageables.

Changement de taille : L'Accessoire peut changer de taille indépendamment de la Taille de son propriétaire : devenir assez petit pour être caché derrière son oreille ou assez grand pour étayer le ciel.

Diviseur de dommages : Lorsque l'Accessoire est détruit, des pertes d'Essence sont infligées au propriétaire de l'Accessoire. Avec cette propriété, les pertes subies par le propriétaire sont divisées par 3.

Effet spécial : Le propriétaire peut déclencher une Influence pré-programmée liée à la nature, à la symbolique et à la destination de l'Accessoire (frapper ou parer pour une arme, divertir pour un instrument de musique, protéger et orner pour un vêtement, ouvrir ou fermer pour une clé...) : la marmite donne bon goût aux aliments qui y sont placés, le violon émet des notes colorées qui éclatent comme des bulles de sa-

von, le fauteuil peut se déplacer avec son passager, la lame s'enflamme ou peut trancher le feu, le vent et l'eau... Attention : si l'effet spécial revient à conférer indirectement un Pouvoir au propriétaire (bague qui rend invisible, musique qui fascine, bijou qui éclaire, bâton qui lance des flammes), il s'agit d'un focus de Pouvoir et non d'un effet spécial. L'intensité des effets est égale à la moitié du Glamour du propriétaire + 3 par Affinité avec le type d'Accessoire ou l'effet produit, sans dépense d'Essence, mais il est possible d'en dépenser pour augmenter l'intensité à raison d'un point pour un point. L'effet se déclenche en accompagnement de l'utilisation normale de l'Accessoire.

Focus de Pouvoir : L'Accessoire confère un Pouvoir à son propriétaire. L'Essence dépensée (sauf si le Pouvoir est sans Essence) est celle du propriétaire. Il peut s'agir d'un Pouvoir qui affecte le propriétaire (vol, téléportation, transformation, duplication, pressentiment, capacité surhumaine, changement de taille...) ou l'environnement (cracher le feu, paralysie, terreur, sanctuaire, malédiction...). Il faut utiliser l'Accessoire (brandir une arme, jouer d'un instrument...) pour activer le Pouvoir, et si ses effets accompagnent harmonieusement l'utilisation normale de l'Accessoire, le propriétaire dispose normalement du bonus de 3 lié à l'utilisation d'un Accessoire (ainsi pour un marteau focus du Pouvoir secousse sismique, mais pas pour un anneau focus du Pouvoir d'invisibilité). Le Pouvoir doit ressortir dans la description de l'Accessoire, comme un Signe (les sandales qui permettent de voler ont des ailes...).

Immunité : L'Accessoire bénéficie d'un bonus de 6 à l'Encaissement de son propriétaire contre un type d'agression auquel il est par nature vulnérable.

Mobile : L'Accessoire peut se déplacer dans les airs en étant mentalement piloté par son propriétaire, même s'il est hors de vue ou dans un autre Domaine, ce qui est traité comme une Influence de l'Affinité Accessoire (intensité égale à celle d'un sortilège de Kinésie produisant les mêmes ef-

fets). Aucun Accessoire ne peut se déplacer spontanément entre la Terre et Féerie.

Piégé : L'Accessoire est piégé. Toute tentative d'utilisation sans l'accord du propriétaire expose à une attaque (décharge électrique, embrasement, éruption de lames, attaque par l'Accessoire lui-même...) avec les scores de combat du propriétaire. Cette propriété accompagne harmonieusement un antivol.

Polymorphe : L'Accessoire peut prendre la forme d'un objet de même catégorie (i.e. rattaché à la même Affinité) : les armes, les outils, les navires...

Télécommande : Les propriétés de l'Accessoire (sauf foci de Pouvoirs qui n'affectent que le porteur) peuvent être déclenchées à distance, du moment que l'Accessoire est dans le champ de vision de son propriétaire.

RESTRICTIONS

Fragilité : L'Accessoire est particulièrement sensible aux moindres attaques. Avec cette restriction, la destruction de l'Accessoire transfère des pertes d'Essence multipliées par 3 au propriétaire.

Horripilant : Un défaut mineur mais insupportable vient gêner le propriétaire : le temps se couvre dès qu'on joue de l'instrument, la lame vibre en présence d'un adversaire déclaré (gênant en cas d'embuscade)...

Intermittent : Une propriété ne fonctionne que lorsque certaines conditions sont réunies (sous la pluie, quand l'Accessoire est dans le Domaine du propriétaire, lorsque l'Accessoire vient d'être tenu par 3 personnes...).

Vulnérabilité : L'Accessoire peut être affecté par une forme d'attaque à laquelle il devrait en principe être insensible : métal inflammable, pierre soluble dans l'eau... On peut aussi décider que l'Accessoire subit des Dommages de quelque chose qui ne constitue en rien une attaque : lorsqu'on joue de la musique, par exemple.

Exemples de Pouvoirs féériques

Allergène : la seule présence du Féérique provoque une réaction allergique chez tous ceux qui ne réussissent pas un jet contre son Glamour. Cette allergie se traduit par des rougeurs, enflures, éternuements... et un malus égal à la marge de réussite à toutes les activités.

Signes adaptés : odeur particulière, dégage des particules dans l'air, fourrure du vesteuse, chapeau en peau de chat, plumeau, comportement irritant...

Armure adaptative : chaque fois que le Féérique est blessé, il gagne un nombre de points d'Encaissement égal au nombre de points d'Essence perdus. Ces points excédentaires se conservent pendant toute la Scène du combat, et disparaissent à la fin de la Scène suivante.

Signes adaptés : plaques d'armure métallique qui recouvrent une zone de plus en plus étendue, plaques cornées sur le corps qui se renforcent à mesure, couche de lard qui s'épaissit, poils qui poussent...

Brouillard : le Féérique peut créer dans son environnement proche (à vue) une zone de brouillard très dense. Il fait un jet contre une difficulté liée à l'environnement : dans un marais, facile (12), dans une forêt, typique (15), dans un désert à midi, quasi-impossible (30). La marge de réussite donne le malus imposé à tous les jets de vision dans la zone concernée.

Signes adaptés : entouré d'un halo, fait de la buée quand il parle, apparence évanescence, élocution nébuleuse, fume la pipe...

Caméléon : le Féérique peut se fondre dans un type d'environnement donné. Toute tentative pour le localiser dans cet environnement subit un malus de 6.

Signes adaptés : contours flous, couleurs ternes ou changeantes, sociable...

Changement de taille : le personnage peut soit diminuer, soit augmenter de Taille, mais pas de plus d'un cran (2 si sa Taille est à l'un des 2 extrêmes et donc qu'il ne peut la modifier que dans un seul sens). Quand le pouvoir s'arrête, le personnage reprend sa taille normale.

Signes adaptés : prend sa respiration et se gonfle pour grandir puis se dégonfle pour rapetisser, tape trois fois du pied avant de changer de taille, médaille de champion des buveurs de soupe, vêtements trop grands ou trop petits...

Cracher le feu : le personnage peut cracher un jet de flammes dévastateur. Il est géré comme une attaque à distance classique (Dommages : Glamour -3). Tout objet touché par le jet de flammes est susceptible de s'enflammer (jet contre le Glamour du propriétaire, s'il est réussi, les dégâts doivent être déterminés à chaque Action par un jet contre Encaissement pendant un nombre d'Actions égal à la marge de succès du jet d'inflammation).

On peut concevoir sur le même modèle toutes autres formes d'attaque à distance dont l'effet dure dans le temps (attaques soniques qui donnent un malus à l'ouïe, par exemple).

Signes adaptés : des flammèches accompagnent les éternuements, des fumerolles sortent du nez, mange du charbon, vêtu en ramoneur, bougie allumée, chaleureux...

Cuir épais : toute perte d'Essence consécutive à des Dommages en excès de l'Encaissement est divisée par 2.

Signes adaptés : peau squameuse, carapace de tortue, armure, chitine, tégument, couche de graisse/ bave/ fourrure...

Duplication : le personnage peut créer des doubles identiques de lui-même (mêmes Glamour, Attributs, Traits et Taille) à ses côtés. L'Essence est indivise entre le Féérique et les copies (le score du Féérique initial est diminué de toutes les pertes et de toutes les dépenses issues de lui-même et des copies), et ils partagent en outre tous leurs sens. C'est un même esprit qui anime l'ensemble des Manifestations.

Signes adaptés : parle avec des voix mêlées, yeux à plusieurs pupilles, comportement schizophrène...

Engloutir : ce pouvoir permet d'avalier d'un coup un objet d'une Taille inférieure à celle du Féérique et le régurgiter par la suite. Pour avaler une personne qui se défend, un jet d'Attaque à -6 doit être réussi.

La personne avalée subit ensuite un malus de -6 à toutes ses activités, voire plus si elles nécessitent un certain espace libre. Elle est aussi victime du processus de digestion et subit à chaque Action une perte d'Essence égale à un jet de Dommages de l'avalé - Encaissement de l'avalé. Certaines personnes trop résistantes sont tout bonnement indigestes ! La victime peut réussir à sortir de l'estomac si elle réussit un jet contre le Glamour de l'avalé à -6. Elle peut éventuellement attaquer l'avalé de l'intérieur, mais toujours à -6 (compte tenu de la situation, on considère que la Défense de l'avalé n'est pas modifiée).

Signes adaptés : large sourire, jabot, mâchoire qui se décroche, mâchouille en permanence, anorexique ou boulimique...

Faire le mort : dès que le Féérique est blessé pour au moins un point d'Essence, il peut tomber en catalepsie comme s'il était vaincu. En outre, aucun Geis n'est infligé, même si le vainqueur est persuadé du contraire. Une rupture, même volontaire, d'un tel Geis est sans conséquence. Enfin, le Dépouillement d'un Féérique qui fait le mort n'est pas possible (sauf bien sûr s'il est réellement vaincu sans recourir à ce Pouvoir) : le Dépouilleur se rend compte que quelque chose n'est pas normal. Le Féérique ne peut agir à nouveau avant d'avoir régénéré au moins un point d'Essence.

Signes adaptés : apparence malade, queue d'opossum, marques qui se multiplient à chaque recours au Pouvoir, tempérament morbide, look néo-gothique, costume de croque-mort...

Fascination : le Féérique peut plonger ses interlocuteurs dans un état de transe dans lequel ils sont réceptifs à ses suggestions et les acceptent facilement. Il bénéficie d'un bonus de 6 à ses tentatives de persuasion.

Signes adaptés : pupilles verticales, voix douceuse, passes hypnotiques, mégalomanie, s'exprime en chantant...

Fée du logis : sur un simple claquement de doigts, l'être-fée nettoie une pièce entière qui devient brillante et propre comme au premier jour. La pièce se re-salira natu-

rellement (plus ou moins vite en fonction du caractère de son propriétaire si c'est un Domaine féérique).

Signes adaptés : possède un plumeau, frotte ce qui est sale, la poussière disparaît sur son passage, méticuleux, costume de majordome...

Force surnaturelle : le personnage possède une force physique extraordinaire. Il peut utiliser sa force pour produire des effets spéciaux, comme soulever une maison d'une seule main sans qu'elle s'écroule sous son propre poids. Le bonus à prendre en compte pour tous les actes de force est de 6. Ce pouvoir peut se décliner pour d'autres capacités (vision, ouïe...).

Signes adaptés : muscles proéminents, fait jouer ses muscles régulièrement, devient vert lorsque son pouvoir est actif...

Gigue frénétique : en chantant, dansant ou jouant de la musique, le personnage provoque un désir incontrôlable de danser chez tous ceux qui l'entendent. La marge de réussite d'un jet contre la cible donne le malus à toutes les activités des danseurs. Les êtres inintelligents ont un bonus de 6 pour résister, et les objets inanimés un bonus de 15. La danse cesse dès que le stimulus (musique, chant, danse...) cesse.

Les Terrestres s'épuisent à danser ainsi : à chaque Action ils doivent réussir un jet d'Encaissement contre la moitié du Glamour du Féérique +3 par Affinité mise en jeu, sous peine de subir des blessures (pouvant entraîner l'inconscience mais pas la mort). Après la fin de la danse, ces blessures disparaissent au rythme d'un point par Action si le Terrestre se repose ; des jets seront nécessaires s'il continue à se dépenser.

Signes adaptés : instrument de musique, démarche dansante, muzak d'ambiance...

Immunité : le personnage est à l'épreuve d'une certaine forme de traumatisme : chaleur, froid, noyade, intempéries... Son Encaissement est majoré de 6 contre ce type d'attaque.

Signes adaptés : selon immunité (fourrure, écailles, peau métallique, branchies...)

Liquéfaction : ce Pouvoir permet de se changer en eau, avec toutes les propriétés du liquide. La vitesse d'écoulement reste la vitesse normale de déplacement.

Signes adaptés : mouille les objets qu'il touche, regard embué, voix gargouillante, gestuelle fluide...

Lumière : le personnage peut devenir lumineux à volonté. Sa puissance d'éclairement dépend de sa taille (avec la luminosité d'une flamme). Il n'est pas chaud. Il peut moduler son intensité et sa coloration lumineuse (pour éblouir, émettre des signaux...).

Signes adaptés : luit légèrement, possède des bougies, flammèche au bout du chapeau, tempérament illuminé, allumettes...

Malédiction : l'être-fée peut maudire une personne et attirer sur elle la malchance. La personne en question doit auparavant lui avoir porté tort, sinon la malchance se retournera contre lui. La personne maudite sera victime à l'instant propice (i.e. au choix du meneur) d'un incident qui, sans mettre sa vie directement en danger, pourra lui apporter pas mal d'ennuis. Le Pouvoir se résout par un jet contre la victime. L'Essence dépensée par l'auteur de la malédiction reste engagée jusqu'à ce que la malédiction se résolve ou que son auteur décide de la lever (ce qui constitue un Pacte). Seul un sortilège de Guérison peut lever une malédiction contre le gré de son auteur.

Signes adaptés : mauvais œil, profère des malédictions emphatiques, brandit une poupée vaudou....

Membres multiples : le Féérique a des membres préhensiles supplémentaires (en plus des deux qui constituent la référence commune) dont il peut se servir sans aucune gêne. Chaque membre en plus permet d'accomplir une activité supplémentaire au même rang d'Initiative qu'une autre activité déclarée lors d'une Action, sans malus de rang ni malus de nombre d'activités, à condition que chaque activité puisse se mener indépendamment des autres avec un membre. En revanche, le malus éventuel de changement d'activité s'applique pleinement

si les activités effectuées par les membres supplémentaires ne correspondent pas à la déclaration initiale, et chaque membre n'octroie d'activité supplémentaire gratuite qu'une fois par Action. Dès qu'un membre a agi une fois lors d'une Action, s'en resservir aux rangs ultérieurs se fait avec les malus usuels d'activités multiples.

Il est possible d'utiliser les membres supplémentaires pour parer les coups plutôt que pour attaquer, ce qui accorde un bonus de +3 en Défense à la place d'une activité supplémentaire.

Signes adaptés : plusieurs membres, cheveux préhensiles, langue démesurée, intestins rampants...

Nombre indéfini : ce Pouvoir réservé aux Compagnons permet au propriétaire de disposer d'un groupe d'Emanations qui comporte un nombre illimité d'individus. Tout point de Dommages infligé au-delà de leur Encaissement les fait disparaître et s'impute sur l'Essence de leur maître.

Signes adaptés : les Compagnons sont indénombrables.

Nuée : le Féérique est constitué d'une multitude de petites créatures qui agissent de concert (ex. : nuée de lucioles, horde de souris...). Elles sont parfaitement coordonnées entre elles (les lucioles peuvent former un motif dans l'air), mais chacune ne jouit que d'une autonomie très limitée (quelques souris ne peuvent pas partir seules en reconnaissance). Elles doivent rester à proximité les unes des autres (au moins à vue) et les parties trop éloignées du gros de la troupe perdent toute intelligence et initiative. Le premier coup porté les dissipe, et inflige éventuellement une perte d'Essence au Féérique si les Dommages infligés excèdent son Encaissement.

Les créatures constitutives de la nuée peuvent mener en parallèle des activités très simples ou travailler ensemble sur une même activité (les souris dévorent du grain). Le meneur de jeu autorisera certaines activités ou donnera des bonus au Féérique du fait de sa nature (ex. : les lucioles peuvent passer par un trou de serrure), mais pourra en interdire d'autres ou donner

des malus (les souris auront du mal à ouvrir une porte). Pour des activités plus complexes ou indépendantes (comme mener des attaques sur plusieurs individus, par exemple), le malus lié aux activités multiples est neutralisé. Les malus d'anticipation ou de changement d'activité ne sont pas affectés.

Le meneur de jeu peut décider que le Féérique est moins sensible à certaines attaques (flèches dans les lucioles) et donner un bonus à la Défense. Inversement, il peut donner un malus à la Défense (-3 ou -6) dans le cas d'attaques de zone que le Féérique a plus de mal à éviter (ex. : bourrasque de vent dans les lucioles). La Taille du Féérique correspond à l'espace occupé par l'ensemble des créatures.

Signes adaptés: être composé d'une multitude de petites créatures.

Pantín de bois: ce Pouvoir permet au Féérique de se transformer en simple pantín de bois. Il ressemble alors à un simple jouet et seul un jet au moins impressionnant (24) permet de reconnaître en lui un être féérique et non un simple élément du décor. Dans cet état, le Féérique ne peut plus bouger. Sa perception se limite au toucher et aux vibrations proches (il ne voit ni n'entend distinctement). Il est assimilé à un objet inanimé du point de vue des Dommages que l'on peut lui infliger (cf. plus bas).

Signes adaptés: apparence de pantín, peau de bois, vêtements de poupée, personnalité facile à manipuler, copeaux de bois, ciseau à bois...

Paralysie: toute cible touchée par le Féérique doit réussir un jet contre son Glamour ou rester figé dans son mouvement pendant le reste de l'Action en cours. Par la suite, il peut tenter à chaque Action un jet contre le Féérique pour retrouver sa mobilité.

Signes adaptés: mains glacées, regard noir, caractère monolithique, seringue...

Plusieurs têtes: le personnage possède plusieurs têtes indépendantes qui dirigent chacune une fraction du corps. Les têtes peuvent discuter, échanger des idées, s'occuper de choses différentes... Le personnage peut annuler jusqu'à un malus de -3

par tête supplémentaire si ce malus est lié au fait qu'il réalise plusieurs activités différentes. Toutefois, ces activités doivent être indépendantes (i.e. : être traitées par chaque tête séparément) et ne nécessiter l'utilisation que d'une fraction du corps. De plus, le personnage possède un bonus de +1 par tête à tous ses jets de perception (les têtes peuvent regarder dans des directions différentes).

Signes adaptés: plusieurs têtes (!), schizophrène, marionnette de ventriloque...

Pressentiment: le personnage ressent une impression bizarre lorsqu'un danger le menace, s'il réussit un jet de difficulté 6 + 3 par Action qui le sépare de la concrétisation du danger (en clair, il est plus difficile d'être prévenu plus en avance).

Signes adaptés: antennes, poils qui se hérissent, oreilles qui se dressent, troisième œil, entend des voix...

Pustule nasale: ce pouvoir permet au personnage de faire pousser une pustule disgracieuse sur le nez d'un individu. Le Pouvoir se résout par un jet contre la victime. Comme pour tous les Pouvoirs féériques, l'Essence dépensée reste engagée jusqu'à ce que l'auteur du Pouvoir décide d'y mettre fin. Il est possible de hâter cette échéance en recourant au Talent magique de Guérison.

Signes adaptés: geste de malédiction, pustule sur le nez !

Sanctuaire: ce pouvoir crée une zone dans laquelle les actions violentes ou passionnées ont un malus de 6. La zone se limite à un lieu thématique précis (l'intérieur d'une maison, la place d'un village, une clairière...).

Signes adaptés: voix lénifiante, vol de colombes au-dessus de la tête, odeur d'encens (ou autres fumées apaisantes)...

Saut de grenouille: le personnage peut faire des bonds prodigieux en hauteur et en longueur. Il peut se réceptionner lors de chutes. Il reçoit un bonus de 6 à tous ses jets de saut.

Signes adaptés: jambes de grenouille, coassements, sautille sans cesse, sautes d'humeur...

Secousse sismique : en heurtant fortement le sol avec ses poings ou ses pieds, le personnage crée un petit tremblement de terre. Les secousses peuvent endommager un bâtiment ou éventuellement faire chuter des personnes en position instable. Les Dommages infligés aux structures du Domaine qui en est la cible sont les Dommages à distance du personnage. Les êtres vivants ne subissent pas de Dommages, mais doivent réussir un jet contre les Dommages, modifié par leur Taille relative, pour conserver leur équilibre.

Signes adaptés : fait légèrement trembler le sol quand il court, invoque les puissances chthoniennes avant d'utiliser son pouvoir, voix rocailleuse et forte, colérique, pioche...

Souffle de tempête : ce Pouvoir permet de déclencher un vent qui repousse choses et êtres (jet de l'utilisateur contre les victimes, modifié par leur Taille relative).

Signes adaptés : voix tonnante, cheveux et cape qui volent au vent même en l'absence de vent, danse tempestaire, faim de (grand méchant) loup...

Téléportation : le personnage peut se rendre instantanément en n'importe quel point de son champ de vision, moyennant un jet dont la difficulté est celle d'une attaque à distance à la portée correspondante. Il peut également emmener des tiers (y compris leurs Emanations), mais la difficulté est augmentée du tiers du Glamour des individus emmenés. Ses Compagnons font partie de lui-même et peuvent se téléporter avec lui s'ils sont en contact physique sans augmentation de difficulté.

Signes adaptés : nuage de fumée, bruitage, la Manifestation « saute » comme une image mal réglée, baguette magique, pantoufles de rubis...

Terreur : ce Pouvoir permet, sur un jet contre les victimes, de donner un malus à toutes les activités égal à la marge de succès à toutes les cibles pouvant percevoir le Signe du Pouvoir du Féérique : entendre son cri, croiser son regard...

Signes adaptés : hurlement terrifiant, regard noir, grimace horrible...

Transformation en Animal : le personnage peut se transformer en un animal (aigle, loup, girafe...) et un seul. Sous forme animale, il garde son Glamour mais acquiert la Taille de l'animal. Il possède toutes les capacités naturelles de l'animal choisi, traitées comme des Pouvoirs gratuits (par exemple, pour un aigle, vol), mais perd les siennes si elles sont liées à son physique (il est difficile de jouer de la musique sous forme de loup...).

Signes adaptés : traits physiques, cri ou comportement de l'animal en question, costume de dompteur...

Traque infallible : ce Pouvoir permet de retrouver un fugitif même s'il ne laisse pas de traces : en vol, à travers un Point de Contact... quelles que soient les Correspondances qui les séparent.

Signes adaptés : renifle en permanence, pendule ou baguette de coudrier, loupe...

Venin : un mode d'attaque au corps à corps du personnage (morsure, griffure, piqûre...) peut inoculer à la victime une substance qui attaque son intégrité physique. L'attaquant effectue un jet contre la victime ; s'il est réussi, la victime perd à chaque Action un nombre de points d'Essence déterminé par un jet contre Encaissement pendant un nombre d'Actions égal à la marge de succès du jet d'empoisonnement.

Signes adaptés : dard de scorpion, salive corrosive, commentaires venimeux...

Vol : le personnage peut voler par la seule force de son Essence. Ses performances en vol sont soumises à des jets.

Signes adaptés : ailes qui se déploient dans le dos, plane à 3cm du sol, plumes sur le corps, volage, casque ailé, dirigeable individuel...

Exemples d'effets des coups portés en combat

Coup	Malus	Effet
Désarmer	-6	l'adversaire est privé de son arme qui vole à quelques pas de lui.
Blesser	0	le défenseur perd un nombre de points d'Essence égal à la marge de réussite plus les Dommages de l'attaquant moins son Encaissement. Si ce total est inférieur ou égal à zéro, le défenseur ne perd rien (mais il ne gagne rien non plus !).
Faire tomber	-6	L'adversaire tombe à terre. Il aura un malus de -3 à toutes ses activités tant qu'il ne se sera pas relevé (ce qui est une activité à part entière même si elle s'effectue sans jet de dés).
Entraver	-6	L'adversaire est gêné dans ses mouvements et subit un malus égal à la marge de réussite de l'attaque tant qu'il ne se sera pas dégagé grâce à un jet réussi contre son adversaire. Note : pour ce coup, l'attaquant doit avoir les moyens d'entraver son adversaire : toile d'araignée, tentacules, fouet... A distance, un personnage peut Entraver en clouant les vêtements de sa victime sur une surface dure avec un projectile, si l'environnement et la victime s'y prêtent bien sûr. Le malus est alors de -9. Le jet à réussir pour se dégager a pour difficulté les Dommages de l'attaquant + la marge de réussite de son coup (i.e. les pertes d'Essence qu'elle aurait entraînées s'il s'agissait d'une attaque simple)
Etourdir	-3	Les Dommages de ce coup sont comptés comme des malus à toutes les activités du défenseur (et pas comme pertes d'Essence). Le malus diminue d'un point par rang d'Initiative qui s'écoule sans nouvel étourdissement.
Tenir en respect	-9	Ne fonctionne que sur un adversaire de Taille inférieure ou égale et permet de profiter d'une allonge supérieure pour le maintenir trop loin pour qu'il puisse porter un coup. Il subit par la suite un malus de -6 à son Attaque, jusqu'à ce qu'il parvienne à utiliser le coup spécial « entrer dans la garde » (qui ne fait que neutraliser ce coup et n'a pas ses effets usuels). <i>Malus modifié par les Tailles relatives : plus votre adversaire est plus petit que vous, plus c'est facile.</i>
Handicaper	-9	Permet, si au moins un point d'Essence est infligé, de rendre inutilisable un organe (sens, membre...) de l'adversaire pendant un nombre de rangs d'Initiative (éventuellement cumulés sur plusieurs Actions) égal aux Dommages infligés (avant Encaissement).
Acharnement	-6 en Défense	Si des pertes d'Essence ont été infligées lors de l'activité précédente, on peut retourner l'arme dans la plaie, ce qui donne un bonus aux Dommages égal au quart des pertes infligées au coup précédent. A la première Attaque qui échoue, l'arme est délogée.
Coup effrayant	-3	Permet de donner un coup si impressionnant (armure fracassée, projection de débris, décor endommagé...) qu'il donne un bonus à celui qui le réussit de 1 (sans limite inférieure) par 3 points de Dommages infligés (avant Encaissement) auprès de tous les té-

		moins pour sa prochaine activité d'intimidation.
Vol plané	-6	Donne un coup si fort que la victime décolle du sol et se trouve projetée à une distance proportionnelles aux Dommages infligés (avant Encaissement).
Entrer dans la garde	--9 modifié par les Tailles relatives : plus votre adversaire est plus grand que vous, plus c'est facile.	Ne fonctionne que sur un adversaire de Taille supérieure ou égale et permet de se placer très près de lui de façon à ne pas lui laisser assez de débattement pour porter un coup. Il subit par la suite un malus de -6 à son Attaque, jusqu'à ce qu'il parvienne à utiliser le coup spécial « tenir en respect » (qui ne fait que neutraliser ce coup et n'a pas ses effets usuels).

Exemples de cas particuliers en combat

Tous ces cas illustrent comment le système permet de traiter des situations diverses. L'idée n'est pas de changer le jeu en simulation tactique, mais de démontrer la flexibilité du système de jeu. Vous pouvez ignorer ces situations ou les gérer de façon globale : il est conseillé de faire une appréciation globale de la situation plutôt que de réfléchir 107 ans à tous les paramètres qui influent sur la difficulté. C'est beaucoup plus rapide et pas forcément plus arbitraire.

SURPRISE

Parfois, certains individus ne s'attendent pas à se battre, soit parce qu'ils ne s'attendaient pas du tout à une agression, soit parce que cette agression intervient d'une façon très originale qu'ils n'envisageaient pas. Ils sont surpris et ne peuvent réagir correctement à l'attaque, comme le ferait quelqu'un qui serait prêt au combat. Ils vont donc réagir moins vite (le temps de se remettre de leur émotion) et se défendre moins efficacement. En pratique, **un personnage surpris par une attaque subit un malus de -6 à son Initiative et de -3 à sa Défense jusqu'à la fin de la première Action.**

Si le personnage était sur ses gardes au moment de l'attaque, même s'il n'avait pas vu venir son agresseur (il soupçonnait un coup fourré sans savoir précisément d'où il allait partir), il ne subit pas de malus. En revanche, son assaillant dispose d'un bonus à l'Initiative égal à la marge de réussite de son jet de dissimulation contre sa victime. Également, dans des cas extrêmes (personnage ivre, endormi, sous l'effet d'un sortilège d'Envoûtement ou ayant les mains occupées...), on peut prolonger l'état de surprise sur plusieurs Actions, voire interdire toute activité tant que dure l'état de surprise !

ADVERSAIRES MULTIPLES

Il existe une limite au nombre d'adversaires qui peuvent s'en prendre simultanément au même individu en combat au corps à corps. On considère en effet qu'il existe 6 **angles d'attaque** sous lesquels attaquer quelqu'un : de face, de dos, à droite, à gauche, par au-dessus, par en dessous. Naturellement, certaines positions des combattants interdisent certains angles d'attaque : ce n'est qu'en volant que l'on peut attaquer par au-dessus. De même, seul un fousseur peut attaquer par en dessous un combattant qui se tient debout sur le sol,

mais il en va autrement s'il s'agit d'un combat aérien. De même, dans un couloir étroit, il ne subsiste que 2 angles d'attaque possibles : de face et de dos. **Si plusieurs personnes en attaquent une, cette dernière subit un malus de -3 à sa Défense par angle d'attaque occupé au-delà du premier** : elle doit surveiller un plus grand nombre d'agresseurs potentiels.

Dans Contes de Fées, les protagonistes peuvent avoir des tailles très différentes. Le meneur de jeu doit tenir compte de ces différences de taille significative. Entre adversaires de même Taille, un combattant occupe un des angles d'attaque de son adversaire, ce qui laisse les autres angles libres pour d'autres assaillants. Mais un attaquant beaucoup plus grand que le défenseur pourra suffire à saturer plusieurs de ses angles d'attaque (un Géant peut frapper de face, de dessus et des deux côtés en même temps d'un seul coup de tronc de séquoia). A l'inverse, il faut une nuée de moineaux pour occuper pleinement un angle d'attaque d'un individu de Taille humaine. Ces grandeurs sont résumées dans la table suivante :

Taille du défenseur	minuscule	petit	moyen	grand	énorme
Surface d'un angle d'attaque	1	3	6	12	12

Pour chaque angle d'attaque non protégé par la position des combattants (donc 6 au maximum), un nombre d'adversaires dont la surface totale, donnée en fonction de leur Taille par la table ci-dessus, n'excède pas celle de l'angle peuvent s'y entasser.

Vite, un exemple : un grand Ogre est adossé à une paroi rocheuse et se défend face à une horde de Sylphes en furie. Dans cette situation, sachant que les sylphes veulent, l'ogre expose 4 angles d'attaque aux sylphes (de face, à gauche, à droite, au-dessus). Sa taille est grand, chaque angle d'attaque a une surface de 9.

Chaque Sylphe ayant une Taille petit, chacun occupe une surface de 3 selon la table, donc 12 d'entre eux peuvent l'attaquer simultanément (3 par angle d'attaque). Outre

le premier angle, inévitable en combat, l'Ogre est donc attaqué sous 3 autres angles, ce qui lui occasionne pendant tout le combat un malus de 9 (3x3) à sa Défense.

Dans le cas où une seule créature occupe plus de la totalité des positions offertes par une autre, on considère qu'elle est la seule à pouvoir attaquer.

Vite, un exemple : deux Géants (Taille énorme) veulent écraser un pauvre Feu Follet (Taille minuscule). Le Feu Follet n'a qu'une surface de 1 par angle d'attaque, alors qu'un seul Géant a une surface de 12 ! Les Géants ne peuvent s'acharner à deux et un seul d'entre eux peut attaquer notre ami lumineux.

On pourra remarquer que pour des combattants de Tailles égales, une personne occupe un angle d'attaque. Cela revient au cas standard où quatre personnes au sol au maximum peuvent en attaquer un autre.

A l'inverse, un combattant nettement plus grand que ses adversaires pourra en écraser plusieurs d'un seul coup de talon. Chaque adversaire de Taille inférieure ne

monopolisera en effet qu'une partie de l'Attaque qu'il effectue au rang d'Initiative concerné. On n'effectue qu'un jet d'Attaque, comparé à la Défense de tous les défenseurs visés. Tous ceux qui sont touchés doivent Encaisser des Dommages.

Vite, un exemple : un Ogre affamé de taille grand se jette sur une bande de Farfadets de Taille minuscule (surface 1) et de Lutins de Taille petit (surface 3). D'après la table, chaque bouchée de l'Ogre engloutit une surface de 9. L'Ogre peut donc au maximum engouffrer jusqu'à 9 Farfadets, ou bien 3 Lutins, ou encore 2 Lutins et 3 Farfadets ou autre combinaison aboutissant à la même surface totale s'il aime les mélanges de goûts.

Notez également que les limitations en nombre d'adversaires sur une même victime ne concernent pas les attaques à distance. Par contre une attaque à distance peut af-

fecter plusieurs cibles, ce que l'on traitera en supposant qu'un projectile purement transperçant (flèche) ne peut affecter qu'une cible, alors que tous ceux qui ont un effet contondant (pierre) représentent la

même surface que leur utilisateur. Certains Pouvoirs peuvent inclure spécifiquement des effets de zone. Naturellement, un jet de levage suffisamment réussi peut permettre de lancer des projectiles encore plus gros...

CHARGE

Si on attaque en se déplaçant, c'est une **charge**. En fonction de la vitesse de dépla-

cement, on a un bonus aux Dommages mais un malus à l'Attaque.

Allure	Attaque	Dommages
Marche nonchalante	0	0
Marche forcée, jogging, trot	- 3	+ 3
Course	- 6	+ 6

COUVERTURE

Lorsqu'un défenseur n'est que partiellement exposé, l'attaquant est face à une alternative :

- soit il s'efforce d'atteindre les parties du défenseur qui dépassent, ce qui revient à atteindre un défenseur de petite taille (appliquer les mêmes malus de taille équivalente que pour une cible située à distance, selon la proportion du défenseur qui est exposée),
- soit il essaie de passer au travers de l'obstacle qui protège le défenseur en frappant suffisamment fort. Le défenseur jouit alors d'un bonus à l'Encaissement qui dépend de la solidité de sa couverture. Cette solidité s'apprécie selon le matériau et l'épaisseur de la couverture par rapport à l'Encaissement du propriétaire du Domaine

où se déroule le combat (voir quelques exemples dans la table ci-dessous) lorsque le défenseur s'abrite derrière un obstacle préexistant. Au cas où le défenseur crée sa couverture par Influence, le bonus d'Encaissement se trouve directement corrélié à l'intensité de l'Influence réalisée.

Dans ce cas, l'attaquant souffre malgré tout d'un malus de -6 au toucher si la couverture est opaque (il peut fort bien trouver la couverture, mais pas là où se cache le défenseur !) et de -3 si elle est semi-transparente (verre dépoli...). Il est donc toujours possible de démolir la couverture (ce qui est alors une attaque contre le Domaine) de façon à exposer le défenseur.

Couverture	Exemple	Proportion de l'Encaissement du propriétaire
Matériau fragile et peu épais	Verre, carton	0
Matériau fragile et épais	Vent violent	1/3
Matériau normal et peu épais	Immersion dans l'eau	1/3
Matériau normal et épais	Cloison de bois	2/3
Matériau solide et peu épais	Moellons	2/3
Matériau solide et épais	Rocher	1/1

ECLAIREMENT

Un certain malus affecte les protagonistes d'un combat qui se tient dans une zone peu ou mal éclairée. Voici quelques exemples de situations courantes. Les malus donnés le sont pour un combat au contact. Ils sont

doublés pour une attaque à distance ou pour une toute autre activité qui a directement trait à la vision.

Description	Malus au contact	Malus à distance
Crépuscule	-3	-6
Brouillard	-3	-6
Lueur d'une torche	-3	-6
Nuit de pleine lune	-6	-12
Soleil dans les yeux	-6	-12
Lueur des étoiles	-9	-18
Yeux bandés	-12	-24
Obscurité totale	-12	-24

PORTEE DE TIR

La portée de tir en Féerie n'a rien à voir avec la puissance du tir ou la nature de l'arme employée. On peut atteindre tout ce

qu'on peut détecter. Le modificateur à la Défense de la cible est donc le même que pour la perception visuelle :

Distance	Taille apparente équivalente :	Modificateur
à bout de bras	double de la taille normale	-3
à quelques pas	normale	0
modérément éloignée	quart de la normale	+3
éloignée	dixième de la normale	+9
très éloignée	centième de la normale	+15
à l'horizon	millième de la normale	+21

VISER

Il est possible, à distance, de prendre le temps d'ajuster son tir. **Par rang d'Initiative (6 au maximum) où le tireur retarde ton tir, il gagne +1 en Attaque.** Il est nécessaire que la cible reste dans le

champ de vision du tireur pendant toute la durée de la visée (pas de couvert, d'obscurité, d'invisibilité...), faute de quoi le bonus est annulé.

CIBLE MOBILE

Allure	Malus
Marche nonchalante	0
Marche forcée, jogging, trot	- 3
Course	- 6

ENCOMBREMENT DU TERRAIN

Forêt dense -9, couloir +3, souterrain tortueux -3.

ARMES ET ARMURES

En Féerie, la nature de l'arme utilisée ne compte pas. Seule la force de l'attaquant compte et son arme en est l'émanation féerique. Il n'y a donc aucune modification que l'attaque soit portée à mains nues ou avec une flamberge. A l'identique, l'armure ne change rien à l'Encaissement de l'être-fée, c'est juste un appareil cosmétique.

FRAPPER DES OBJETS INANIMÉS

Les objets inanimés n'ont pas de score de Défense puisqu'ils sont immobiles par nature (le voudraient-ils qu'ils ne pourraient pas bouger). On n'effectue donc aucun jet d'Attaque mais directement un jet de Dommages. Au cas où le total serait négatif (à la suite d'un très mauvais jet de dés), il se produirait comme d'habitude un incident (l'attaquant frappe à côté, brise son arme, se frappe le pied, atteint un passant innocent ou un allié, reçoit sur la tête l'arbre qu'il vient d'abattre...). Les Dommages n'étant pas accrus par la marge d'un jet d'Attaque réussi mais modifiés par un jet de dés (éventuellement négatif), ils sont généralement inférieurs à ceux infligés à un être vivant : les objets ne souffrent pas... Eventuellement, s'il s'agit d'atteindre en catastrophe un objet de taille réduite ou peu visible (couper la corde à temps, faire basculer un levier d'une flèche bien placée...), on pourra effectuer un jet d'Attaque avec une difficulté qui dépend des circonstances (taille de la cible, portée, visibilité...), géné-

ralement grevé d'un malus d'activité anticipée.

Il est à noter qu'un être vivant inconscient, sans Essence, endormi, paralysé, pétrifié... bref incapable de remuer un cil, ou qui choisit de ne pas se défendre, n'est pas pour autant ainsi assimilé à un objet inanimé. Sa Défense se trouve réduite à zéro, ce qui donne à son assaillant un avantage tactique significatif : non seulement est-il certain (là encore, sauf jet de dés abyssal) de lui infliger des Dommages, mais de surcroît la totalité de son score d'Attaque est prise en compte dans la marge, donc dans les pertes d'Essence encourues ! Mieux vaut ne dormir que d'un œil en territoire ennemi...

Notons toutefois qu'il existe certains Pouvoirs (ou autres effets magiques) qui attribuent à un Féérique le statut d'un objet inanimé, notamment du point de vue des Dommages qui peuvent lui être infligés (pantin de bois, par exemple). La contrepartie est que s'il renonce ainsi à se défendre, il renonce également à toute activité.

COMBAT MONTE

La vitesse de déplacement est celle de la monture. La monture peut porter ses propres Attaques selon sa propre Initiative et à sa propre Défense. Le cavalier et sa monture ont chacun un angle d'attaque protégé (le cavalier par au-dessous, la monture par au-dessus). Les adversaires doivent choisir s'ils s'en prennent au cavalier ou à la monture.

Un combattant à pied peut attaquer le cavalier mais avec un malus égal à 3 modifié par les Tailles relatives de la monture et du piéton. Bien sûr, si le cavalier et sa

monture sont beaucoup plus petits que leur adversaire à pied, celui-ci peut les écraser conjointement d'un seul coup (cf. règles sur les adversaires multiples).

Un cavalier qui n'attaque pas peut utiliser comme score de Défense le Glamour de sa monture modifié par sa propre Taille relative (un petit cavalier qui se plaque sur une monture rapide est difficile à atteindre).

Si une Attaque du cavalier intervient au cours d'une activité de déplacement en ligne droite de la monture, c'est une charge. Le cavalier calcule les Dommages sur la base de la Taille de sa monture et non la sienne. Les Dommages ont en outre un bonus de 3 si la monture trotte et de 6 si elle court (aucun bonus si elle marche).

Exemples d'utilisation des Talents magiques

Pour estimer la difficulté d'un sortilège, le meneur dispose de deux types de références présentées ici pour chaque Talent magique : des règles générales qui indiquent les grandes lignes à suivre et un tableau donnant pour plusieurs difficultés le type d'effet correspondant et un exemple de sortilège. Dans la première colonne de chaque tableau, on voit apparaître deux chiffres. Le premier correspond à un modificateur à appliquer quand la difficulté est déterminée par une victime. Le second correspond à une difficulté absolue. Quand le sortilège vise un objet ou le lanceur lui-même, seule la difficulté absolue est prise en compte.

CLAIRVOYANCE

La difficulté de base est de 9. Les modificateurs principaux sont liés à la différence entre l'environnement de l'observateur et l'environnement observé :

+3 par Correspondance de différence (voir chapitre sur **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**),

+15 pour observer dans le monde (Féerie ou la Terre) où l'on n'est pas actuellement présent.

La perception est la même que celle que le magicien aurait s'il était physiquement présent. Il peut étudier la situation, utiliser des Pouvoirs sensoriels ou lancer n'importe quel sortilège (les Talents nécessitent de percevoir la cible). Les individus observés peuvent sentir qu'ils font l'objet d'une inspection magique, comme on peut détecter tout effet magique. C'est notamment le cas

pour le propriétaire du Domaine observé qui bénéficie en outre de son bonus d'Affinité Domaine.

Il est possible de résister activement à la Clairvoyance. Le propriétaire du Domaine peut utiliser la propriété d'opacité de son Domaine, ou encore remplacer la difficulté de base de 9 par son Glamour (+ Affinités / potentiel magique de sortilèges...).

Sur Terre (mais pas en Féerie où le temps ne s'écoule pas), il est également possible de consulter d'autres époques du lieu où l'on se trouve. Observer le passé a une difficulté de base de 12 + 3 par jour complet d'écart (donc 12 pour les dernières 24h, 15 pour la veille, etc.). Observer l'avenir est encore plus compliqué : difficulté de 15 + 3 par heure de différence. Des époques très éloignées constituent en principe des Contextes différents, liés par des notions de Correspondances et non plus de causalité chronologique, donc plus faciles à appréhender pour les Féériques (la difficulté est donc en général moindre pour contempler les prochains siècles que pour visualiser la prochaine semaine !).

Il est à noter qu'il n'est pas possible d'agir sur une autre époque : seules des activités visant à collecter des informations sont possibles. Essayer de lancer un sortilège dans le passé pour modifier l'histoire ne fonctionnera donc pas parce que les Féériques ne conçoivent pas la notion de causalité chronologique : pour eux, le passé n'est pas la cause du futur. Tout au plus peuvent-ils donc admirer un retour arrière sur le passé proche ou une avant-première de

l'avenir immédiat, mais pas modifier l'enchaînement chronologique des événements. Cela revient pour eux à revenir voir s'ils n'ont rien oublié dans l'entrée, ou anticiper sur la visite du salon. Mais rien de tout cela ne modifie ce qui se passe dans la cuisine...

Toutefois, la prévision de l'avenir à court terme nécessite des règles spécifiques, puisque par définition il est conditionné en jeu de rôle par les décisions des participants. Lorsqu'un Clairvoyant étudie un avenir sur lequel les activités du groupe de personnages sont susceptibles d'avoir un impact (c'est souvent le cas : on essaie, quand on sait que l'ennemi va attaquer, de déterminer par avance où et quand il frappera), chaque joueur concerné décrit les activités probables de son personnage dans l'intervalle, compte tenu des informations actuellement connues. On se met alors à jouer la scène comme si on était réellement quelques heures dans l'avenir.

A tout moment, le Clairvoyant peut mettre fin à sa vision, ce qui désengage son Essence et ramène tout le monde au présent. Tout événement intervenu pendant la vision est virtuel (pertes d'Essence, ruptures ou acquisitions de Traits ou de Gesa, Dépouillements...) et n'a jamais eu lieu (il est donc conseillé de les noter à part). Tout s'est passé instantanément, dans l'imagination du Clairvoyant et les autres personnages ne l'ont pas vécu et n'en ont aucun souvenir. Il revient au Clairvoyant, sur la base des informations obtenues, de modifier ses plans et d'informer les autres (ou pas !) des événements futurs.

Il est à noter que l'Essence engagée dans le sortilège de Clairvoyance n'est pas considérée comme engagée pendant le jeu virtuel

de la vision (quand les événements visualisés se produiront, le Clairvoyant ne sera par définition plus en train d'avoir la vision). Pour autant, ils ne seront régénérés que si le Clairvoyant a précisé qu'il consacrait, dans l'intervalle, quelques Scènes à récupérer. Si le Clairvoyant fait lui-même partie de sa vision (il observe son propre avenir), il l'observe par ses propres yeux (il ne se voit pas comme un tiers).

Enfin, tout événement non prévu par les joueurs et qui intervient entre le présent et le futur visualisé est à considérer par le meneur comme s'étant produit « de la façon la plus probable », c'est à dire en ne considérant que les scores bruts des personnages concernés (pas de facteur aléatoire) et surtout l'intérêt supérieur du scénario. Cela permet à un personnage qui souhaitait simplement savoir quel temps il allait faire demain de voir que le lendemain, il sera emprisonné par des ennemis inconnus. A charge pour lui d'éviter cet avenir sombre...

EMPATHIE

Règles de base : les informations sont d'autant plus faciles à acquérir que la cible les a présentes à l'esprit au moment de l'effet. Les sensations ou émotions brutes sont plus faciles à percevoir ou à communiquer que les pensées complexes. La cible perçoit ce qu'on lui transmet comme étant extérieur à elle (susciter des sentiments est du domaine de l'Envoûtement). Il est plus facile de communiquer avec un être conscient qu'avec un être dépourvu d'intelligence, et avec un être animé qu'avec un élément naturel ou un objet manufacturé.

Mod./Diff.	Description
-3/6	Echanger ses émotions actuelles avec un être intelligent
0/9	Echanger ses pensées actuelles avec un être intelligent, échanger ses émotions actuelles avec un être animé, échanger des émotions non ressenties actuellement avec un être intelligent
+3/12	Fouiller la mémoire d'un être intelligent à la recherche d'une information précise, communiquer des concepts simples à un être animé
+6/15	Accéder des vérités que la cible se cache à elle-même, communiquer des opinions à une fleur
+9/18	Pénétrer des souvenirs occultés de la mémoire consciente (par exemple à la suite d'une perte de Nom), discuter philosophie avec un rocher

Il est possible d'utiliser ce Talent sur une cible endormie pour visualiser ses rêves (difficulté égale à son Glamour) ou de déceler les Attributs ou le niveau actuel d'Essence (Glamour +3) ou les Traits, Pactes et Gesa (Glamour +6) d'un individu. Avec une difficulté augmentée de 3, on peut obtenir des détails (Signes, créanciers...). Avec une difficulté augmentée de 6, on peut déceler la véritable nature de la cible (Terrestre, Féérique, Compagnon, Emanation de Domaine, effet d'Influence ou de Transmutation...).

On peut communiquer avec un être situé dans un autre Contexte ou Domaine, mais la difficulté est majorée de 3 par Correspondance de différence (+15 s'il n'est pas dans le même monde que son correspondant), et il faut préalablement savoir où exactement se trouve la personne recherchée. A l'inverse, il est possible de localiser quelqu'un dont on ignore l'emplacement (difficulté 15 +3 par Correspondance de différence, +15 si la personne recherchée n'est

pas dans le même monde que ceux qui la recherchent). Si on possède un de ses Accessoires ou qu'on se trouve dans son Domaine, la difficulté baisse de 3. Si la personne recherchée se cache délibérément, la base de 15 est à remplacer par son Glamour +6 (+ Affinités / potentiel magique de sortilèges...).

ENVOUTEMENT

Règles de base : Il est plus facile de favoriser une inclination naturelle que de faire naître des émotions *ex nihilo*. Il est plus facile de faire naître des sentiments que de les détruire. Les sentiments sont plus malléables que les pensées. Les sentiments et les pensées cessent quand le sortilège s'arrête. La victime les aura ressentis comme étant naturels et venant vraiment d'elle (même si elle ne les comprend pas) et agira donc en conséquence.

Mod./Diff.	Description
-3/6	Renforcer une inclination naturelle. Ex. : énerver une brute, rendre suspicieux un guetteur
0/9	Faire naître un sentiment de faible intensité. Ex : donner faim, donner sommeil en plein après-midi
+3/12	Faire naître un sentiment fort ou une idée. Ex : mettre en colère, mettre un mot dans l'esprit de quelqu'un
+6/15	Suggérer un geste, influencer les sentiments d'un groupe. Ex : faire éternuer, inspirer la joie dans une auberge
+9/18	Manipuler les sentiments d'une personne ou lui implanter des pensées. Ex : rendre quelqu'un fou de rage ou amoureux, inspirer une chanson à un poète
+15/24	Influencer les faits et gestes d'une personne, transformer ses souvenirs. Ex : faire danser une personne, lui faire oublier le chemin jusqu'au village
+21/30	Posséder complètement une personne, lui faire faire des choses contre sa nature. Ex : faire courir une foule jusqu'à l'épuisement

EVOCATION

Règles de base : la difficulté dépend de la variation d'intensité induite dans le phénomène et de l'étendue de la zone dans laquelle il s'exerce.

Enfin, la Guérison possède la propriété extrêmement intéressante de dégager un Féérique de ses obligations (Traits, Gesa, Pactes). Toutefois, le Guérisseur reprend à son compte l'obligation dont son patient se trouve libéré. De ce fait, les guérisseurs

Mod./Diff.	Description
-3/6	faire lever/calmer un courant d'air ou des embruns, allumer/éteindre une flammèche, faire courir/apaiser un frisson, faire apparaître la lumière des étoiles au fond d'une caverne
0/9	allumer/éteindre une torche, créer/gourde, faire entendre/assourdir une conversation normale
+3/12	allumer/éteindre un brasier, faire lever/calmer une averse, faire apparaître la lumière du jour au fond d'une caverne, provoquer/apaiser une chaleur tropicale
+6/15	susciter l'obscurité souterraine en plein jour, faire lever/calmer un orage répandre/supprimer un parfum entêtant, provoquer/assourdir un vacarme infernal, allumer/éteindre une fournaise
+9/18	faire lever/calmer une tempête, allumer/éteindre un incendie, glaciation instantanée d'un Domaine, création d'un pôle magnétique

GUERISON

Dissiper les effets d'une Influence est un sortilège de difficulté égale à l'intensité de l'Influence.

Dissiper les effets d'un Pouvoir féérique est un sortilège de difficulté égale au Glamour de l'utilisateur du Pouvoir.

Dissiper les effets d'un sortilège a pour difficulté le potentiel magique final du sortilège.

De ce fait, la Guérison est une forme de Talent universel de dispersion de la magie.

et un peu masochistes, il faut bien le dire) et leurs prestations sont rémunérées en Pactes très importants (voire gracieusement, pour les plus altruistes). La difficulté est égale au Glamour du bénéficiaire. La Guérison ne permet toutefois pas de restaurer un Nom.
L'Essence utilisée pour un sortilège de Guérison n'est jamais engagée. Les effets ne sont donc jamais soumis à Conditions. Le Féérique dont les effets sont dissipés en a immédiatement conscience et son Essence est aussitôt désengagée.

La Guérison permet aussi de soigner physiquement et psychologiquement les Terrestres (voir le chapitre sur la Terre).

KINESIE

Règles de base : La masse à déplacer donne la difficulté de base à appliquer (cf. règles de levage) pour un objet. Pour un être vivant non consentant, c'est son Glamour modifié par les Tailles respectives. Ensuite, les facteurs à prendre en compte sont l'accélération ou le ralentissement

conférés à la cible (chaque changement de diviseur ajoute 3 à la difficulté) et la complexité de sa trajectoire.

Mod./Diff.	Description
-3/6	mise en mouvement rectiligne moins vite que la vitesse de déplacement normale du lanceur (Glamour/3), des pièces tombent au fond d'une bourse
0/9	les mouvements de la cible se mettent à suivre les déplacements du lanceur à vitesse normale, des gants s'enfilent tout seuls
+3/12	acrobaties à la vitesse de déplacement normale du lanceur, un de s'arrête sur le chiffre voulu
+6/15	acrobaties à la vitesse maximale pour le lanceur (Glamour) des chaussettes se lacent toutes seules
+9/18	loopings dans un labyrinthe à une vitesse supérieure au maximum possible pour le lanceur, des grains de sable coloré se trient par couleurs à vue d'œil

Vite, un exemple : un Troll (grand) de Glamour 15 souhaite faire des acrobaties aériennes. Il a le Talent Kinésie. Soulever son corps est un sortilège de difficulté 12 (poids à soulever égal au sien). Il peut voler à une vitesse de $(15)/3 + 3 = 8$. Augmenter le diviseur de 1 ajoute 3 à la difficulté, +3 pour les acrobaties, soit un total de $12 + 3 + 3 = 18$. Un Pouvoir de vol semble plus indiqué, à moins qu'il n'ait une Affinité avec l'acrobatie aérienne...

Il est également possible de téléporter un objet ou un tiers en utilisant la Kinésie, c'est à dire de le déplacer sans traverser l'espace intermédiaire. La différence avec le Talent de Voyages est que le Kinésiste, lui, ne bouge pas.

Au sein d'un même Domaine, il est nécessaire que le point d'arrivée soit visible du Kinésiste. La difficulté de téléportation est égale à celle d'une attaque à distance à la portée correspondante (donc infinitésimale si on reste dans le domaine de la prestidigitiation de petits objets d'une main à l'autre). La téléportation peut se faire aussi bien sur Terre que dans Féerie. Le Féérique peut téléporter autant d'objets qu'il peut en porter (cf. règles de levage).

On peut également expédier la cible dans un autre Domaine. La difficulté est égale à trois fois le nombre de Correspondances qui distinguent le Domaine de départ du Domaine d'arrivée. Toutes les Affinités

qui sont en rapport avec les Correspondances donnent un bonus.

Enfin, expédier une cible dans l'autre monde (la Terre ou Féerie selon le monde où on se trouve) est possible : un Point de Contact éphémère s'ouvre fugitivement et se referme aussitôt. Envoyer quelque chose sur Terre depuis Féerie est un sortilège de difficulté 15, mais le personnage n'a aucun contrôle sur le Contexte où l'objet est expédié. Le point d'arrivée sera simplement

similaire au point de départ. S'il veut un Contexte précis, la difficulté est augmentée de +3. Il peut spécifier d'autres éléments descriptifs de l'autre côté (comme des Correspondances) avec une difficulté de +3 par Correspondance. Des Affinités avec les Correspondances évoquées jouent comme bonus.

Expédier un objet en Féerie depuis la Terre est un sortilège de difficulté 6 par niveau d'Imaginaire négatif du Contexte de départ. Le Domaine d'arrivée est similaire au point de départ (au choix du meneur), mais on peut évoquer des Correspondances pour préciser davantage le Domaine d'arrivée, avec une difficulté supplémentaire de +3 par Correspondance. Des Affinités avec les Correspondances évoquées (notamment le Domaine) jouent comme bonus.

METAMORPHOSE

Règles de base : plus la Métamorphose est radicale, plus la difficulté est importante. Son potentiel se détermine par rapport au changement d'apparence du sujet, ainsi que par rapport aux changements de capacités : acquisition de nouvelles possibilités ou au contraire, disparition d'anciennes. Il est très dur de transformer les être animés en matière inerte.

Mod./Diff.	Description
-3/6	modifications cosmétiques mineures. Ex : changer de couleur, de coiffure...
0/9	modifications notables. Ex : changement de morphologie, de sexe (quand ça se voit)
+3/12	modifications radicales. Ex : changer un lapin en crapaud
+6/15	métamorphose complète avec altération simple de la nature de la cible. Ex : donner deux jambes à une sirène, faire pousser des ailes
+9/18	transformation avec altération essentielle ou opposition de la nature de la cible. Ex : transformer une ondine en dragon

Chaque 3 points de potentiel magique en excès de celui nécessaire au changement de forme donne un Attribut, à ajouter ou retirer au choix du magicien, à ceux de la cible. Transformer un être animé en objet inanimé et, donc, inconscient, n'est possible qu'en supprimant la totalité de ses Attributs (ce qui requiert donc un potentiel magique, au-delà de la difficulté, égal au Glamour de la cible... Gasp !). L'invisibilité, le changement d'âge, la maladie sont des effets possibles de Métamorphose. On peut également modifier la Taille d'un Féérique. La difficulté est de 6 par niveau modifié par rapport à la référence.

Vite, un exemple : Puck veut donner des oreilles d'âne à un acteur shakespearien. La difficulté est égale à la Réalité de l'acteur (15) + 6 (très difficile), soit un total de 21. Puck a 25 en Glamour et dépense 9 points d'Essence. Le premier lui donne un potentiel magique de 13, les 8 autres l'amènent à 21 et son Affinité avec les farces monte le tout à 24. Les dés font 0, pas de modification. Puck est 3 points au-dessus de la difficulté, il accorde donc à l'acteur le Pouvoir ouïe fine (qui fonctionne comme force surnaturelle mais permet d'entendre des fréquences hors du domaine audible), sans Essence.

TRANSMUTATION

Règles de base : plus la transformation est radicale, plus elle est difficile. Plus la masse à transformer est grande, plus c'est difficile. La Transmutation n'agit que sur la matière inanimée même si le magicien peut, difficilement, lui donner un souffle de vie.

Il existe un risque de perdre le contrôle d'une créature suscitée par la magie (cf. + bas). Les transformations produites par les sortilèges de Transmutation cessent dès que le sortilège s'arrête.

Mod./Diff.	Description
-3/6	modifications cosmétiques mineures d'un seul objet. Ex : changer la couleur d'une fleur
0/9	modifications cosmétiques mineures d'un groupe d'objet, ou plus importantes d'un objet. Ex : changer la couleur d'un parterre de fleurs, transformer une rose en pâquerette.
+3/12	modifications importantes d'un groupe d'objet, transformation radicale de la nature d'un objet. Ex : transformer un morceau de charbon en or
+6/15	transformation d'un objet vers un objet aux propriétés plus complexes. Ex : transformer une citrouille en carrosse.

Un Féérique peut animer un objet ou le changer en une créature animée avec le Talent de Transmutation. Ces construits magiques n'ont pas de conscience propre. Ces sont des manifestations de la volonté du

magicien qui manipule le Glamour. Ce ne sont pas des créatures à part entière, même si elles font parfois preuve d'un semblant d'initiative dû à l'inconscient de leur créateur. Elles ne doivent pas être confondues

avec les Emanations. Ces dernières sont de véritables extensions du Féérique et sont constituées de son Glamour, alors que les créations de la magie ne sont que des manifestations magiques et sont formées à partir du Glamour ambiant animé par une parcelle de l'Essence du magicien.

Lorsqu'un construit est simplement un objet animé par magie (comme le balai de l'apprenti sorcier), son Glamour est égal au potentiel magique final (cf. Utilisation des Talents magiques) du sortilège qui le crée. Le tiers de ce Glamour est son nombre d'Attributs qui correspondent à ses propriétés magiques (dans le cas d'un tapis volant, par exemple). Ces points ne peuvent être affectés à des Emanations qui nécessitent une trop grande individualité. Le potentiel magique final qui anime le construit lui tient lieu d'Essence pour alimenter l'utilisation de ses Attributs et subir des blessures. Il n'est pas récupérable. Lorsqu'il arrive à zéro, la créature reprend sa forme inanimée et l'Essence est désengagée. Sa Taille est au choix du magicien.

Lorsque la forme de l'objet est modifiée par magie avant de prendre vie, seul le potentiel magique en excès de la valeur nécessaire aux transformations est utilisé pour calculer les Attributs.

Vite, un exemple : un Kobold souhaite Transmuter un bloc de charbon en taupe lumineuse. Le changement de forme a une difficulté de 15, et le potentiel magique en excès servira à définir les Attributs de la taupe (il aurait donc été plus facile de rendre lumineuse une taupe préexistante, mais c'est du domaine de la Métamorphose, et non de la Transmutation).

Le Kobold a 15 en Glamour et dépense 8 points d'Essence pour un potentiel initial de 15. Imaginons que le Kobold a une affinité avec les taupes et un résultat aux dés de 0. Le potentiel final est de 18.

Le charbon a donc bien une forme de taupe. $18-15=3$: la taupe est animée par un potentiel de 3. Elle a 3 en Glamour (Pas de doute, c'est bien une taupe...) et un Attribut :

le Pouvoir Lumière. Elle a une Taille minuscule. Elle a 3 points d'Essence pour encaisser des blessures.

VOYAGES

Quelques possibilités d'utilisation de ce Talent sont décrites ici avec les niveaux de difficulté correspondants :

TELEPORTATION LOCALE

Le Féérique peut se téléporter à un endroit visible. La difficulté de téléportation est égale à celle d'une attaque à distance à la portée correspondante. La téléportation peut se faire aussi bien sur Terre que dans Féerie. Le Féérique peut téléporter autant d'objets qu'il peut en porter (cf. règles de levage). Il peut également emmener des tiers (y compris leurs Emanations), mais la difficulté est augmentée du tiers du Glamour des individus emmenés. Ses Compagnons font partie de lui-même et peuvent se téléporter avec lui s'ils sont en contact physique sans augmentation de difficulté.

VOYAGES EN FEERIE

Le talent Voyages permet au Féérique de se déplacer plus facilement dans le royaume de Féerie, notamment en s'affranchissant des Correspondances. Pour se déplacer, le Féérique n'a pas besoin d'évoquer les Correspondances de son lieu d'arrivée ni de bouger physiquement. La difficulté pour réussir à faire le voyage sans encombre est égale à trois fois le nombre de Correspondances des étapes parcourues au cours de la Scène (voir les déplacements dans Féerie). Toutes les Affinités qui sont en rapport avec les Correspondances évoquées donnent un bonus.

Vite, un exemple : Gargantua le Géant veut se rendre en ville de son château. Ce sont deux lieux analogues (4 étapes). La difficulté du sortilège est alors de 12 (3x4).

PASSE-MURAILLES

Traverser la matière est possible avec une difficulté égale à la résistance de l'objet traversé (i.e. l'Encaissement du propriétaire du Domaine +3).

MARCHER SUR L'EAU OU SUR L'AIR

Il s'agit d'un sortilège de difficulté 12, qui correspond au levage d'un poids identique au sien. Si le personnage est chargé de bagages (outre ses effets personnels et Accessoires), leur difficulté de levage s'ajoute.

VOYAGES ENTRE LES MONDES

Grâce au talent Voyages, un Féérique peut se déplacer entre le royaume féérique et le royaume terrestre. Il sait emprunter sans risque les Points de Contact et peut même en créer (voir au chapitre sur les Points de Contact).

- Analyser un Point est un sortilège facile (6) qui permet de connaître précisément le Contexte ou le Domaine où débouche le Point. Le personnage a une perception de ce qui est de l'autre côté du Point comme s'il y était. Connaître les conditions d'existence d'un Point nécessite une marge d'au moins 3. Le Féérique détermine alors sous quelles conditions le Point va disparaître du côté terrestre.
- Créer un Point de Contact depuis Féerie est un sortilège de difficulté 15, mais le personnage n'a aucun contrôle sur le Contexte où le chemin débouche : le point d'arrivée sera simplement similaire au point de départ. S'il veut un Contexte précis, la difficulté est augmentée de +3. Il peut spécifier d'autres éléments descriptifs de l'autre côté (comme des Correspondances) avec une difficulté de +3 par Correspondance. Des Affinités avec les Correspondances évoquées jouent comme bonus.
- En principe, le Point est prévu pour laisser passer des êtres de la Taille du magi-

ciens. Il peut créer un Point plus petit, ce qui abaisse la difficulté de 3 par niveau de Taille en moins. Il peut aussi en créer un plus grand, ce qui accroît la difficulté de 3 par niveau de Taille en plus. Les environs du point d'arrivée seront toujours favorables à l'apparition d'un Point (l'Imaginaire y sera haut). Le Point disparaît en principe dès que l'Essence est désengagée, mais peut subsister indépendamment du sortilège si l'Imaginaire côté terrestre a entre temps évolué naturellement. Naturellement, le sortilège peut être soumis à Conditions, ce qui déterminera les conditions d'existence du Point.

- Créer un Point de Contact sur Terre est un sortilège de difficulté 6 par niveau d'Imaginaire négatif du lieu quand le Point est fermé. Le Domaine d'arrivée est similaire au point de départ (au choix du meneur), mais on peut évoquer des Correspondances pour préciser davantage le Domaine d'arrivée, avec une difficulté supplémentaire de +3 par Correspondance. Des Affinités avec les Correspondances évoquées (notamment le Domaine) jouent comme bonus. Les autres règles sont les mêmes qu'un sens inverse.
- Activer un Point récurrent actuellement inactif ou empêcher un Point non permanent de se fermer est possible. Cela revient à créer un Point côté terrestre mais la difficulté est réduite de 6.

Vite, un exemple : le jardin public a un Imaginaire faible. Le vieux chêne devient un Point chaque fois qu'un enfant qui joue à proximité remarque qu'il a une forme de dragon. Maintenir l'existence du Point après que l'enfant a été rappelé par sa nounou (« combien de fois t'ai-je dit que les arbres, c'est sale ! Joue plutôt avec tes Pokémon ! ») est un sortilège de difficulté $3 \times 6 - 6 = 12$.

Exemples de Domaines en Féerie

On peut découper le pays de Féerie en plusieurs régions qui rassemblent chacune des traits communs. Chacun des types d'environnement est illustré par un exemple typique de la diversité de Féerie.

PAYS SOUS-MARINS

Les Féeriques des eaux salées forment une grande communauté qui vit sous la mer. Tout comme sur la terre ferme, on y trouve de nombreux Domaines. Les paysages sont les reflets maritimes des paysages terrestres. C'est la surface de l'eau qui fait office de ciel et l'écume des vagues est semblable aux nuages. Les habitations sont faites de grandes conques, d'arrangements de coraux ou des coquilles abandonnées par quelque bernard-l'ermite géant. Les palais royaux sont des plus somptueux. Les murs sont faits de coraux bigarrés et leurs hautes tours de coquillages donnent sur des forêts d'anémones et des champs d'algues. Parfois, on y trouve des cités de la terre ferme englouties tout entières à la suite d'une puissante malédiction. Il arrive que toute la population s'y soit trouvée emprisonnée et se

languisse de son retour à l'air libre. Mais lever un tel sortilège est toujours une longue et périlleuse quête.

Tous les Féeriques peuvent se rendre dans le pays sous-marin, à moins que les Domaines qu'ils visitent ne leur imposent explicitement de savoir respirer sous l'eau, mais le déplacement n'est pas commode pour ceux qui ne savent pas nager. Les Correspondances féeriques qui y mènent sont très nombreuses et passent évidemment par un bord de mer. Certaines cités sous-marines sont desservies par des courants marins magiques. On peut aussi parfois y accéder par de longs escaliers de cristal qui débutent au bord de la mer. Malheur à ceux qui quittent ce chemin car des courants terribles et des créatures féroces attendent les imprudents pour les attirer vers les grands fonds.

Les abysses sont moins accueillants que les plaines maritimes. Sombres et froides, de gigantesques monstres marins y ont fait leur repaire. Si certains sont plus timides que méchants, aucun n'aime être dérangé dans ses ténèbres.

L'ÉPAVE DE LA SAINTE-BÉNITE

La Sainte-Bénite est un fier galion qui gît par mille brasses de fond sous les mers du sud. A son bord, le capitaine Artimon règne en maître incontesté. A moins bien sûr qu'il ne faille accorder crédit aux prétentions des anémones de la poupe, une sacrée bande de mutins, vous pouvez m'en croire, ventre saint-gris ! Depuis que la quille est bloquée dans cette maudite crevasse, et que la misaine a été emportée par un Kraken en guise de cure-rostre, il est bien difficile de naviguer, alors il faut se contenter des proies qui ont l'outrecuidance de croiser dans nos eaux. Mais par tous les squales, ne vous fiez pas à la coque qui n'est plus qu'un amas de varech riveté par les cravans : nos canons tirent juste et nos grappins crochent fort ! Et si vous souhaitez partager la rude mais audacieuse vie des corsaires du Haut-Roi, alors parbleu ! ceignez votre sabre d'abordage, trinquez avec le capitaine, et si vous ne roulez pas trop vite sous la table, vous serez des nôtres, moussaillon !

PROPRIETES	
Gardiens	Les 4 noyés
Diviseur de dommages	Pertes d'Essence divisées par 3
Automatisme	L'Epave essaie d'aborder toute embarcation qui s'en approche en tirant des coups de semonce, en lançant des grappins... (intensité 14)
Immunité aux attaques non mécaniques	L'eau dissout les fluides, éteint le feu, etc. (+6)
Obstacles	Les masses de coraux et d'algues qui poussent sur le pont
RESTRICTIONS	
Vermine	Les anémones de la poupe (valeur 11)
Intermittent	Les obstacles n'affectent que ceux qui marchent

Capitaine Artimon

Le capitaine a l'apparence d'un vieux perroquet déplumé, avec un foulard orné de crânes et de cimenterres noué sur la tête. Il a naturellement un bandeau sur l'œil, une boucle d'oreille, une patte de bois et un crochet à la place du bout de l'aile droite (il ne peut plus voler). Malgré sa laideur, la verveur de son langage, son amour immodéré du rhum et la cruauté de façade qu'il affiche (faire passer quelqu'un sur la planche n'est somme toute pas bien méchant lorsqu'on est déjà sous l'eau...), c'est surtout un être sensible qui cherche à être reconnu comme le meneur d'hommes habile qu'il est. Son équipage de noyés lui est d'une loyauté sans faille, et il rumine en permanence son prochain gros coup qui lui apportera enfin la gloire tant attendue.

Glamour :	21
Essence :	21
Taille :	petit
ATTRIBUTS	
<i>Affinités</i>	
Piraterie	Foulard sur la tête
Domaine	L'Epave de la Sainte-Bénite
Compagnon	Marie Galante la figure de proue
Accessoire	Le Crochet des Frères de la Côte
<i>Talents magiques</i>	
Envoûtement	Soulève son bandeau
Evocation	Pousse des jurons de marin
Voyages	Sautille sur sa jambe de bois
TRAITS	
Alcoolique	

Le Crochet des Frères de la Côte

PROPRIETES

Polymorphe	Peut prendre l'aspect de n'importe quelle prothèse (scie, tire-bouchon, truelle...)
Effet spécial	Joue la Chevauchée des Valkyries au moment d'un abordage (intensité 11)
Focus de Pouvoir	Venin (couvert de vert-de-gris). 3 points d'Essence

Les 4 noyés

Sang-chaud Pansu, Brûle-gueule, Roule-tangage et Crache-à-l'eau ont une apparence et un comportement à mi-chemin entre la comédie musicale à thématique navale et le film de morts-vivants : ils sont toujours synchronisés, gais, menaçants et putréfiés.

Glamour :	9
Taille :	moyenne
ATTRIBUTS	
<i>Signe</i>	
<i>Affinités</i>	
Abordage	Armes de pirate (coutelas, sabres, haches...)
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en Es-sence</i>
Terreur	3 Corps en putréfaction
Force surnaturelle	0 Démarche hésitante

Marie Galante la figure de proue

Marie Galante a la forme d'une femme à la longue chevelure retenue par des étoiles de mer, aux seins trop arrogants pour être bien naturels, dont les jambes sont remplacées par trois tentacules de calmar. En principe elle se tient à la proue où elle fait fonction de vigie (le navire étant échoué contre un monticule et les mâts brisés, la proue finit par en être à peu près le point culminant). Elle dévore parfois en masse les anémones de la poupe, mais celles-ci reviennent toujours.

Glamour :	18	
Taille :	moyenne	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Mer		Etoiles de mer dans les cheveux
Chant		Ne s'exprime qu'en chantant
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en Es-sence</i>	
Encre de seiche (cf. brouillard)	3	Chevelure ondoyante
Pantin de bois	0	Peau de bois
Membres multiples	0	3 tentacules de calmar
<i>Talents magiques</i>		
Clairvoyance		Longue-vue
RESTRICTIONS		
Flirte avec tout le monde		
Gourmande		
Coquette		

EAUX DOUCES (LACS, RIVIERES...)

Les sources d'eau claires sont des lieux de repos où se retrouvent ceux qui cherchent à se revigorer. Les Ondines qui s'y trouvent sont souvent guérisseuses et savent prendre soin des créatures affaiblies. En terrain montagneux, les torrents sont aussi des sources de fraîcheur, mais gare à celui qui a pu courroucer les habitants : un orage éclate et un petit cours d'eau encaissé se transforme en un torrent bouillonnant. Dans ces lieux d'altitude, Ceux de la Terre et des Eaux collaborent souvent avec Ceux des Vents et des Nuées...

LA CASCADE DE LA DAME

C'est un flanc de montagne ensoleillé. Des insectes bruissent parmi les touffes de myrtilles. Au loin, des marmottes lancent leur appel. Un vif ruisseau court depuis les névés éternels et se déverse dans un lac lisse et brillant comme un miroir sous le soleil. Le vent est frais et piquant, plein de senteurs printanières. A un point de sa course, le ruisseau s'élanche depuis un tablier rocheux en une cascade cristalline et chantante. En marchant vers elle, on est tenté de franchir le rideau d'eau, de se tenir un instant sous cette fontaine et d'entrer sous la montagne. Mais ce n'est guère conseillé car là siège la Dame, soutien des champions, arbitre des causes, inspiration des chants.

En un frôlement de vrilles, soudain elle se tient là, surgissant de l'onde. Les grappes végétales, efflorescences du sommet de la cascade qui en festonnent l'écoulement, s'agitent, s'écartent, se mêlent à l'eau et à la lumière et constituent la substance d'une Dame de haute taille, au teint clair et au port altier, drapée de sa chevelure et de la robe qui la prolonge jusqu'à ses pieds, le front ceint d'une escarboucle. Soumettez-lui votre insoluble dilemme, mettez votre bras à son service, demandez-lui de raviver le feu de votre âme et... soyez prêts à en payer le prix.

Car si sa magie est puissante, vous n'en bénéficierez qu'un nombre limité de fois, après quoi elle vous changera pour toujours en un élément de son décor, bloc de roche, choucas ou épicea. A moins qu'enfin ce ne soit pour jouir de sa seule compagnie, pour rivaliser avec elle de vers épiques et vous promener longuement à son bras sous le lac, où elle a son jardin d'agrément, que vous venez la voir, car les émules de héros et apprentis poètes maudits qui viennent la sol-

liciter commencent sérieusement à la lasser, et ne semblent guère enclins à se décourager malgré tous ses efforts dans ce sens !

PROPRIETES	
Fusion	Sa chevelure et son vêtement deviennent les plantes, sa chair l'eau de la cascade, son regard la lumière
Habitants	Faune montagnarde (valeur 14)
Idyllique	Sérénité, eau pure, grand air, soleil vivifiant, cueillette abondante... (intensité 14)
Diviseur de dommages	Pertes d'Essence divisées par 3
Point de contact	Une combe dans les Alpes suisses
RESTRICTIONS	
Aimant	Au grand dam de la Dame, il est très facile de la trouver...
Sauvage	Les conditions météorologiques sont aléatoires (intensité 11)

La Dame de la cascade, soutien des champions, arbitre des causes, inspiration des chants

Glamour :	21
Essence :	21
Taille :	moyenne
ATTRIBUTS	
Signe	
<i>Affinités</i>	
Poésie	Drapée dans sa chevelure
Vaillance	Escarboucle au front
Bucolisme	Teint radieux
Domaine	La Cascade de la Dame
<i>Talents magiques</i>	
Empathie	S'agenouille et médite
Clairvoyance	S'oint les paupières d'eau de sa cascade
Métamorphose	Récite un sonnet
TRAITS	
Romantique	

ILES, ATOLLS ET ARCHIPELS

Les îles sont par essence des lieux à l'écart. C'est là que les héros se retirent du monde, là qu'échouent les naufragés et là qu'on dissimule les trésors mal acquis. Ilot assiégé par un océan désespérément vide ou planétoïde isolé parmi les gouffres sidéraux, paradis primordial ou lieu où se terrent d'antiques menaces qu'il vaut mieux ne pas perturber, les îles sont des Domaines particulièrement circonscrits, peuplés d'êtres qui affirment ainsi leur différence. Qu'elles soient éloignées des axes de communication ou en vue d'autres terres habitables, elles imposent une rupture pour parvenir jusqu'à elles, et parfois pour les quitter. Leurs habitants peuvent cultiver leur isolement ou au contraire le combattre en développant d'exceptionnelles aptitudes au voyage. Certains Royaumes prennent la forme d'un archipel dont chaque île est un Domaine.

ILE MAUDITE TRIPLE X

Prenez garde, naufragés et hardis navigateurs déroutés par une tempête, de dériver jusqu'à Ile Maudite Triple X ! Des explorateurs assez insensés pour partir délibérément à sa recherche et qui ont eu la chance d'en revenir, quoique très éprouvés, racontent que les indigènes hostiles capturent sans merci tout visiteur pour l'offrir en sacrifice aux épouvantables monstres qui hantent les pentes couvertes de jungle du volcan qui trône au centre de l'île. Sans parler de la barrière de récifs coralliens sans merci qui déchire les coques et précipite les équipages dans les gouffres amers !

La vérité est bien différente. C'est sur Ile Maudite Triple X que s'est retiré Seigneur Géant Tatsugami qui fut autrefois le champion en titre d'un Haut-Roi. Invaincu en duel, d'une loyauté sans faille, ce sage et vieux guerrier a pris sa retraite, ulcéré, lorsque son seigneur et maître a été déposé à la suite d'une félonie, en jurant qu'il reviendrait le jour où Féerie serait en danger. Si son nom est aujourd'hui légendaire, rares sont ceux qui savent réellement ce qu'il est advenu de lui : certains disent qu'il s'est Scindé de tout son Glamour envers ses anciens frères d'armes, créant ainsi un ordre mystique qui s'efforce d'émuler ses hauts faits, d'autres qu'il vit en ermite sur Terre.

Son Domaine est peuplé de monstres qu'il affronte régulièrement pour entretenir sa forme (et qui donnent à l'île une réputation terrifiante). De façon imprévue, les tribus indigènes qu'il a ajoutées pour leur servir de pâture se sont mises à leur rendre, ainsi qu'à lui-même, un culte propitiatoire assimilé à celui du volcan. Si cet état de fait contribue à assurer l'isolement et la tranquillité des lieux, il rend également bien plus difficile d'associer ce lieu de perdition à la mémoire d'un des plus grands héros de Féerie !

Mais le principal souci de Seigneur Géant Tatsugami est que son Domaine est partagé avec Tako Uba, la pieuvre sorcière, qui hante les cavernes submergées sous les falaises de l'île et amasse peu à peu une armée de naufragés dont elle s'empare du Nom, dans le but de déferler sur Féerie et peut-être la Terre lorsqu'elle estimera en avoir accumulé assez. Seigneur Géant Tatsugami s'est donc fait un devoir de contrecarrer ses plans, et leurs duels périodiques ébranlent Ile Maudite Triple X jusqu'à ses fondations.

La surface :

PROPRIETES	
Habitants	Les monstres, assortiment hétéroclite de dinosaures improbables, de singes gigantesques et d'insectes démesurés (valeur 15)
Automatisme	Le volcan entre en éruption chaque fois que Seigneur Géant Tatsugami est vaincu en combat (intensité 18)
Point de contact	L'océan Pacifique au large de Yokohama, pendant une tempête
Obstacles	Jungle touffue
Idyllique	Nombreuses sources potables, fruits parfumés, gibiers exotiques...
RESTRICTIONS	
Vermine	Les indigènes (valeur 15)
Sabir	Difficulté 30

La mer et le sous-sol :

PROPRIETES		
Habitants	6	Mollusques, méduses et vers (valeur 18)
Alarme	7	Quand on touche aux figurines (potentiel 15)
Chemins courbés	4	Tous ramènent au bassin (difficulté 15)
Pièges	3	La barrière de récifs (30)
RESTRICTIONS		
Aimant	2	Il est très (trop...) facile de tomber dans les griffes de Tako Uba

Seigneur Géant Tatsugami

La forme naturelle de Seigneur Géant Tatsugami est un long serpent bleu acier, couvert d'une fourrure rase et le ventre, plus sombre, écailleux. 4 courtes pattes de rapace soutiennent sa masse, tandis que sa tête s'orne de bois de cerf et que son long mufler de fauve est cerné de barbillons. Sur son dos court une crête à la luminescence incarnate. Sa queue s'achève en nageoire crénelée. Mais, grâce à son Talent de Métamorphose, il ne prend que rarement cette forme, à la fois pour préserver son anonymat au milieu des monstres de l'île et parce qu'il a pour habitude de prendre systématiquement une forme qui lui donne l'avantage sur ses adversaires. Il a fait vœu de silence après sa retraite forcée, mais l'île retentit parfois de son cri. Il ne lui arrive de communiquer par Empathie que dans des circonstances de la plus haute importance.

Glamour :	30	
Essence :	30	
Taille :	énorme	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Catastrophes naturelles		Odeur soufrée de volcan
Arts martiaux		Signe yin-yang sur le front
Domaine		Ile Maudite Triple X (surface)
<i>Pouvoirs féeriques</i>		<i>Coût en Essence</i>
Cracher le feu	3	Crête dorsale rougeoyante
Vol	0	Brise dans la fourrure, les barbillons, les ailes... selon sa forme
Engloutir	3	Cri sur deux tons
Cuir épais	0	Ecailles ventrales bleutées
Secousse sismique	3	Sa démarche ébranle le sol
<i>Talents magiques</i>		
Métamorphose		Convulsions qui le parcourent
Empathie		Yeux ronds et jaunes
TRAITS		
Muet : il n'utilise plus le langage intelligible, mais il pousse des cris inarticulés		

Tako Uba

Ceux dont le navire s'éventre sur les récifs qui affleurent au large de Ile Maudite Triple X, ou qui ont la témérité d'explorer par la terre les grottes du pied de la falaise, se retrouvent

dans un univers étrange, baigné dans la luminescence bleutée d'algues phosphorescentes. Un bassin naturel, grouillant d'invertébrés gluants, communique avec la mer par un bras souterrain. Les parois de basalte festonné de calcaire épargné par l'érosion montent à perte de vue, mais la sensation d'une masse rocheuse est oppressante. Ces parois sont creusées d'une infinité de niches qui contiennent de grossières figurines d'argile, pour la plupart brisées, sur lesquelles rampent paresseusement des formes flasques issues du bassin.

Au milieu du lac se tient, comme surgie des eaux, une femme sans âge aux traits asiatiques, à l'interminable chevelure blanche, vêtue d'un kimono ouvragé dont les manchons masquent ses mains. Sans remuer les lèvres, elle s'adresse à ses visiteurs : « Donne-moi ton Nom et tu participeras au plus glorieux dessein de tout Féerie ».

Celui qui accepte voit se reconstituer dans une des niches une figurine à son image grotesquement déformée... et devient le jouet de Tako Uba. Celui qui négocie peut obtenir en échange qu'elle se Scinde de 4 points d'un de ses Talents magiques, voire des deux en cas d'argumentation hors du commun (« Te voilà désormais mon disciple... »), ce qui reste un marché de dupes. Quant à celui qui refuse tout net...

Celui-là se voit dévoiler, pour son malheur, la véritable nature de Tako Uba. La silhouette féminine se met à s'agiter follement d'avant en arrière tandis que la surface de l'eau frémit, puis bouillonne, puis explose sous la poussée de monstrueux tentacules barbelés qui surgissent comme l'éclair en direction du malheureux et s'ouvrent en étoile pour révéler des gosiers avides emplis de crocs !

En effet, bien plus qu'une vieille dame inquiétante, Tako Uba est une pieuvre démesurée sur la tête de laquelle pousse une excroissance dont la forme humanoïde lui permet d'endormir la méfiance de ses victimes. Elle use et abuse sans vergogne du fait que les apparences lui sont (du moins au premier abord...) plus favorables qu'à Seigneur Géant Tatsugami pour enjôler ceux qui visitent Ile Maudite Triple X, les monter contre lui et, si possible, leur soutirer leur Nom...

Ceux qui lui ont succombé hantent les tunnels désolés de sa caverne ou s'éparpillent en Féerie à la poursuite de missions invouables.

Glamour :	30	
Essence :	30	
Taille :	énorme	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Mer		Sa voix est le bruit du ressac
Invertébrés		Texture caoutchouteuse
Domaine		Ile Maudite Triple X (mer et sous-sol)
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en Es-</i>	<i>sence</i>
Paralyse	3	Excroissance humanoïde
Pressentiment	0	Protubérances kysteuses et vibratiles
Caméléon	0	Peau incolore
Membres multiples	0	4 tentacules
Malédiction	3	Yeux écarlates sans pupille
<i>Talents magiques</i>		
Evocation		Fait hululer ses tentacules à l'unisson
Kinésie		Tourne sur elle-même
TRAITS		
Collectionner les figurines représentant ses victimes asservies		

CONTREES SOUTERRAINES

Ceux qui s'enfoncent un peu sous terre, dans le dédale de cavernes qui s'étend « sous » Féerie, pourront rapidement rencontrer un grand nombre d'espèces de Féeriques plus ou moins sympathiques. Les Nains et les Kobolds y ont construit de véritables villes. Les voûtes de pierres émaillées de diamants remplacent les cieux étoilés. Si on ne craint pas la chaleur, on peut descendre plus profondément encore admirer les fleuves de lave où vivent les Salamandres. Les meilleurs forgerons viennent y fabriquer les épées de légende.

LA STALACTHEDRALE

Dans les profondeurs du sol, loin sous la surface, au-delà des siphons étroits, des gouffres insondables, des boyaux immergés, le spéléologue infatigable parvient enfin à une salle inoubliable. Au départ, c'est exigü, claustrophobique, mais plus on s'avance et plus la perspective s'élargit, les parois s'écartent, l'air s'allège et, surtout, la luminosité augmente. Oh, pas cette phosphorescence verdâtre de moisissures malsaines, mais bien une clarté diffuse, laiteuse et bleutée.

Le sol est tapissé d'excroissances, d'abord menues puis plus conséquentes, et bientôt c'est une véritable forêt de stalagmites aux formes contournées et aux couleurs chatoyantes qui entoure le voyageur. Quelque part une goutte tombe doucement au sol. Puis une autre, une autre, et encore une autre. On n'en avait pas conscience, mais c'est une véritable pluie qu'on entend s'abattre, comme un ruisseau qui murmure délicatement. Bien que le plafond ne soit pas visible, sa présence est sans cesse rappelée par les altièrres stalactites qui y sont suspendues et forment comme un reflet inversé du sol.

Guidé par la lumière, parmi les colonnades festonnées de calcaire lactescent, on arrive au cœur de la salle. Le plafond, enfin visible, est un dôme de glace bleutée et translucide, éclairé par au-dessus par une clarté qu'on devine insoutenable si elle n'était ainsi filtrée, à une distance et d'une épaisseur impossibles à apprécier. Une fantastique architecture de concrétions s'en déploie et sculpte une incroyable cathédrale gothique inversée, immense, toute de glace

azurée et de pierre opaline et dentelée. C'est la Stalacthédrale, le lieu où se retirent du monde les héros fatigués ou les ruffians en quête de rédemption... si l'Archimandrite daigne leur accorder asile.

Une rivière souterraine, à l'eau glaciale, barre la route. Une arche de pierre permet de la franchir, mais au-dessus, agrippée tête-bêche à une stalactite, une chauve-souris de la taille d'un ours barre le chemin. Celui qui s'avance se voit sommé d'une voix criarde de déclarer son identité et les motifs de sa visite à la Stalacthédrale, tandis que la vaste nébuleuse satinée des ailes se déploie en un geste d'interdiction. Un mensonge ou une réponse qui déplaît à l'Archimandrite oblige à rebrousser chemin sans connaître jamais la sérénité de la Stalacthédrale.

Dans ce lieu de recueillement, point de cierges si ce n'est le jour qui filtre à travers le glacier, aucune odeur si ce n'est l'encens, pas un son si ce n'est le fourmillement de l'eau. La gravité fonctionne dans les deux sens : à l'intérieur de l'édifice, elle est dirigée vers le glacier qui lui tient lieu de fondations, tandis que dans la caverne qui l'héberge, elle est dirigée vers le sol crayeux. Bien que la glace omniprésente soit d'un froid arctique, la température ambiante est clémente, par quelque artifice de géothermie qui n'a aucun effet sur la solidité du bâtiment.

PROPRIETES

Elusif	Le dédale de passages naturels qui y conduit se ramifie à l'infini
Verrou	La rivière est infranchissable : trop froide pour nager, trop profonde pour creuser au-dessous, stalactites qui empêchent de voler, stalagmites qui empêchent de courir pour prendre son élan... (difficulté 27)
Opacité	Nul n'épie la Stalacthédrale qui n'y ait été admis
Immunité	La glace ne fond pas (Encaissement +6)
Handicapant	Tumulte (malus de 6)

RESTRICTIONS

Intermittent	Le verrou est déjoué par l'arche de pierre
Fragilité	Pertes d'Essence multipliées par 3

Sacristoptère, bedeau de la Stalacthédrale

Sacristoptère est le Compagnon de l'Archimandrite, qu'il appelle Monseigneur avec un respect infini. Outre le guet infallible qu'il assure au pont, il patrouille régulièrement le Domaine et assure qu'aucun intrus, c'est à dire personne qui cherche à troubler la quiétude des lieux ou à s'y terrer sans désir sincère de s'amender, ne parvient à y pénétrer, ce que ses sortilèges d'Empathie révèlent immédiatement. Il grimace alors en crachant comme un chat, ce qui fige les intrus de terreur le temps qu'il les transporte à tire d'ailes en dehors du Domaine.

Glamour :	18	
Taille :	grande	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Cavernes		Pelage sombre
Rituels liturgiques		Calotte noire
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en Es-sence</i>	
Vol	0	Ailes membraneuses
Paralyse	3	Montre les dents
Ouïe surnaturelle	0	Oreilles en mouvement
<i>Talents magiques</i>		
Empathie		Murmure des prières
RESTRICTIONS		
Minutieux		
Sentencieux		
Obséquieux		

Monseigneur Lithurge, Archimandrite de la Stalacthédrale

L'Archimandrite de la Stalacthédrale se définit lui-même comme un « lithurge », c'est à dire que tailler la pierre est son sacerdoce. Il embellit inlassablement son Domaine, retouchant ici le poli d'une facette, atténuant là l'acuité d'une arête, pour toujours plus d'harmonie et d'éclat. Sa quête éperdue de perfection formelle traduit son ardent désir de paix et d'équilibre intérieurs. Il espère parvenir un jour à figer le Glamour dans une forme absolue, définitive, qui en engloberait à la fois toutes les configurations possibles, en mêlant matériaux solides et fluides, et même la lumière et le mouvement imperceptible mais inexorable de l'écoulement.

Il accueille sans arrière-pensée tous ceux qui, comme lui, cherchent la sérénité, lassés du tumulte et des conflits des mondes. C'est un confident infatigable et discret, un puits de sagesse et d'érudition, le secours des âmes tourmentées. Mais son Domaine est un lieu de retraite et de contemplation où les distractions sont intentionnellement rares, et certains s'en lassent rapidement. Il les laisse alors repartir dès que la nostalgie les poigne.

Il se présente comme une volumineuse bure d'une couleur foncée indéfinissable, qui glisse sur le sol de la nef. Sous le capuchon rabattu, on ne distingue que les éclats fugitifs d'un regard. Les mains sont perpétuellement dissimulées sous les amples manchons joints. Un chapelet lui sert de ceinture, dans laquelle est passé un ciseau de tailleur de pierre.

Glamour :	27	
Essence :	27	
Taille :	moyenne	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Domaine		La Stalacthédrale
Compagnon		Sacristoptère
Sérénité		Voix apaisante
Façonnement		Ciseau
Religion		Chapelet
Minéraux		Couleurs terreuses
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût</i>	
	<i>en Es-</i>	
	<i>sence</i>	
Fascination	3	Eclat du regard
<i>Talents magiques</i>		
Transmutation		S'agenouille et prie
Envoûtement		Fixe dans les yeux
TRAITS		
Austère		

LES FORETS

Forêts enchantées, lieux de prédilection des Pixies et autres Lutins des bois. Les arbres immémoriaux atteignent les nuages et les Domaines des nuées. Elles cachent de sombres sous-bois où complotent d'étranges créatures, mais aussi de vastes clairières. De joyeux convives y célèbrent des fêtes éternelles où chacun est le bienvenu, à condition d'y apporter sa contribution.

LE BOSQUET DU ROI DES AULNES

Les terres du Roi des Aulnes se trouvent dans la forêt la plus obscure et la plus mystérieuse de Féerie. Dans son Domaine, on ne trouve aucune joyeuse clairière, aucun massif de fleurs colorées. Les arbres les plus communs sont de sombres pins, des bouleaux décharnés et surtout, au cœur de cet inquiétant pays, des aulnes noirs. Quiconque se perd (qui voudrait sciemment y aller ?) dans ces terres aura toutes les chances de périr perdu dans une tourbière ou englouti dans un des nombreux marais peuplés de Feux Follets pervers. Il devra réussir à se frayer un chemin dans les broussailles et les ronces et à éviter ou amadouer ses nombreux habitants malfaisants. Au centre de ce Domaine vivent les Filles du Roi des Aulnes. Personnification des peurs les plus ataviques, elles se plaisent à perdre les voyageurs et à les effrayer jusqu'à ce qu'ils se retrouvent dans une fondrière. Elles peuvent invoquer une obscurité si noire que les Wichtleins eux-mêmes y seraient aveugles. Elles semblent immobiles mais se déplacent dans votre dos. Des visages grimaçants semblent se dessiner sur leurs troncs noueux mais leurs voix sont les murmures d'une brise malade dans leur ramure squelettique. Leurs fines branches peuvent cingler comme des fouets et leurs racines paralysent l'imprudent qui les approche. Il faudra leur donner une très bonne raison pour réussir à traverser leurs lignes. Ce sont les gardiennes du Roi des Aulnes, arbre gigantesque, ancien parmi les anciens, sage parmi les sages. C'est une source inépuisable de renseignements pour qui sait parvenir jusqu'à lui. Ses corbeaux le renseignent sur tout ce qui se passe en Féerie, et son Talent de Clairvoyance lui permet de deviner le reste. Le prix à payer pour lui arracher une réponse est très élevé (sous la forme de terribles Pactes).

PROPRIETES	
Pièges	Fondrières (27)
Gardiens	4 Feux Follets
Infernal	Le Domaine donne corps à la peur du noir (intensité 33)
Egarement	Difficulté 27 pour trouver son chemin
Verrou	Difficulté 27 pour parvenir jusqu'au Roi des Aulnes
RESTRICTIONS	
Vermine	Chats-huants, chauves-souris, araignées, batraciens, saules marcheurs... (14)
Vulnérabilité	Lumière du jour

Les Feux Follets

Glamour :	9
Taille :	minuscule
ATTRIBUTS	
Signe	
<i>Affinités</i>	
Egarement	Vol erratique
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en Essence</i>
Vol	0
Lumière	0
	Ne touchent jamais le sol
	Lumineux

Le Roi des Aulnes

Glamour :	27	
Essence :	27	
Taille :	énorme	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Domaine		le Bosquet
Aulnes		peau d'écorce
Obscurité		l'air s'obscurcit autour de lui
Peur		les personnes qui lui parlent ont un frisson
Connaissance		écho lorsqu'il parle
Compagnons		cinq Filles du Roi des Aulnes
Compagnons		deux corbeaux espions
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût</i>	
	<i>en Es-</i>	
	<i>sence</i>	
Drainer la vie (cf. cracher le feu)	3	une haleine glaciale
<i>Talents magiques</i>		
Clairvoyance		yeux d'une lueur bleutée
TRAITS		
Ne peut quitter son Domaine		
Ne peut dire de mensonge		

Fille du Roi des Aulnes (Compagnon du Roi)

Glamour :	18	
Taille :	moyenne	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Peur		Visages et voix
Egarement		Contours flous
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût</i>	
	<i>en Es-</i>	
	<i>sence</i>	
Nuit Noire (cf. brouillard)	3	La lumière baisse en leur présence
Membres multiples	0	4 branches et racines entremêlées
Mouvement sans mouvement (cf. téléportation)	0	Bruissement de feuilles
<i>Talents magiques</i>		
Envoûtement		Yeux d'une lueur bleutée
RESTRICTIONS		
Impitoyables		
Photophobes		
Ne peuvent quitter le Domaine où est le Roi des Aulnes		

Corbeaux des ombres (Compagnons du Roi)

Glamour :	12	
Taille :	petit	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Obscurité		extrême noirceur du plumage
Espionnage		chuchotent à l'oreille pour parler
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût</i>	
	<i>en Es-</i>	
	<i>sence</i>	
Vol	0	ailes
<i>Talents magiques</i>		
Voyage		battements d'ailes qui paraissent ralentis
RESTRICTIONS		
Bavards		

LES MARAIS

Les marais de Féerie n'ont pas bonne réputation. Qui ne frissonne à l'idée d'être entraîné dans des eaux vaseuses par un Kelpie maléfique ? Les Feux Follets ne sont-ils pas d'infâmes filous qui vous perdent dans les fondrières alors même que vous aviez pensé retrouver la chaleur de votre foyer ? Les Animalitos sifflants ont alors tôt fait de vous vider de votre sang. Mais peut-être que ces lieux à l'écart des regards sont en fait le refuge de Féeriques timides. Peut-être ces rumeurs ne sont-elles colportées que pour éloigner les importuns ; peut-être ne sont-elles que des légendes...

Pourtant, force est de constater que l'on se retrouve dans les marais de Féerie plus souvent qu'à son tour. Une paisible rivière ralentit peu à peu pour se fondre dans une mare d'eau stagnante, tout à coup environnée d'une épaisse brume. L'herbe fraîche et touffue de la prairie se fait mousse sous les pas, puis boue verdâtre et spongieuse. Qui saura retrouver son chemin loin de la terre ferme ? Le sol se dérobe, la vue se perd dans les dédales de roseaux. Ce tapis de feuilles n'est en fait qu'une mince pellicule qui recouvre une mare gluante. Et peut-être habitée... Pourtant c'est bel est bien au cœur des marais que l'on trouvera des plantes rares, des essences magiques et de grands trésors tombés dans l'oubli. Le château de la belle n'est-il pas en permanence caché par le brouillard et les ronces ? Le crapaud est un fait un prince, et le marais un paradis pour celui qui sait apprécier les concerts de coassements à la tombée de la nuit ou, par-dessus l'étang, les vol d'oies sauvages, et se faire l'ami de ses discrets habitants.

Et éviter les tourbières...

LE MARAIS DE LA PERPETUELLE PESTILENCE

Le Marais de la Perpétuelle Pestilence est connu dans tout Féerie. On reconnaît aussi fort bien ceux qui s'y sont rendus : quiconque est un jour tombé dans un des terribles borbiers du Marais exhale une insupportable et indélébile puanteur... Les sols traîtres, le brouillard jaunâtre qui s'épaissit en un instant et les Feux Follets qui y résident font d'ailleurs tout pour y plonger les voyageurs.

Pourquoi certains fous s'y rendent-ils, alors que les odeurs font fuir toutes les créatures des environs ? C'est le seul endroit de tout Féerie où l'on peut trouver la fleur de Tubéreuse Noire. Elle ne survit pas une fois déplantée. Cette fleur magique permet à quiconque respire

sa fragrance merveilleuse (la Tubéreuse Noire est la seule chose qui sente bon dans tout le Marais) d'être guérie d'un de ses Traits. Cette plante est très recherchée, mais rares sont ceux qui parviennent à la trouver. Et pour cause, les fleurs de Tubéreuse Noire sont sacrées pour la tribu des Tourbeux, les seuls êtres civilisés du Marais.

Les Tourbeux sont des êtres humanoïdes de la taille d'un enfant de 6 ans. Ils ont les membres grêles, la peau brunâtre, de grands yeux complètement noirs, quelques rares cheveux noirs et, surtout, au milieu de la figure, un énorme nez. Cet appendice est totalement factice chez eux (ils n'ont pas de narines) mais il joue le rôle de marqueur social, les gros nez étant les chefs de la tribu. Ils en sont particulièrement fiers et sont extrêmement susceptibles à son sujet : quelqu'un qui se moquerait du nez d'un Tourbeux se ferait à coup sûr un ennemi. Un ennemi d'autant plus dangereux qu'il connaît le Marais comme sa poche et est expert en embuscade. Et il est dit qu'ils portent la poisse... Ils vivent tous au cœur du marais dans un petit village. Leurs maisons ressemblent à de larges paniers faits de lianes tressées dans lesquels vit une communauté qui singe une famille terrestre, avec des vieillards (qui n'ont jamais été jeunes), des enfants (qui ne grandiront jamais), des mâles et des femelles, y compris des femmes perpétuellement enceintes sans jamais accoucher... Ils se nourrissent de racines et de fruits nauséabonds, et n'hésitent pas à les partager avec les visiteurs qu'ils trouvent sympathiques.

Les Tourbeux ne révèrent qu'une chose plus que leur nez : les fleurs de Tubéreuse Noire. Et pour cause : les Tourbeux ne sont en fait que les Emanations des fleurs de Tubéreuse, qui sont la Manifestation du véritable Féérique du Marais. C'est en elles que sont capturées toutes les odeurs des Tourbeux et ils sont inextricablement liés. On comprend pourquoi les Tourbeux protègent ces fleurs comme la prunelle de leurs yeux ou plutôt, les ailes de leur nez. Il en existe une quantité indénombrable, mais ils n'ont pas de Matérialité. Tout point de Dommages infligé au-delà de leur Encaissement + maîtrise les fait disparaître en nuage de brume et s'impute sur l'Essence de la Tubéreuse.

PROPRIETES

Habitants	Feux Follets (score 6)
Pièges	Bourbiers (12). Ne blessent pas, mais confèrent une puanteur indélébile. L'intensité de l'odeur est variable selon la marge de réussite. De 1 : légère odeur de poisson pourri à 12 : puanteur immonde qui fait vomir tous les êtres vivants à portée de main (peut être pratique...) Cet effet est assimilé à une Influence de l'Affinité Domaine de la Tubéreuse.
Opacité	Brouillard sulfureux

La Tubéreuse Noire

La Tubéreuse est très sédentaire, les fleurs ne bougent que très rarement de leur lieu de pousse en se déplaçant sur leurs racines aériennes. Elle ne sort jamais de son Domaine car elle est d'un naturel très timide et craintif. Quiconque respire son parfum perd un Trait (un seul par fleur cueillie et respirée) mais cela inflige à la Tubéreuse des Dommages (réductibles uniquement par le score de maîtrise, l'Encaissement ne joue pas) égaux à l'intensité du Trait (ce qui se traduit visuellement par le fait que la fleur cueillie se fane). Bien sûr dès que la Tubéreuse n'a plus d'Essence, le Pouvoir cesse de fonctionner (et toutes les fleurs meurent). Les points d'intensité des Traits en excès de l'Essence de la Tubéreuse ne sont pas guéris.

Glamour :	12	
Essence :	12	
Taille :	minuscule	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Domaine		Le Marais de la Perpétuelle Pestilence
Compagnons		Les Tourbeux
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en Es-sence</i>	
Parfum apaisant	3	Une merveilleuse odeur de jasmin et de cerise
Nuée	0	Plants de tubéreuse
TRAITS		
Ne peut quitter son domaine		

un Tourbeux (Compagnon de la Tubéreuse)

Glamour :	18	
Taille :	petit	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Malchance		Se prennent les pieds dans les racines
Marécages		Couverts de boue
Embuscades		Air sournois
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en Es-sence</i>	
Brouillard	3	Suivis par une volute de gaz jaunâtre
Malédiction	3	Yeux complètement noirs
Nombre indéfini	0	Innombrables
RESTRICTIONS		
Susceptibles		
Pas d'odorat		
Sales		

LES CITES DE FEERIE

Elles sont peuplées par les Gobelins, Fées, Trolls de toutes origines. Les places du marché regorgent de trésors merveilleux. Les ruelles des bas-fonds sont perpétuellement plongées dans une semi-obscurité propice aux coupe-jarret et aux complots. Pour un exemple édifiant, merci de vous référer à la Fédération de Fort Thune, dans le scénario Reste-t-il des loups pour faire peur aux brebis ?

LE PAYS DES NUÉES

Là-haut dans le ciel habitent les peuples des nuages, être volants de toutes sortes. Mais même les créatures terrestres peuvent s'aventurer sur les nuages, cotonneux mais résistants. Les moutons des nuages paissent sur les stratus. Gare aux nuages d'orages qui cachent des Sylphes en fureur.

LA CITADELLE DES NUAGES

Parfois, certains Féériques deviennent vraiment trop dangereux, perturbateurs ou ont le malheur de déplaire à la personne qu'il ne faut pas. Les multiples Gesa et/ou Dépouillements qu'ils ont subis ne les ont pas calmés. Il existe alors une solution qui, si elle n'est pas nécessairement définitive, a le mérite de limiter les échappatoires. Cette solution consiste à les enfermer dans un Domaine verrouillé, quitte à passer un Pacte avec le propriétaire ou à tirer parti d'un Trait ou d'un Geis qui le pousse à ne laisser sortir personne. Un tel Domaine est la Citadelle des Nuages, Domaine d'Eolion des tempêtes septentrionales, maître des orages turbulents, qui a dompté le Zéphyr et chevauché les typhons. Ce Domaine est situé, comme son nom le laisse à penser, dans d'énormes nuages d'orage. Ces nuages sont entourés par de puissantes tornades qui forment une barrière presque infranchissable pour toute créature volante. Et le seul moyen d'atteindre ces nuages est bien sûr... en volant. A moins de ne trouver quelque astuce plus sûre pour parvenir jusqu'aux nuages, par exemple en utilisant les fameux haricots magiques d'un certain Jack, tueur de Géants de son état, qui poussent instantanément jusqu'aux cieux.

Une fois sur les nuages, la partie n'est pas gagnée. Des éclairs peuvent jaillir à tout instant et vous foudroyer. Des crevasses peuvent apparaître brutalement dans le sol cotonneux et vous promettre à une chute vertigineuse. Le vent est bien sûr omniprésent et les tornades peuvent vous emporter comme un fétu de paille.

Au milieu de ce tumulte se dresse, dans une zone de calme relatif, la Citadelle des Nuages. Ce château d'albâtre élance ses multiples tours vers les cieux azur. Il repose lui-même sur une petite colline de nuages séparée du reste par un fossé d'une dizaine de pas de large et... d'une profondeur incommensurable. Tout comme le reste du Domaine, la Citadelle elle-même est entourée par des vents violents qui repoussent tout intrus et retiennent tout évadé. De plus, le fossé est surveillé par deux intraitables gardiens, Cumulus et Nimbus. Ces deux nuages sont les cerbères du château et empêchent quiconque n'en aurait pas reçu l'autorisation expresse de leur maître, d'abaisser et de franchir le pont-levis, seul passage épargné par les turbulences. Cumulus et Nimbus sont des sentinelles incorruptibles, mais ils aiment faire preuve de leur puissance et ont tendance à s'épuiser dans les vains défis qu'un visiteur apparemment inoffensif pourrait leur lancer.

Si on réussit à tromper leur vigilance ou à les berner, on peut alors pénétrer dans la citadelle où Eolion demeure en permanence pour surveiller ses pensionnaires, comme il aime à les appeler. Eolion, malgré les titres de gloire qu'il tient d'une jeunesse turbulente, est en fait un personnage assez placide qui n'aspire qu'à une vie paisible. Il surveille les Féériques qu'on lui a confiés mais sans jamais les maltraiter. En fait, il ne comprend pas comment on peut ne pas aimer passer sa vie dans ces si merveilleux nuages, à ratisser les cirrus (le potager est bien tenu), à se préparer des soufflés de nuages et à siroter une eau de mars en discutant de la pluie et du beau temps (bien sûr) avec des gens de bonne compagnie. C'est essentiellement pour cette raison qu'il tient à garder des prisonniers. De ce fait, il se donne mauvaise réputation à l'extérieur pour conclure, avec ceux qui souhaitent mettre un trublion à l'écart, des Pactes qui lui assurent une existence tranquille tandis qu'il garde les indésirables. Chez lui, il redevient un bon gros Géant casanier. Attention, n'essayez en aucun cas de vous jouer de lui : il est dans son Domaine et a gardé d'excellents réflexes. Mais à part ça, c'est une bonne pâte. A ceci près qu'Eolion, redoutant tant la solitude, a énormément de mal à laisser partir les gens de chez lui : plus on se plaint, plus il tient à ce que l'on reste encore un peu, en promettant de se surpasser encore dans l'hospitalité étouffante !

Evidemment, tout ceci n'est pas toujours du goût des prisonniers qui saturent assez rapidement de soufflé au nuage. Parfois, certains font une tentative pour s'enfuir, mais ils découvrent vite qu'Eolion est imbattable sur son propre Domaine et que les verrous qui y sont instal-

lés sont extrêmement puissants. Les cellules sont situées au sommet du donjon, lui aussi entouré de vents violents et de cages d'éclairs. Il est dit que certains êtres-fées ont tout de même réussi à le tromper...

Eolion des tempêtes septentrionales, maître des orages turbulents, qui a dompté le Zéphyr et chevauché les typhons

Eolion est un Géant à l'allure bonhomme. Il a la peau bleutée, une chevelure abondante et une barbe constituées de nuages. Il est habillé dans une tenue de majordome immaculée. Il est toujours très affable et se montre en général accueillant, voire envahissant. Sauf quand on veut prendre congé, auquel cas sa manie de s'assurer de la satisfaction de ses hôtes peut mener à leur agacement, donc à un refus de les laisser sortir dans cet état d'insatisfaction, et finalement au conflit...

Glamour :	21
Essence :	21
Taille :	grand
ATTRIBUTS	
Signe	
<i>Affinités</i>	
Domaine	La Citadelle des Nuages
Vents	Brise qui souffle autour de lui
Nuages	Barbe et cheveux de nuage
Eclairs	Arc électrique quand il touche quelque chose
Cuisine	S'exprime par métaphores culinaires (« les carottes sont cuites ! »)
Tâches domestiques	Livrée de majordome
<i>Talents magiques</i>	
Evocation	Toujours accompagnée de vent
TRAITS	
Veut vivre une vie paisible	
Refuse que l'on sorte mécontent de son Domaine	
PACTES	
Divers Pactes lui enjoignant de ne pas laisser sortir ses hôtes	

Domaine : la Citadelle des Nuages

PROPRIETES

Alarme	Foudre en boule qui fuse (intensité 14) en cas de tentative de sortir du Domaine
Gardiens	Cumulus et Nimbus
Idyllique	Si on aime l'ambiance des villes d'eau... (intensité 17)
Obstacles	Texture molletonnée des nuages et bourrasques contraires
Pièges	Eclairs, crevasses de nuage, tornades (24)
Verrou	Les tornades extérieures du Domaine, les douves venteuses de la Citadelle, les cages d'éclairs des cellules (difficulté 24)

RESTRICTIONS

Fluide	Les nuages se transforment tout seuls
Horripilant	Malgré les talents culinaires d'Eolion, tout est fade
Intermittent	Sécurité faible : les gardiens laissent passer ceux qui les vainquent en duel non-violent (charades, pierre-papier-ciseau...), les tornades extérieures n'affectent que ceux qui volent, le pont-levis s'abaisse si les gardiens sont contrés, ce qui annule le verrou des douves, les clés des cellules sont à un clou au mur (donc n'importe qui libre de ses mouvements peut libérer tous les prisonniers)

Cumulus et Nimbus, Gardiens de la Citadelle

Cumulus et Nimbus ressemblent à deux gros nuages gris de forme vaguement humanoïde. Ils ont toujours l'air de se disputer mais sont de fidèles serviteurs et des gardes incorruptibles.

Glamour :	9	
Taille :	grande	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Nuages		Contours nébuleux
<i>Pouvoirs féériques</i>	<i>Coût en Essence</i>	
Eclairs (cf. cracher le feu)	3	Eclairs qui apparaissent dans les « yeux » et la « bouche ».
<i>Talents magiques</i>		
Evocation		Toujours accompagnée de vent

UN DOMAINE BIEN PARTICULIER : LE CARROSSE

Les voyages sont l'occasion de rencontres un peu particulières. En effectuant un trajet paisible sur les routes de Féerie, on se retrouve soudain face à une étrange créature, sortie d'un nuage de poussière. La masse semble fondre à toute vitesse sur les voyageurs. La respiration sifflante, elle paraît bien menaçante jusqu'à ce qu'on la regarde avec plus d'attention : un cocher, en uniforme cramoisi, perruque poudrée et maquillage outrancier, conduit un carrosse sans chevaux. Ses volets sont tirés et l'habitacle se compose de bois exotiques et de gargouilles sculptées en désordre. D'imposantes malles tenues à l'aide de grosses cordes rouges en recouvrent le toit. La porte du véhicule s'ouvre en grinçant, le cocher descend, époussette son chapeau, salue mécaniquement les voyageurs et leur propose de faire un bout de route ensem-

ble : son maître a remarqué leur présence et souhaite profiter du voyage pour faire connaissance avec eux. Il faudra monter à l'intérieur du véhicule peu engageant pour en savoir plus sur son mystérieux propriétaire.

Les invités ne s'en rendront pas forcément compte mais ils sont entrés dans le Domaine de Buffino della Buffala, défini par l'espace intérieur de son Carrosse, tout de velours bordeaux tapissé. On est peu tenté d'en sortir tant luxe et confort sont présents... mais l'inquiétude demeure : quelques aiguilles se cachent dans de moelleux coussins, la chaleureuse cheminée brûle si on s'en approche de trop près, de grandes bibliothèques recèlent des milliers d'ouvrages de cuisine morbide (en les consultant, un personnage tombera sur de curieuses recettes, dont la façon d'assaisonner les Féeriques du même type que lui, schémas à l'appui : Fées en tranches, fricassée de Lutins, poêlée de chats bottés...), etc.

« Asseyez-vous, asseyez-vous ! Enchanté de faire votre connaissance. Où vous allez je vais, car je n'ai d'autre but que de tester l'hospitalité de tous les Domaines de Féerie. Vous a-t-on déjà raconté l'histoire de ma visite auprès de cet Ogre étrange à qui on avait volé le château de sable ? Et vous-même où résidez-vous ? Peut-être que nous nous sommes déjà rencontrés ! Non ? Pourtant votre tête me dit bien quelque chose... ».

Dans sa robe de chambre de velours rouge et ses grosses pantoufles, Buffino, noble et espion méconnu, est la caricature du traître, comme en témoignent son bouc huilé, son air machiavélique, méphistophélique et la sombre teinture qui recouvre ses cheveux. Il voyage sous la couverture d'un riche et célèbre gastronome et testeur d'auberges voguant de Domaine en Domaine. En réalité il tente de recruter des mercenaires efficaces et bon marché, pour renverser tous les Rois de Féerie pour enfin « mettre un terme à leur règne oppressif et faire rouler la tête couronnée de ces sociaux-traîtres sur le sol d'une terre libre destinée à un peuple-fée libéré ». Buffino a la dent dure contre les Rois (une histoire de repas mal digérée) et souhaite tous les mettre en échec. Il est aussi mielleux avec les inconnus que dangereux.

Derrière son personnage de gastronome, Buffino cache le stratège qui l'habite. Il aime contrôler chaque chose et avance ses pièces sur son échiquier féerique. D'ailleurs il proposera certainement des parties d'échecs ou de cartes à ses invités, passant pour un compagnon de route très agréable. Il parle de la finesse des derniers plats qu'il a goûtés : citronnade de sal-separeille aux truffes, marinade de poivrons géants agrémentés de musiques sucrées... Dominant la situation du haut d'un trône installé à même le plancher, il cherchera petit à petit à obtenir un maximum d'informations sur ses invités et testera leurs capacités : curiosité, goût du risque, imagination... en leur posant des questions de plus en plus indiscretes visant principalement à s'informer sur leur Domaine et ses Correspondances afin de retrouver leur trace le cas échéant. Si sa conclusion est que les personnages feraient de bons hommes de main, capables et faciles à manipuler, il tentera de les conduire dans un piège, une embuscade où, après les avoir frappés d'un Geis, il compte leur faire faire ses sales besognes. En revanche, si les voyageurs établissent un très bon contact, s'ils rentrent dans son jeu révolutionnaire qui vise à déposer tous les tyrans de Féerie, il jouera cartes sur tables, leur proposant peut-être même un Pacte pour rentrer dans sa fraternité de Féeriques qui devraient un jour renverser tous les Rois quels qu'ils soient.

Une légère impression de malaise frappera les Féeriques qui s'interrogent sur les objectifs de Buffino. Petit à petit, ce dernier jouera de son Influence : l'atmosphère se fera de plus en plus oppressante dans le Carrosse, les murs se rapprocheront, les sons seront étouffés, un sourire carnassier se dessinera sur le visage de Buffino, son ombre grandira sur les personnages pris au piège qui se sentiront tout petits et isolés. D'un coup, le Carrosse s'arrêtera dans un grincement strident. Buffino prendra un air étonné : « déjà ! » soupirera-t-il. « Bien » s'exclamera Buffino, « vous voici arrivés, j'espère que vous avez fait bonne route. Allez hop, tout le monde descend... ».

Si les voyageurs tentaient de s'enfuir du Carrosse de Buffino avant l'arrivée, sa réaction n'en serait que plus violente. Ils provoqueraient alors une attaque anticipée de l'odieux personnage et il est probable qu'ils connaîtraient une cuisante défaite. Quelques Gesa leur seraient alors imposés pour assurer leur loyauté à l'avenir ; ils apprendraient certainement qu'il ne faut pas manquer de respect à n'importe qui en Féerie. Au cas où les manières des personnages lui déplairaient particulièrement, Buffino ne se priverait pas d'en Dépouiller un ou deux « juste pour goûter »...

Malgré ses méthodes un peu abusives et extravagantes, tout ce que Buffino désire, c'est tester ses nouvelles recrues, bien souvent des compagnons de route, en les plaçant dans une situation délicate : il sait qu'il est puissant et se contentera de les observer, les laissant mijoter le temps du trajet. Si l'intérieur de son carrosse est son Domaine dont le cocher est le gardien, l'extérieur est Cahot, un Compagnon particulièrement redoutable : les cordes rouges qui ornent le Carrosse sont en fait deux gros tentacules qui attrapent les victimes pour les enfermer dans les malles (pensez à une plante carnivore sur quatre roues), et le Carrosse peut produire à volonté n'importe quel appendice menaçant.

PROPRIETES

Pièges	Coussins et cheminée (18)
Gardien	Le cocher
Opacité	Malus de 6 pour observer l'intérieur du Carrosse
Verrou	Difficulté 21 pour entrer dans le cabinet de travail de Buffino
Automatisme	Les livres de la bibliothèque s'effondrent sur ceux qui s'en prennent à Buffino (intensité 9)

RESTRICTIONS

Horripilant	Odeur de graillon
Vulnérabilité	Extinction du feu de la cheminée

Le cocher

Glamour :	9
Taille :	moyenne
ATTRIBUTS	
<i>Affinités</i>	
Courtoisie	Livrée de domestique
Véhicules	Fouet de cocher
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en Essence</i>
Fascination	3 Maquillage

Buffino della Buffala, gastronome anarchiste

Glamour :	18	
Essence :	18	
Taille :	moyenne	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Domaine		Le Carrosse
Compagnon		Cahot
Gastronomie		Effluves de haute cuisine
Intrigues		Teinture noire
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en Es- sence</i>	
Pressentiment	0	Oreilles pointues
<i>Talents magiques</i>		
Métamorphose		Les cibles deviennent rouges
TRAITS		
Calculateur		
Anarchiste		
Bon pendant		

Cahot, le Carrosse

Glamour :	18	
Taille :	grand	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Armements		Arsenal roulant
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en Es- sence</i>	
Vision surnaturelle	0	Les yeux des gargouilles sont mobiles
Membres multiples	0	Les deux cordes
Terreur	3	Respiration sifflante
Engloutir	3	Les malles
<i>Talents magiques</i>		
Voyage		Nuages de poussière
RESTRICTIONS		
Malpropre		
Bruyant		
Râleur (via le cocher)		

Exemples de superstitions

LE FER FORGE

Le fer forgé symbolise la technologie humaine, le pouvoir de l'homme sur la nature et est donc opposé aux principes des êtres-fées, survivances des forces premières de la nature. Aussi, dans certains Contextes, nombreux sont les êtres-fées qui détestent le fer de façon générale. Cette opposition se manifeste par un certain nombre de limitations que rencontrent les êtres-fées à l'égard du fer :

Circonstance	Malus
petit objet en fer à 1m, gros objet à 5m	-3
petit objet de fer au contact, gros objet à 1m	-6
gros objet au contact, environné de fer	-9

○ les êtres-fées qui sont attachés à l'aide de liens en fer forgé ne peuvent se détacher eux-mêmes, même s'ils en ont la possibilité. Ils doivent être délivrés par une tierce personne. C'est le principe du lien qui compte. L'objet en fer doit avoir été prévu

○ les êtres-fées sont gênés par la simple présence du fer. Cette gêne est d'autant plus importante que le fer est en présence importante et proche du Féérique. Elle se manifeste par un malaise général et des irritations cutanées au contact, ce qui se traduit par des malus à toutes les activités du Féérique. Certains Féériques montrent aussi des signes allergiques (éternuements, démangeaisons...). Être blessé par une arme en fer occasionne plus de dommages qu'avec une arme en un autre matériau (+3 aux Dommages).

pour contenir ou lier quelqu'un ou quelque chose. Le lien doit être en majeure partie en fer. Si le Féérique ligoté a une Affinité avec le fer, il peut tenter un jet contre la Réalité du Terrestre qui l'a lié pour que le fer se conforme à leur alliance et le libère.

LE POUVOIR DES RELIGIONS INSTITUEES

Le pouvoir de Dieu (ou Allah, ou Yahvé...) est lié à la civilisation humaine. Il met au-dessus de toute chose un dieu omnipotent et omniscient. Par contre, il ne laisse aucune place aux Féériques qui sont considérées comme des créatures du Malin, opposées au Créateur. Sous son influence, les êtres fée-

riques sont très affaiblis. Ils se sentent épuisés, irrités ou effrayés selon leur caractère. En fonction de l'intensité du pouvoir dans le lieu où ils se trouvent, les êtres-fées ont un malus à toutes leurs activités :

Circonstances	Malus
petite église de campagne	-1
église pendant la messe	-3
cathédrale, lieu saint	-6
cathédrale, près de l'autel	-9

Les cloches des églises repoussent les être féériques lorsqu'elles sonnent et font tomber les sorcières de leur balai. C'est aussi valable pour l'appel du muezzin qui dissipe les « mauvais esprits ». Il est à noter que ces effets s'inversent pour des reli-

gions favorables aux êtres-fées (druidisme, wotanisme...).

QUELQUES AUTRES EXEMPLES DE SUPERSTITIONS :

- Pour empêcher les Féeriques de prendre un bébé pour le remplacer par un Changelin : faire brûler dans la pièce une pièce de cuir ou répandre quelques gouttes d'alcool de riz autour de l'enfant (Cambodge). Il est aussi possible de tracer un cercle à l'aide d'un couteau en fer autour du berceau.
- Pour éviter d'être emporté dans une ronde de Fées, il faut porter certaines plantes : une branche de noisetier, un collier de pâquerettes, une branche de sorbier.

- Pour chasser certains Féeriques particulièrement laids, il suffit de leur montrer leur image dans un miroir (Trinidad)
- Pour échapper à un ensorcellement féerique, il faut retourner sa veste et la porter à l'envers (Bretagne).
- Un Féerique qui a reçu un présent de votre part ne peut vous faire de mal. Par contre, si vous lui avez fait du tort, son pouvoir est doublé.
- Manger de la nourriture féerique vous enferme à jamais dans leur Royaume.

Exemples de réactions Terrestres

LE SYNDROME ST THOMAS

« Je ne crois que ce que je vois », cette conviction touche ceux parmi les humains qui ont du mal à accepter le surnaturel, généralement au sortir de la petite enfance, et qui donc préfèrent le noyer dans leur univers quotidien. Ainsi les Féeriques passeront inaperçus auprès des individus qui professent une telle conviction, et leur Taille réduite quand l'Imaginaire est faible y contribue bien.

Les Terrestres arrivent alors naturellement à une explication plus rationnelle du phénomène rencontré. Ainsi, une petite Fée aux ailes de tulle apparaîtra comme un insecte ; dans un Contexte contemporain, un duel à l'épée de feu entre chevaliers féeriques apparaîtra comme un duel au sabre-laser en plastique sur piles d'1,5 V entre gamins déguisés. Attention toutefois, le fait que les Féeriques et leurs activités soient perçus comme anodins ne veut pas dire qu'ils n'appellent aucune réaction : si une vieille dame a décidé que ce gros Tengu était un joli petit moineau, elle trouvera tout à fait normal qu'il se mette à picorer les céréales qu'elle lui a jetées. En revanche, s'il se met à invoquer des hordes de corbeaux pour lui arracher les chairs, elle criera sans doute pour appeler à l'aide les gardiens du parc ou des passants secourables.

Le fait d'être perçu comme un animal, un objet, une plante ou un phénomène naturel, voire d'être complètement imperceptible, peut être problématique si les Féeriques ont besoin de prendre contact avec les Terrestres. Il est parfois possible de profiter d'une couverture animale pour exprimer une intelligence exceptionnelle (« Je crois que Flipper veut nous dire quelque chose ! »), mais cette possibilité n'est offerte que pour les vertébrés supérieurs. Bien souvent, hélas, être perçu comme un enfant donne à peine plus de crédit. C'est donc généralement de façon indirecte que les Féeriques peuvent communiquer avec les Terrestres qui décident inconsciemment de ne pas les voir. Messages écrits, phénomènes lumineux ou atmosphériques visant à attirer l'attention vers un certain endroit, à effrayer pour écarter d'un autre, sont autant de ressources possibles. Employer des moyens franchement ostentatoires (le chat errant que l'on vient de recueillir se met à parler d'un ton prophétique, des boules de lumière dansent dans les champs, les murs de la cave sont couverts de glace...) provoque généralement la perplexité des Terrestres. Le faible Imaginaire qui les empêche d'appréhender le caractère surnaturel du phénomène ne le rend pas moins étrange et inexplicable. Il est courant qu'ils fuient les lieux, nient le phénomène ou l'investiguent en concluant à une machination criminelle ou

à « l'inexpliqué » : miracles, OVNI, maisons hantées... ou présence du petit peuple ! Il est probable que certaines légendes urbaines trouvent ici leur origine.

Même les conséquences naturelles de la présence de Féeriques imperceptibles peuvent, en l'absence de toute volonté de contact, être perçues par les Terrestres : disparition de nourriture, objets déplacés, traces de pas... Là encore, rien de tout cela ne paraîtra ouvertement surnaturel, mais éveillera la curiosité ou l'inquiétude des témoins qui pourront procéder à une enquête, se croire victimes d'hallucinations ou conclure à une cause surnaturelle, même sans être directement témoin d'effets spéciaux. Des Terrestres sensibles éprouvés de façon intense et prolongée par de telles expériences risquent d'y laisser leur raison : c'est l'effet Maupassant, ou effet Horla.

L'ILLUSION

Que se passe-t-il quand un être humain est fermement convaincu que les extra-terrestres existent et qu'il croise le sombre regard d'un Lutin ramoneur ? Bien souvent l'humain le prend pour un de ces Petit Gris qui enlèvent les gens dans le Midwest américain pour se livrer sur eux à des expériences embarrassantes. L'humain admet l'existence du Féerique, mais lui donne une signification autre. Cette erreur permet de se camoufler aux yeux des Terrestres et la seule utilité pour les êtres féeriques est de pouvoir dissimuler leur apparence et leur nature. Mais le fait que les Terrestres perçoivent le Féerique comme relevant d'un surnaturel acceptable pour eux ne présage pas de leur réaction : peur, dévotion, émerveillement, violence... en fonction de leurs convictions (par exemple religieuses).

Certains humains sont persuadés que les choses ou êtres inhabituels ne peuvent qu'être mauvais, néfastes, et monstrueux : un catholique verra un démon dans un Satyre entreprenant, un fan de Lovecraft verra Nyarlathotep dans tout être à l'aspect égyptien... La première chose que fera un humain de ce type sera certaine-

ment de tenter d'avertir d'autres personnes comme lui pour se protéger, les plus traumatisés n'hésitant pas à s'organiser pour éradiquer ce qui ressemble à une menace...

Il peut arriver à l'inverse que le Féerique soit perçu comme un être bienveillant : ange venu assurer le salut de l'humanité, mahatma atlante qui annonce l'ère du Verseau, muse qui inspire le poète... Parfois, l'être humain conclut qu'il a désormais accédé à un autre niveau de conscience qui lui permet de communiquer avec les régions ultraterrestres, d'être un élu, un prophète, un gourou... éventuellement fondé à se livrer à diverses exactions « pour la juste cause », au grand dam des Féeriques qui n'ont pas nécessairement voulu ça. Il est de toutes façons difficile de se défaire, diplomatiquement ou non, de Terrestres qui réagissent ainsi. Des Féeriques ingénieux peuvent essayer de tirer parti de la dévotion des Terrestres, mais leurs connaissances généralement limitées des systèmes de croyances en vigueur risquent de leur tendre quelques pièges s'ils ont affaire à des mystiques qui se méfient des faux prophètes. Et même des êtres réputés représenter le Bien ne sont pas nécessairement porteurs de bonnes nouvelles : un Féerique porteur d'ailes et d'une trompette pourra être considéré comme le héros de l'Apocalypse et provoquer une vague de suicides collectifs par sa seule présence...

LE DECLIC

Il est en outre possible pour les Féeriques d'attirer l'attention d'un Terrestre et de lui faire admettre leur existence en forçant la prise de conscience malgré un Imaginaire faible. Pour y parvenir, il faut se manifester de façon ostensible en lien avec quelque chose qui fera déclic dans l'esprit de l'humain : une comptine chantée par ses parents, une bonne rasade de whiskey irlandais, une collection de billes perdues il y a 20 ans, d'étranges dessins non euclidiens imprimés dans l'inconscient de la personne, une encyclopédie des légendes féeriques, conduire à 300 km/h cette Ferrari rouge

dont il a toujours rêvé... Le déclic peut être provoqué par l'ivresse ou certaines formes de folie, mais dans la plupart des cas le réel déclencheur a rapport à l'enfance. Il s'agit d'un stimulus psycho-affectif extrêmement fort, très structurant pour la personnalité du Terrestre, dont lui-même n'a généralement pas conscience, et qui le plonge dans un état altéré de conscience analogue à l'Âge d'Argent, dans lequel il perçoit les Féeriques tels qu'ils sont. Il est alors possible de communiquer avec lui sans fard, comme s'il avait réussi son jet. En outre, les circonstances euphoriques de la révélation rendent généralement le Terrestre extrêmement reconnaissant aux Féeriques qui la déclenchent (sauf parfois si le stimulus est traumatique ou la nostalgie trop douloureuse), ce qui permet de gagner des alliés

sur Terre. Mais déterminer le bon stimulus est généralement le résultat d'observations prolongées, minutieuses et approfondies...

Il est à noter que les Terrestres « sensibles » (les animaux, les enfants, les artistes, les mages, certains fous...) ou ceux dont les Croyances incluent l'existence des Féeriques disposent de bonus confortables (en fait, c'est au meneur de jeu de déterminer si des Terrestres témoins de phénomènes féeriques les voient tels qu'ils sont ou non). De plus, tout jet réussi donne un bonus de +1 au prochain jet. Les Terrestres peuvent alors essayer d'oublier, ou d'en savoir plus, ou d'entrer en contact, ou d'étudier scientifiquement ces êtres mystérieux, ou de prévenir le reste du monde (pas facile avec des photos sur lesquelles tout le monde ne voit pas la même chose)...