
Tel épris qui croyait prendre

Un scénario écrit par Antoine Drouart, illustré par David Namboka et Marc Siliphayvanh.

Ces documents et illustrations sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Toute diffusion, modification ou reproduction, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable.

Ce scénario utilise le Domaine de la Citadelle des Nuages décrit dans le livre des règles. Il peut également mettre en scène le Domaine du Gogroch (op. cit. p. 60).

SYNOPSIS

Les personnages se la coulent douce dans un paisible Domaine. Tout à coup, un haricot leur tombe sur la tête, une tige géante en surgit qui monte jusqu'aux nuages. En descendant des Féeriques à l'aspect de jeunes filles en fleurs (littéralement !) fuyant la menace d'un Ogre tortionnaire. Les personnages, n'écoulant que leur courage, montent à la rencontre de ce terrible personnage, et découvrent que l'Ogre n'est

pas toujours celui qu'on pense. Le tout sera ensuite de remettre les diabesses dans leur boîte avant quelles ne saccagent tous les Domaines environnants. Ce scénario est fait pour servir d'introduction à l'univers de Contes de Fées sous son aspect comique et trompeur, mais rappelez-vous que la Féerie peut revêtir bien d'autres habits.

INTRODUCTION

UNE FETE ENTRE AMIS, C'EST TOUJOURS REUSSI

Les personnages sont tous réunis pour une petite sauterie, soit dans le Domaine de l'un d'eux, soit dans le Domaine d'un Féerique ami. Il est essentiel de choisir un Domaine paisible, plutôt propre et ordonné. Si parmi les Domaines des personnages présents, aucun ne peut faire l'affaire, le Domaine du Gogroch, personnage présenté dans les règles de Contes de Fées, est un exemple tout à fait adapté à la situation. Vous pouvez l'utiliser tel quel en tant qu'hôte de la fête. Mais privilégiez quand même un personnage de joueur, la motivation n'en sera que plus grande. L'essentiel est que les jeunes Fées en fleurs puissent y faire un maximum de dégâts. De même, un Domaine ayant plusieurs Corres-

pondances communes avec le Lac aux Eaux Claires et la Colline aux Pierres Dressées sera utile pour la suite. Pour cela, tout Domaine situé dans un milieu naturel un peu sauvage fait parfaitement l'affaire.

Les personnages des joueurs sont réunis pour une occasion quelconque, plutôt joyeuse et festive. Laissez quelque temps les joueurs interpréter leurs personnages et organiser eux-mêmes l'action. Si les personnages ne s'étaient jamais rencontrés auparavant, ils peuvent mettre à profit cette période pour faire connaissance. Puis, dès que l'action s'enlise un tant soit peu et que l'ambiance retombe, faites tomber le haricot.

COMME UN HARICOT DANS UN JEU DE QUILLES

Alors que le ciel était clair, il se couvre assez brutalement d'un large nuage, qui surplombe les personnages. Il ne semble pas menaçant, au sens météorologique du terme, et tout porte à croire qu'il va bientôt s'éloigner et disparaître à l'horizon... Quand tout à coup, un haricot, du type fayot, à peu près gros comme un poing humain, tombe sur le crâne d'un personnage, sans lui faire grand mal heureusement. Evidemment, cette scène est plus crédible en plein air (puisque le haricot tombe d'un nuage), et si les personnages sont dans une habitation, il vous faudra un peu d'imagination : le haricot peut traverser la toiture ou passer par une quelconque cheminée. Cette situation en huis-clos ne peut être que plus croustillante par la suite... A peine les personnages ont-ils identifié l'objet que celui-ci s'enfonce dans le sol qui se fissure légèrement sous lui. Quelques instant après, les spectateurs les plus proches voient poindre une minuscule et inoffensive pousse, qui en quelques secondes, se transforme en... une titanesque tige de haricot, plus grosse qu'un baobab, qui s'élance vers le ciel à une vitesse vertigineuse, détruisant tout obstacle sur son passage et emportant le reste, y compris les spectateurs susnommés.

Les personnages les plus curieux sont emportés par la tourmente végétale, à moins qu'ils ne réussissent une esquivé en extrémité (jet de Défense avec une difficulté de 30 ; les personnages plus prudents ou simplement moins proches pourront se contenter d'une difficulté de 24). Les personnages ayant échoué sont emmenés par la tige qui s'élève à une vitesse vertigineuse vers les nuages. Ils se retrouvent, plus ou moins groupés, qui agrippé nerveusement à une feuille de la taille d'une table de ping-pong, qui entortillé par une vrille ayant le diamètre d'un bras. Pour eux, le lieu de leur réunion n'est plus qu'un petit point tout en bas. Pour ceux qui ont eu la

chance de rester au sol, ce qui était quelques instants auparavant un lieu de fête est maintenant une ruine qui a été ravagée par le haricot sauvage. Vous pouvez considérer que le personnage propriétaire du Domaine a subi un jet de Dommages de 24 contre son Encaissement.

Si vous avez choisi d'héberger les personnages chez le Gogroch et que celui-ci n'est pas interprété par un joueur, il sera sonné par l'horreur de la situation et restera hébété à contempler son potager qui n'est plus qu'un champ de terre retournée. Les personnages emportés par la plante sont pour certains en mauvaise posture et ont besoin d'aide. Arrangez-vous pour que les personnages restés en bas rejoignent à la longue leurs compagnons moins fortunés. Il est possible de grimper au haricot sans trop de difficulté même quand on est incapable de voler. Vous pouvez résoudre l'escalade par une action étendue : la difficulté est de 12, avec un total d'obstruction de 20. Les personnages peuvent ainsi grimper vers l'immense nuage aux teintes grisées qui chapeaute la titanesque légumineuse. Toutefois, les violentes rafales de vent dont l'intensité redouble à l'approche du nuage empêchent qu'on atteigne ce dernier sans l'abri procuré par le haricot (verrou de niveau 32, voir description de la Citadelle des Nuages, livre de règles).

Encouragez ensuite les personnages à grimper au haricot. La rage d'avoir vu le Domaine dévasté par la mauvaise graine, ou simplement la curiosité, peuvent les y mener : il est évident que le ou les responsables de cet attentat végétal se trouvent dans ce nuage. S'ils hésitent un peu trop longtemps, passez au chapitre suivant et faites jouer leur fibre (c'est le cas de le dire) sentimentale.

LA REINE DES FLEURS ET SES JEUNES FILLES

Les personnages ne sont pas les seuls à emprunter cet escalier « providentiel ». Les Jeunes Filles en Fleurs et leur Reine sont, quant à elles, en train de le descendre pour échapper, selon leurs dires, au « terrible Ogre qui menaçait de les dévorer ». Il est donc inévitable que les personnages les rencontrent durant leur escalade ou au pied du haricot s'ils sont restés en bas.

La Reine des Fleurs est une jeune fille absolument magnifique, à la peau de pêche (au sens propre), aux longs cheveux d'or délicatement bouclés. Son sourire angélique éclaire en permanence un visage doux, qui peut se faire grave lorsqu'elle use son autorité de reine, mais toujours aimable et gracieux. Elle est vêtue d'une longue robe diaphane taillée dans des pétales de

rose d'un jaune translucide (mais la belle est si petite qu'une seule rose a suffi), qui laisse deviner ses courbes nubiles mais néanmoins graciles. Sa taille miniature ne fait que renforcer cette apparence de poupée de porcelaine. Sa voix charmante est teintée d'une légère condescendance tempérée de bienveillance maternelle, qui laisse deviner son ascendance noble et l'importance qu'elle accorde à ses « enfants ».

Elle est accompagnée de sa cour, les Jeunes Filles en Fleurs. Ces dernières sont de mignonnes petites filles qui auraient un âge d'environ 4 ans pour les humains, de la taille de jeunes moineaux. Leur simple vue donne tout son sens à l'expression « petite fille modèle » (et encore bien plus qu'on ne peut le penser...) : elles sont toutes d'une beauté innocente, celle-là zézayant légèrement, celle-ci rougissant dès qu'on lui adresse la parole, cette autre pouffant de rire à la première plaisanterie, même la plus lamentable. Chacune est habillée d'une fleur particulière : lilas, jasmin, myosotis, perce-neige... Tout d'abord très timides, elles se montrent rapidement sympathiques et enjouées, folâtrant avec les personnages, mais retournant avec une rapidité fulgurante vers les jupes de leur Reine dès que les choses vont un peu trop loin, telles des enfants taquines mais innocentes.

Toutefois, ces charmantes personnes se révèlent en fait être de bien mauvaise compagnie dès qu'elles se sentent en position de force. Elles prennent un malin plaisir à semer le désordre partout où elles passent, enchaînant mauvaises blagues et plaisanteries à la limite du bon goût sans jamais y tomber. Elles se préoccupent peu de savoir si leurs tours mettent des personnes en danger, et trouvent même que cela ajoute du piment à la chose. Elles se plaisent à créer des quiproquos entraînant des conflits, à réduire à néant les travaux des besogneux, à humilier ceux qui tentent de garder leur sérieux. En cela, elles ne sont pas réellement mauvais bougres, mais savent mettre le doigt là où ça démange. Elles ne connaissent toutefois aucune limite et ont tôt

fait d'agacer le plus philosophe des Féériques. Elles ont, par contre, beaucoup moins le sens de l'humour quand on les prend pour cibles.

C'est pour leur espièglerie plus qu'agaçante face à un Roi moins que patient qu'elles se sont retrouvées emprisonnées dans la Citadelle des Nuages. Cette fois-ci, elles ont réussi à tromper Eolion, propriétaire du Domaine de la Citadelle des Nuages. Elles se sont enfuies en utilisant un haricot qu'Eolion cultive dans son jardinet, en se réjouissant d'avance de pouvoir semer le chaos en Féerie.

Rencontrant les personnages, elles vont profiter de leur apparence innocente pour les tromper. N'hésitez pas à induire complètement les joueurs en erreur en ne laissant pas du tout apparaître la face cachée de ces créatures. Elles sont expertes en tromperie et en séduction et n'ont aucun mal à berner les Féériques les plus aguerris. Un personnage ne peut se douter de quelque chose qu'en réussissant un jet de Vigilance de difficulté 33 (Vigilance + Affinité tromperie + Charme). Si la Reine s'aperçoit qu'un personnage a des soupçons, elle utilisera son Talent d'Envoûtement. Avec 4 points d'Essence, elle atteint un potentiel de 15 plus ses bonus d'Affinité et de Charme qui ajoutent $4+4=+8$, pour un total de 23. Elles expliqueront donc à leurs « sauveurs » qu'elles se sont échappées du terrifiant château d'un Ogre qui voulait les dévorer. Elles les encourageront à monter jusqu'au château et à libérer les autres prisonniers que l'Ogre détient dans les cachots de la plus haute tour du château. Elles ne l'ont pas fait elles-mêmes car elles avaient bien trop peur (ce qui est tout à fait vrai : les prisonniers sont vraiment agressifs !). Gageons que les personnages, n'écoutant que leur bon cœur (ou leur curiosité), voudront monter voir ce qui se passe là-haut. La Reine des Fleurs rassurera les personnages en leur disant qu'elle et ses enfants vont prendre soin du Domaine dévasté par le haricot. Elles ne vont pas se gêner...

LA REINE DES FLEURS

ASPECTS				
Puissance : 5	Habilité : 25	Taille : -3	GLAMOUR : 62	
Vigilance : 25	Résistance : 7	Charme : +4	Essence : 21 (Actuelle 15*)	
ATTRIBUTS			valeur	Signe
Affinités	Bonus	type		
Grâce	4	particulière	8	robe de pétales de rose
Tromperie	4	particulière	8	sourire angélique permanent
Compagnon	8	Emanation	8	les Jeunes Filles en Fleurs
Pouvoirs féeriques (fréquence/ efficacité/ versatilité)	Coût en Essence	Maîtrise		
Téléportation (3/2/2)	4	1	8	disparaît dans une gerbe de pétales
Talents magiques	Niveau			
Envoûtement	15		15	voix suave
Kinésie	15		15	tape dans ses mains
Total			62	
TRAITS				
Ne résiste pas aux gâteaux au miel de rose (8)				

* avec 6 points d'Essence engagés dans le sortilège de Kinésie lancé sur le râtelier d'armes de la salle de garde du donjon, voir plus loin. « Le donjon ».

LES JEUNES FILLES EN FLEURS

ASPECTS				
Puissance : 5	Habilité : 25	Taille : -4	Valeur : 60	
Vigilance : 21	Résistance : 9	Charme : +4	Matérialité : 0	
ATTRIBUTS			valeur	Signe
Affinités	Bonus	type		
Mauvaises blagues	4	spécialisée	4	Rire malicieux
Tromperie	4	particulière	8	Visage enfantin angélique
Pouvoirs féeriques (fréquence/ efficacité/ versatilité)	Coût en Essence	Maîtrise		
Malédiction (2/1/1)*	2	3	7	Jettent une pincée de poussière d'or vers la victime
Téléportation (3/2/2)	4	1	8	Disparaissent dans une gerbe de pétales
Nombre indéfini (3/3/3)	sans	0	12	Multitude de Fées
Rapidité surnaturelle (2/1/2)**	sans	5	13	Laissent une traînée de poussière d'or
Vol (2/1/1)	sans	1	8	Ailes de papillon
Total			60	
RESTRICTIONS				
Ne résistent pas aux gâteaux au miel de rose (8)				

* cf. règles, mais sans obligation de juste retour (donc +1 en fréquence).

** bonus de +9 pour les actions liées à leur rapidité physique (fuite, esquivé...)

LE CHATEAU DANS LES NUAGES

AL'ASSAUT...

Les personnages peuvent monter sans trop de problèmes sur le nuage, tant qu'ils restent sur le haricot qui circonviert le premier verrou. Ils y découvriront la nature mouvante et cotonneuse du lieu. Ils devront éviter les nuages qui s'ouvrent sous les pieds et les éclairs qui zèbrent le paysage. Ils pourront toutefois remarquer que le nuage semble très filandreux, qu'il se dissipe

facilement et que le tonnerre n'est pas aussi assourdissant qu'il devrait l'être. Cela est l'effet secondaire de la faible Essence d'Eolion.

Sans en avoir l'air, laissez les personnages arriver jusqu'au château. N'oubliez pas que les personnages volants pourront souvent aider ceux qui n'en sont pas capables.

Domaine : la Citadelle des Nuages

Valeur : 115

PROPRIETES

Alarme dissuasive	12	Foudre en boule qui fuse (intensité 16) en cas de tentative de sortir du Domaine
Automatisme	1	Le vent souffle d'autant plus fort vers le centre du Domaine qu'on se rapproche du bord (intensité 35)
Chemins courbés	5	Tous les chemins mènent à la salle à manger (difficulté 20)
Diviseur de dommages collatéraux	8	Pertes d'Essence divisées par 5 (consistance moelleuse)
Egarement	5	Les points de repère se déforment tout seuls (difficulté 20)
2 gardiens	2x15	Cumulus et Nimbus
Idyllique	8	Si on aime l'ambiance des villes d'eau... (général : 25, hospitalité : 27, météo : 30 ou 35)
Obstacles	7	Texture molletonnée des nuages et bourrasques contraires
3 pièges	9	Eclairs, crevasses de nuage, tornades (Attaque 25/20, Dommages 33)
Verrou	8	Les tornades extérieures du Domaine (difficulté 32)
Verrou	10	Les douves venteuses de la Citadelle (difficulté 40)
Verrou	12	Les cages d'éclairs des cellules (difficulté 48)

RESTRICTIONS

Fluide	4	Les nuages se transforment tout seuls
Horripilant	1	Malgré les talents culinaires d'Eolion, tout est fade
Intermittent	2	Les gardiens laissent passer ceux qui les vainquent en duel non-violent (charades, pierre-papier-ciseaux...)
Intermittent	2	Les tornades extérieures n'affectent que ceux qui volent
Intermittent	2	Le pont-levis s'abaisse si les gardiens sont contrés, ce qui annule le verrou des douves
Intermittent	4	Les clés des cellules sont à un clou au mur (donc n'importe qui libre de ses mouvements peut libérer tous les prisonniers)

QUI GARDE LES GARDIENS ?

Les personnages arrivent tôt ou tard devant l'imposante Citadelle, qui élance ses tours d'albâtre vers un ciel toujours bleu. De titanesques remparts d'airain se dressent devant eux, précédés par des douves qui laissent voir le sol loin au-dessous du nuage. Pas de doute, c'est bien un Géant qui vit ici. Le pont-levis est fermé, le bastion semble imprenable. Sitôt que les

personnages s'approchent des murs, surgissent en tourbillonnant deux sombres nuages, qui prennent rapidement une forme humanoïde : ce sont Cumulus et Nimbus, les gardiens de la forteresse, bien décidés à ne laisser ni entrer ni sortir qui que se soit sans un ordre express de leur maître Eolion. Etant donné que leur maître est actuellement enfermé dans le donjon, cela risque de durer un petit bout de temps...



Cumulus et Nimbus ne sont pas a priori agressifs, tant que personne ne tente de pénétrer dans le château. Il est possible de leur parler et ils se vanteront de leur inflexibilité et de leur infailibilité. Ajoutez à cela le puissant verrou qui protège l'accès à la forteresse, et les personnages se rendront rapidement compte qu'il est très difficile de passer. Toutefois, plusieurs solutions peuvent permettre aux personnages de s'y introduire :

- la manière directe : il est théoriquement possible, mais franchement pas facile, de forcer le verrou de la forteresse (difficulté 40 !). Les vents violents repousseront impitoyablement ceux qui tenteront de franchir les remparts. Ceux qui peuvent se téléporter risquent bien de voir leur voyage se terminer brutalement au-dessus des douves. Ceux qui tenteraient la force se heurteraient aux puissants murs de la forteresse, sans compter les interventions des gardiens qu'il faudra également vaincre.
- La tromperie : les gardiens sont infailibles. Du moins ils le clament haut et fort. Insistez sur leur vantardise et sur leur esprit de compétition. Dès qu'un

personnage fera mine de les défier, ils réagiront au quart de tour. Il sera dès lors facile de les emmener sur un terrain qui leur est défavorable en utilisant ses propres spécialités. S'ils sont vaincus, ils laisseront passer les personnages. Egalement, faites apparaître la rivalité qui existe entre les deux gardiens, chacun profitant du moindre instant d'inattention de l'autre pour le dénigrer. Il est possible de les monter l'un contre l'autre et de profiter alors de leur inattention. Par contre, les tentatives de corruption ou d'intimidation ne mènent à rien : ils sont bien trop orgueilleux pour céder à la vénalité ou à la peur. De toutes façons, de qui auraient-ils peur ?

- Epuiser Eolion : n'oubliez pas que toute l'Essence dépensée par les gardiens est celle d'Eolion. Ce dernier est actuellement enfermé dans le donjon et s'est déjà fatigué pour tenter d'en sortir. Réussir à faire s'agiter pour rien les gardiens en les défiant ou leur taper dessus continuera de l'affaiblir. Si c'est l'option agressive qui est choisie, les gardiens se retireront derrière les murs s'ils sont débordés ou si l'Essence

d'Eolion descend en dessous de 5. Il restera alors le verrou à passer. Lorsque, par un moyen ou un autre, Eolion arrive à zéro en Essence, son Domaine est alors considéré comme sac-cagé et ses propriétés sont annulées (cf. p 116 des règles). Notamment, Cumulus et Nimbus se dissipent, les verrous

disparaissent, ce qui permet aux personnages d'entrer dans la forteresse et... aux prisonniers d'en sortir ! Si vous ne souhaitez pas que la situation dégénère à ce point, faites faire retraite aux gardiens dès que leur position devient critique.

CUMULUS ET NIMBUS, GARDIENS DE LA CITADELLE

ASPECTS					
Puissance : 30	Habilité : 15	Taille : +2			
Vigilance : 23	Résistance : 22	Charme : -1			
ATTRIBUTS			valeur	Signe	
Affinités	Bonus	type			
Nuages	7	particulière		14	Contours nébuleux
Pouvoirs féériques (fréquence/ efficacité/ versatilité)	Coût en Essence	Maîtrise			
Eclairs (2/2/1, cf. cracher le feu)	4	+3		8	Eclairs qui apparaissent dans les « yeux » et la « bouche ».
Talents magiques	Niveau				
Evocation	8		8	Toujours accompagnée de vent	
Total			30		

LAISSEZ MOI SORTIR DE LA FORTERESSE !

Que les personnages pénètrent dans la forteresse par la force, la malice ou la persuasion, les gardiens restent à leur poste et surveillent l'entrée. Les personnages pénètrent dans une vaste cour carrée dallée de pierre bleutée. Tous les bâtiments sont taillés dans une pierre blanche et lisse.

Chose étrange, le lieu ne fait pas immédiatement penser à l'ancre d'un Ogre terrible et sanguinaire. A droite du pont-levis se dressent quelques baraquements d'habitation d'un étage. Sur la droite, c'est sans aucun doute un petit atelier de la fenêtre duquel on voit dépasser quelques outils de jardinage. D'ailleurs, un peu plus loin s'étend un jardinet propre entouré d'une petite barrière

Les bâtiments

Les bâtiments d'habitation sont bel et bien ce qu'ils paraissent être. Après un vestibule où l'on peut trouver de lourds manteaux et des parapluies de taille « ogresque », on entre dans une salle de séjour propre et cossue, dans un style très british. Une petite bibliothèque renferme quelques ouvrages sur les travaux de la maison, la cuisine (pas de trace de recettes de cannibales...) ou encore le jardinage. La cuisine

peinte en blanc. Au centre de la cour se dresse une tour massive qui s'élève de plusieurs étages, fermée par une lourde porte. Cette tour étrange n'a aucune fenêtre mis à part quelques étroites meurtrières au rez-de-chaussée.

Seul le vent trouble le calme qui règne dans la place en sifflant dans les créneaux. Toutefois, des personnages tendant l'oreille (Vigilance difficulté 20) peuvent entendre une sorte de murmure porté par le vent : « é é oua oir ». C'est Eolion qui hurle depuis sa cellule : « Laissez-moi sortir ! ». S'ils ont l'oreille très fine (Vigilance difficulté 28), les personnages pourront déterminer que ces cris viennent du haut de la tour centrale.

attenance et fort bien pourvue en produits variés (visiblement, cet Ogre-là aime surtout les légumes). Le seul élément surprenant est la mixture blanchâtre et molle qui traîne au fond d'un plat au beau milieu de la grande table. C'est un soufflé au nuage qu'Eolion préparait avant d'aller voir les Fées et de se faire piéger. A part cela, tout est en ordre dans la maison. Que ce soit les chambres, les salles de bain ou le fumoir, toutes

les pièces laissent la même impression : c'est un Féérique de grande taille qui loge ici, et c'est

Le jardinet

Un potager s'étend dans un coin de la cour, à droite de l'entrée principale. Il a visiblement été saccagé et pillé. Bien sûr, ce sont les Fées qui sont passées par là pour prendre le haricot et filer sans demander leur reste. Dans les décombres, les connaisseurs pourront reconnaître un grand nombre d'herbes et de légumes, cultivés hors sol bien sûr, et appréciés des cultivateurs : courges d'orages, carottes de glace (fort appréciées par Pégase), rhubarbe à feuilles volantes, choux blancs des nuages....

Les Fées ont piégé le potager en y semant des graines de vent volées dans l'atelier. Un personnage parcourant les semis peut, s'il n'y prend

Le donjon

Le donjon est une solide tour bâtie en plein milieu de la cour. Elle abrite les cellules des prisonniers « hébergés » dans la Citadelle (vous avez déjà essayé de construire des oubliettes dans des nuages, vous ?). Il se présente comme un bâtiment cylindrique de pierre de taille blanche, sans aucune ouverture excepté une solide porte de bois renforcée de fer au rez-de-chaussée et quelques meurtrières étroites à ce même étage. Même la toiture conique de tuiles bleues est hermétique. La porte sus-citée est ouverte et donne sur une salle de garde qui semble être en bon ordre. Une large table en chêne et une grande chaise sont placées en face d'un escalier en colimaçon qui grimpe vers les étages supérieurs. Le long du mur est posé un long râtelier d'armes équipé de divers instruments coupants, perçants ou contondants, tous à la taille d'un Géant. Les armes sont fort bien entretenues, les bois astiqués et les lames étincelantes et affûtées. C'est le côté maniaque d'Eolion, bien qu'il ne se serve jamais de ces armes (d'ailleurs, elles ont l'air neuf). Un jet de Vigilance (difficulté 20) permettra de remarquer que le râtelier ne repose pas sur le sol mais est en lévitation à un doigt du plancher. Si quelqu'un tente de prendre une arme au râtelier, celui-ci s'effondrera avec fracas sur l'infortuné. Il a été piégé par les Fées à l'aide d'un sortilège de Kiné-

certainement quelqu'un de très soigné et méticuleux.

par garde (Vigilance difficulté 24), piétiner ces petites cosses bleuâtres qui explosent aussitôt en une tornade brève, localisée mais puissante qui propulsera sa victime dans une direction aléatoire (1 Attaque à 20 de Dommages 24 sur le malheureux).

Un petit atelier contient des outils de jardinage, des sacs de cul-humus fertilisant ainsi qu'un stock de graines très fourni : de nombreux petit tiroirs étiquetés y renferment des semences. Un personnage attentif (jet de Vigilance difficulté 15) pourra remarquer que le tiroir « graines de vent » est entrouvert et vide.

Conditionné par « jusqu'à ce que quelqu'un touche une arme » et qui le maintient en équilibre instable. Pour éviter le râtelier, il faut réussir une Défense de difficulté 16, ou subir un jet de Dommages de 20.

L'escalier de pierre, éclairé par de petits nuages d'orages flottant au plafond, est régulièrement interrompu par des paliers où se trouvent de lourdes portes ferrées et solidement cadenasées. Ce sont les portes des cellules. Les personnages ne sont pas bien curieux s'ils ne tentent pas d'en ouvrir une ou deux... Animez ensuite la rencontre avec les prisonniers pour les « divertir » (voir les descriptions de deux prisonniers au paragraphe suivant). Vous pouvez en mettre autant que vous voulez, l'éclairage rend l'intérieur de la tour plus vaste que vu de l'extérieur... Dès que les personnages s'ennuient, faites-les arriver au sommet de la tour. Le dernier palier donne sur la grande double porte barrée d'une poutre de fer. Elle tréssaille sous les lourds coups de bûtoir d'Eolion. On peut maintenant entendre ses cris qui résonnaient de plus en plus fort dans l'escalier : « Laissez moi sortir ! ». Un petit œilleton permet de voir Eolion s'escrimant sur la porte. Bien sûr, il est très en colère et un peu paniqué. Les personnages le laisseront-il sortir ?

ALLEZ DIRECTEMENT EN PRISON

Les pensionnaires d'Eolion

Les prisons de la citadelle peuvent détenir autant de prisonniers que vous le désirez. Seules votre imagination et votre capacité à gérer autant de Féériques peuvent vous limiter. Chaque prisonnier a un Glamour d'au moins 60, mais ils ont souvent une Essence très faible. Actuellement, la citadelle est loin d'être pleine et ne détient pas en ses murs de Féérique excessivement puissant.. Mais si vous en décidiez autrement, cela peut être une bonne occasion pour introduire un personnage puissant dans votre campagne de Contes de Fées.

Nous donnons ici deux exemples de prisonniers tels qu'ils peuvent exister. Jack Sans Tête est un Géant qui a été emprisonné à cause de son tempérament violent (qui provient de la perte de sa tête). Kudra est une Nâgi perfide qui a été emprisonnée après avoir voulu dévorer le fils d'un maharadjah humain qui était tombé dans ses rets. Si le meneur de jeu veut se simplifier la tâche, il peut faire que les personnages ne rencontrent que ces deux prisonniers, enfermés avec Eolion dans le donjon du château. Sinon, il peut inventer toute une ménagerie de criminels sans foi ni loi en recourant à la table d'estimation rapide de personnages.

Jack Sans Tête

Jack Sans Tête est un Géant comme les autres, à la différence qu'il a perdu la tête, au sens propre et au sens figuré. Depuis, il la recherche désespérément, avec toute la brutalité d'un Géant qui n'aurait plus toute sa tête. Il se déplace à tâtons, avec des gestes brusques et désorganisés qui font bien des dégâts, même sans intention violente de sa part. Lorsqu'il le peut (c'est-à-dire lorsque la tête du Féérique est le Signe d'un Attribut), il Dépouille ses victimes de leur tête et se l'attache à la ceinture. Lui ne peut bien sûr pas parler, mais toutes les têtes qu'il a prises gémissent son malheur, qui est aussi le leur : «Rendez-lui sa tête!». Outre plusieurs

têtes d'apparence humaine (qui ne sont pas des résultats de Dépouillements, mais sont «d'origine»), Jack possède la tête d'un Féérique qui ressemble à celle d'un gros blaireau anthropomorphe (qui s'appelait Tanukikun), avec un long nez pointu, de grands yeux noirs et une fourrure brune rayée de blanc et de noir. Celle-ci ne gémit pas mais ne cesse de râler et d'insulter les gens d'une voix criarde. C'est une tête que Jack a Dépouillée et qui ne lui a pas été reprise avant son emprisonnement, notamment parce qu'elle avait été particulièrement injurieuse envers le juge. Elle est liée à son Pouvoir d'odorat exceptionnel. C'est également la tête qui a le plus de chance d'entamer une conversation cohérente avec les personnages et d'expliquer le cas de Jack. Les têtes Dépouillées, même si elles font partie de Jack, gardent un semblant de la personnalité de leur ancien propriétaire : en l'occurrence un blaireau acariâtre mais plus civilisé et moins brutal que le Géant. Jack peut voir, entendre et sentir à travers les têtes qui sont attachées par les cheveux à une chaîne à sa taille, mais cela le désoriente considérablement. Il est vêtu de peaux de bêtes en lambeaux, il sent horriblement mauvais et agite au bout de son bras droit une énorme souche d'arbre pourrie en guise de massue.

Ses capacités d'interaction sont assez limitées : dès qu'il rencontre quelqu'un, il cherche à lui prendre sa tête pour se la mettre et voir si elle lui va. Eventuellement, quand un Féérique vaincu a pour Signe d'un Attribut sa tête, il la lui Dépouille et tente de se la greffer (ce qui est arrivé à Tanukikun). Cela ne marche jamais et il la pend alors à sa ceinture où elle va gémir avec les autres. Il est très difficile de le calmer. On peut éventuellement lui promettre de lui donner sa tête, mais son intérêt ne tient qu'un temps, et il redevient rapidement agressif.

En fait, nul ne sait ce qu'est devenue la tête de Jack, ni même s'il en a jamais eu une...

JACK SANS TÊTE, GEANT ECERVELE

ASPECTS					
Puissance : 25	Habilité : 11	Taille : +3	GLAMOUR : 66		
Vigilance : 5	Résistance : 25	Charme : -3	Essence : 22 (actuellement 12)		
ATTRIBUTS			valeur	Signe	
Affinités	Bonus	Type			
Chasse	5	particulière	10	Se met à 4 pattes à l'arrêt	
Violence	5	générale	15	Gestes ataxiques	
Accessoire	5	Emanation	5	la Souche du Chêne Noir	
Pouvoirs féeriques (fréquence/ efficacité/ versatilité)	Coût en Essence	Maîtrise			
Plusieurs têtes (3/2/2)*	sans	+3	13	Têtes humaines pendues à la ceinture	
Force surnaturelle (2/1/2)	sans	+3	11	Pilosité très fournie	
Odorât surnaturel (2/1/2)	sans	+4	12	Tête de blaireau à la ceinture	
Total			66		
TRAITS					
Recherche sa tête (15)					

* légèrement différent du pouvoir décrit dans les règles p. 41 : pas d'annulation du malus d'action multiples car les têtes sont trop peu coordonnées, mais par contre le nombre de têtes est indéterminé (une douzaine environ). La maîtrise détermine le bonus en perception.

La Souche du Chêne Noir

La lourde massue de Jack est une énorme souche de chêne noir pourrissante mais agitée de mouvements spasmodiques

Valeur : 20

PROPRIETES

Focus	5	Pouvoir de secousse sismique (cf. p42) lorsque l'on frappe le sol (coût : 4 pts d'Essence ; Signe : les racines s'agitent et battent le sol)
Antivol	6	Difficulté 24 pour s'en servir (elle devient très lourde)
Effet spécial	9	Les racines de la souche sont grossièrement préhensiles (intensité 18). Elle peuvent se ficher en terre, entraver une victime, saisir un objet massif, se rattraper au bord d'une falaise...

Kudra, Nâgi jalouse

Kudra ressemble au premier abord à une magnifique jeune fille de type indien, à la longue chevelure d'un noir de jais. Elle est vêtue d'un ample sari rouge brodé d'or et d'argent. Elle y cache ses multiples bras. En y regardant à deux fois, on pourra remarquer les fentes verticales de ses yeux et sa langue fourchue. Mais elle utilise souvent son Talent d'Envoûtement pour que ses victimes ne s'arrêtent pas sur ces « détails ». Kudra est une dévoreuse d'hommes, tout crûs, cela va de soi. Ce n'est pas qu'elle soit particulièrement cruelle, mais elle est excessivement posses-

sive. Elle est d'une jalousie malade qui la pousse au meurtre dès qu'elle a l'impression que « son » homme regarde ailleurs. Elle a été enfermée à la suite de son assaut contre un prince indien qui était alors protégé par un puissant Génie. Ce dernier a vaincu la Nâgi alors qu'elle tentait de séduire son maître. Le Génie, profitant d'un Pacte qu'il avait avec Eolion, l'a fait enfermer dans la Citadelle pour mettre son protégé en sécurité. Elle compte bien prendre en son pouvoir la première personne à pénétrer dans sa cellule.

KUDRA, NĀGI JALOUSE

ASPECTS					
Puissance : 15	Habilité : 20	Taille : +0	GLAMOUR : 70		
Vigilance : 20	Résistance : 15	Charme : +3	Essence : 23 (actuellement 14)		
ATTRIBUTS			valeur	Signe	
Affinités	Bonus	type			
Séduction	5	particulière	10	Bracelets et colliers de perles scintillantes	
Serpents	5	spécialisée	5	Langue fourchue	
Pouvoirs féeriques (fréquence/ efficacité/ versatilité)	Coût en Essence	Maîtrise			
Membres multiples (3/2/2)	sans	+4	14	Quatre bras	
Transformation en serpent (2/2/1)	4	0	5	Pupilles verticales	
Venin (1/2/1)	4	+6	10	Crochets à venin	
Talents magiques	Niveau				
Envoûtement	15		15	Danse lascive	
Métamorphose	11		11	Chevelure ondoyante	
Total			70		
TRAITS					
Jalouse (9)					

ÉOLION EN PRISON

Eolion, tout sage et mesuré qu'il est, s'est fait posséder par les petites Fées. Celles-ci ayant la possibilité de se téléporter partout dans leur champ de vision, elles étaient enfermées dans la plus haute cellule du donjon, une pièce aveugle, si ce n'est un minuscule oeillet qu'Eolion s'était promis de ne jamais ouvrir. Hélas, cédant une unique fois aux supplications des ravissantes créatures, il ouvrit le judas, qui, une fois n'est pas coutume, le trahit ! Une petite Fée était juste en face et elle profita d'un instant d'inattention d'Eolion pour se téléporter derrière lui, lui subtiliser les clefs et ouvrir à ses compagnes. Une brève lutte s'ensuivit, dans laquelle Eolion fut submergé par le nombre. Il perdit déjà une partie de son Essence et fut copieusement « maudit » par les Fées (cf. leur Pouvoir de malédiction). Dans la panique, elle poussèrent Eolion dans la cellule et l'y enfermèrent. Depuis, Eolion a tenté en vain, les malédictions aidant, d'ouvrir son propre verrou, mais est resté pris à son propre piège. Sans espoir de recevoir une aide extérieure, il s'est épuisé un temps à tenter de s'échapper. Sagement, il conserve une petite quantité d'Essence (10 points) pour retenir prisonniers les autres criminels.

C'est alors que les personnages arrivent. Il a ressenti leur arrivée dans son Domaine, mais ne sait pas encore s'ils sont hostiles ou amicaux. S'ils réussissent à passer les gardiens et à entrer dans le château, il jouera le tout pour le tout et

appellera à l'aide. Les personnages dans la cour entendront alors son cri étouffé venant du haut donjon central.

S'ils le libèrent (encore faut-il qu'il les persuade qu'il n'est pas un prisonnier comme les autres !), il reprendra son souffle et leur expliquera toute l'histoire. Il sera horrifié à l'annonce de l'évasion des Fées via le haricot (c'est lui qui cultive ces curieux légumes dans son potager). Il conjure alors les personnages de l'aider à les retrouver et à les ramener. Malheureusement, il ne souhaite pas partir de son nuage : il a peu d'Essence, et d'autres prisonniers tout aussi féroces à garder. Il proposera aux personnages de faire un Pacte en échange de leur aide (intensité de l'ordre de 10). Il peut leur offrir un abri dans sa forteresse en cas de coup dur ou l'internement gratuit d'un de leurs ennemis. Il leur fera également remarquer qu'à l'heure qu'il est, les petites pestes ont déjà ravagé le Domaine au pied du haricot et sont probablement en train de s'attaquer aux Domaines voisins (peut-être ceux d'autres personnages...).

Si les personnages le lui demandent, il pourra préciser que la seule faiblesse qu'il connaît à la Reine des Fleurs est son goût immodéré pour les gâteaux au miel de rose. Il connaît également la limitation de leur pouvoir de téléportation : elles ne peuvent se téléporter qu'à un endroit qui est dans leur champ de vision direct (elles sont donc incapables de sortir d'un boîte opaque).



EOLION

ASPECTS					
Puissance : 30	Habilité : 15	Taille : +3	GLAMOUR : 90		
Vigilance : 22	Résistance : 23	Charme : +1	Essence : 30 (actuellement 10)		
ATTRIBUTS			valeur	Signe	
Affinités	Bonus	Type			
Domaine	25	Emanation	25	La Citadelle des nuages	
Vents	10	particulière	20	Brise qui souffle autour de lui	
Nuages	5	particulière	10	Barbe et cheveux de nuage	
Eclairs	5	particulière	10	Arc électrique quand il touche quelque chose	
Cuisine	2	générale	6	S'exprime par métaphores culinaires (« les carottes sont cuites ! »)	
Tâches domestiques	2	particulière	4	Livrée de majordome	
Talents magiques		Niveau			
Evocation	15		15	Toujours accompagnée de vent	
Total			90		
TRAITS					
Veut vivre une vie paisible (3)					
Refuse que l'on sorte mécontent de son Domaine (6)					
PACTES					
Divers Pactes lui enjoignant de ne pas laisser sortir ses hôtes (intensités variables)					

RETOUR SUR TERRE

AU PIED DU HARICOT

C'est déjà l'apocalypse. Une fois les petites Fées débarquées, elles ont mis le Domaine sens dessus-dessous. Elles s'en prennent aux habitants du Domaine s'il y en a, leur lançant au passage quelques malédictions, tandis que la Reine saccage tout ce qu'elle peut avec son Talent de Kinésie. Elles peuvent placer des pièges bêtes et méchants avec ce qu'elles trouvent de tranchant, lourd, malodorant, désagréable, ou tout à la fois : râteau caché dents en l'air sous des herbes sèches, fosse à purin masquée par des feuilles...

Les personnages ne trouveront pas trace des Fées dans ce Domaine, elles sont déjà parties ailleurs. On peut les pister soit grâce au Talent magique Empathie (difficulté Habileté de la Reine + Affinité tromperie + 8 = 36, + 4 par Correspondance de différence), soit en cherchant simplement les traces de leur passage dans les dommages qu'elles ont causés. Celles-ci mènent selon toute vraisemblance vers un Domaine voisin, le Lac aux Eaux Claires, habité par la Dame des Cygnes.

LE LAC AUX EAUX CLAIRES

C'est un bosquet de saules au milieu d'une verte prairie traversée par un ruisseau au vif courant. Visible çà et là entre les branches qui se balancent au gré de la brise, s'étend le Lac aux

Eaux Claires, d'une trentaine de brassées de largeur. C'est un lac frais à l'eau toujours limpide et vivifiante. De majestueux cygnes aiment à s'y prélasser. Quiconque s'y baigne y trouve tou-

jours le réconfort, d'autant plus qu'il est habité par une Fée aimable et bienveillante, la Dame des Cygnes. Celle-ci est une magnifique jeune femme, quoique de petite taille, aux longs cheveux argentés et à la peau blanche et douce. Elle est habillée d'une longue robe de lin blanc, qui, toujours mouillée, est moulante et quasi transparente.

Toutefois, avant de vous approcher du Lac, soyez-y invité, ou alors annoncez-vous à l'avance. La Dame est fort pudique et a une sainte horreur d'être surprise lors de sa baignade (et, à dire vrai, elle est presque toujours dans l'eau, à folâtrer parmi les cygnes...). Les branches des saules vous cingleront sauvagement et la Dame aura tôt fait de vous affubler d'un bec de canard ou de pieds rouges et palmés pour vous punir de votre impudence. Une fois passé son juste courroux, elle se montrera alors en général compréhensive et amicale. Elle n'a qu'une peur, c'est que l'on fasse du mal à ses

cygnes ou, pire encore, qu'on lui dérobe sa Peau de Cygne qui est souvent posée sur la berge.

C'est malheureusement ce qui vient de lui arriver. Elle a fait confiance aux jolies petites filles venues la visiter, et celles-ci en ont profité pour lui voler sa Peau. La Dame est actuellement dans une colère noire et elle attaque immédiatement les personnages à coups de sortilèges de Métamorphose et de branches d'arbres, pensant qu'il s'agit encore des Fées. Dès qu'elle s'aperçoit de sa méprise, elle se radoucit. Elle demandera aux personnages de l'aider à récupérer sa Peau. Elle leur propose ses Talents de Guérisseuse en échange. Elle sera très ferme si les personnages demandent un Pacte (intensité 8), mais beaucoup plus amicale par la suite s'ils lui rendent service courtoisement, sans contrepartie explicite. Elle sait où sont parties les Fées (car elle peut sentir la direction dans laquelle est partie sa Peau de Cygne) et indiquera la direction des collines.

LA DAME DES CYGNES

ASPECTS				
Puissance : 12	Habilité : 20	Taille : -1	GLAMOUR : 62	
Vigilance : 20	Résistance : 10	Charme : +3	Essence : 21	
ATTRIBUTS				
		valeur		Signe
Affinités	Bonus	type		
Eau	3	générale		9 Habits détrempés
Domaine	7	Emanation		7 Le Lac aux Eaux Claires
Cygnes	5	spécialisée		5 Plumes dans les cheveux
Accessoire	5	Emanation		5 La Peau de Cygne
Pouvoirs féeriques (fréquence/ efficacité/ versatilité)	Coût en Essence	Maîtrise		
Immunité à la noyade (1/2/0)	sans	+0		6 Mains palmées
Talents magiques		Niveau		
Guérison	15	15		Verse de l'eau
Métamorphose	15	15		Chant incantatoire
Total		62		
TRAITS				
Ne peut sortir de son Domaine sans sa Peau de Cygne (12)				
Pudique (3)				

La Peau de Cygne

C'est une magnifique peau de cygne blanc. On y entre par une ouverture sur le ventre. Elle est faite pour une Taille de -1.

Valeur : 20

PROPRIETES

Focus	7	Pouvoir de vol (cf. p 43), sans Essence (Signe : laisse des plumes blanches au décollage)
Focus	8	Pouvoir de transformation en cygne (cf. p 42), sans Essence (Signe : Un Féérique se transformant lance le cri d'un cygne)
Effet spécial	5	Accompagnée de quelques cygnes (à traiter comme les habitants d'un Domaine, scores 14)

Domaine : le Lac aux Eaux Claires

Valeur : 28

PROPRIETES

Habitants	5	Majestueux cygnes blancs qui volent ou naviguent sur le lac (valeur 10)
Idyllique	8	L'air y est frais, le vent caressant, l'eau délicieuse... (intensité 7, 10 pour ce qui concerne l'eau)
Point de contact	4	De la Terre vers Féerie. On arrive dans le Lac en disparaissant dans les profondeurs d'un ruisseau d'eau claire
Diviseur de dommages	4	Pertes d'Essence divisées par 3 (difficile d'endommager un lac...)
Opacité	4	Malus de 4 pour épier le Domaine (rideau d'arbres)
Piège	3	Les saules pleureurs attaquent les importuns (Att : 20, Dom : 14)

LA COLLINE AUX PIERRES DRESSEES

La Colline aux Pierres Dressées est une colline à la base parsemée d'herbes folles, au sommet dénudé et rocailleux, battue sans cesse par une forte brise humide. Elle est couronnée par un cromlech composé d'une douzaine d'énormes menhirs de granit hauts comme deux hommes. Ils sont disposés en un cercle étroit autour d'un dolmen, lui-même fait d'une large pierre aplatie posée sur quatre blocs de roche vaguement parallélépipédiques. Le Domaine est un Point de Contact permanent vers un cercle de pierres sur une colline froide et venteuse, quelque part sur Terre.

Le dolmen n'est autre que Vieilles Pierres, un Féérique très sage que l'on vient consulter pour son grand savoir et ses oracles cryptiques. Il utilise sa Clairvoyance pour observer les environs aussi bien terrestres que féériques, et se distraire. En observant la Terre, il a pris une

vague conscience du « temps qui passe ». Peu à peu, il s'est retrouvé cristallisé et incapable de bouger (il a gagné son Trait en dépensant toute son Essence dans son Talent de Clairvoyance). Il est d'ailleurs très difficile pour un Féérique de le sortir de sa torpeur. Peu lui importe, il se contente d'être là et d'observer les siècles. Vieilles Pierres est d'un naturel affable, aimant raconter des légendes (souvent issues de ses propres souvenirs, un peu romancés tout de même...), sa voix se manifestant comme le murmure du vent entre les pierres. Il est également sourd comme un pot (de la mousse lui pousse dans les « oreilles », ou plutôt dans les interstices de son tablier). La plupart du temps, il comprend de travers ce qu'on lui raconte. Il est enfin un peu chatouilleux sous le tablier, ce qui a la propriété de faire trembler toutes les pierres du cercle.

VIELLES PIERRES

ASPECTS				
Puissance : 25	Habilité : 10	Taille : +3	GLAMOUR : 85	
Vigilance : 15	Résistance : 35	Charme : 0	Essence : 28	
ATTRIBUTS		valeur	Signe	
Affinités	Bonus	type		
Pierres	5	générale	15	Peau de granit
Contes et légendes	5	particulière	10	Cite des anecdotes hors de propos
Domaine	5	Emanation	5	la Colline aux Pierres Dressées
Observation	5	particulière	10	Corbeaux perchés sur lui
Talents magiques	Niveau			
Clairvoyance	25	25	Vent qui se renforce et « parle »	
Kinésie	20	20	Les pierres environnantes tremblent	
Total	85			
TRAITS				
Sourd comme un pot (6)				
Immobile (20)				

Domaine : la Colline aux Pierres Dressées

Valeur : 25

PROPRIETES

Point de Contact	8	Aller et retour vers un cercle de pierre
Habitants	6	Quelques corbeaux qui épient les alentours (valeur 12)
Diviseur de dommages	8	Pertes d'Essence divisées par 5 (dur comme de la pierre)
Piège	3	Une pierre « saute » sur l'intrus (Att : 15, Dommages 28)

RESTRICTIONS

Horripilant	1	Les pierres tremblent lorsque l'on chatouille le dessous du tablier du dolmen
Horripilant	1	Temps pourri (vent froid, bruine perpétuelle)
Vermine	3	La mousse envahit tous les interstices (valeur 6)

ATTRAPE-MOI, IDIOT !

La Reine des Fleurs s'est cachée sous le dolmen et ses Filles volètent ça et là parmi les pierres. Elles ont réussi à faire sortir Vieilles Pierres de sa torpeur et à le charmer, et il trouve ça plutôt amusant. Il s'amuse à faire gigoter ses pierres de-ci de-là et à battre le rythme des chansonnettes poussées par les Fées. Dès que celles-ci ont repéré les personnages, elles font mine d'être paniquées et de se protéger sous Vieilles Pierres. Elles lui expliquent qu'elles sont poursuivies par de véritables satyres (peut-être même au sens propre) qui cherchent à abuser d'elles ! Cela mettra rapidement Vieilles Pierres en colère et il agitera ses menhirs dans tous les sens, cherchant à écrabouiller les soi-disant pervers.

Plusieurs solutions s'offrent aux personnages : ils peuvent passer en force et vaincre Viel-

les Pierres, puis s'en prendre aux Fées. Ils peuvent également essayer de calmer Vieilles Pierres, en lui montrant par exemple la Peau de Cygne cachée sous le dolmen (Vieilles Pierres connaît la Dames des Cygnes), ou en réussissant à lui expliquer leur histoire de façon convaincante entre deux chutes de blocs de roche. Il est fort probable que certains personnages n'aient pas du tout l'air de Satyres... Ils peuvent aussi tenter d'attraper les petites Fées, tout en évitant l'écrasement. Ils peuvent enfin tromper les Fées, en les convainquant de leur naïveté (ils peuvent prétendre avoir vaincu le Géant du nuage) ou en leur promettant une montagne de gâteaux au miel de rose. Et, bien sûr, ils peuvent avoir un comportement tout à fait inattendu, mais ingénieusement adapté à la situation !

LA FIN DES HARICOTS

Les personnages auront-ils ou non réussi à capturer les petites Fées ? S'ils échouent, vous pourrez réutiliser ces petites pestes comme ennui récurrent, semant le trouble lorsqu'il ne faut pas ou faisant tourner les personnages en bourrique. Si ceux-ci se sont montrés particulièrement agressifs, il est même possible qu'elles les prennent en grippe. Elles feront alors tout pour tenter de les gêner aux pires moments, par exemple en les discréditant auprès d'un Féérique alors qu'ils recherchent son aide, en usant de leur charme « naturel », ou en les faisant faussement accuser. Eolion sera désolé et se contentera d'annuler les Pactes qu'il a pu passer avec eux sans exiger de contrepartie. Il les invitera même à manger un petit soufflé au nuage, et les gardera jusqu'à ce qu'ils soient rassérénés (n'oubliez pas son Trait sur l'hospitalité !).

S'ils réussissent, ils pourront les ramener à Eolion. Tout au long des chemins, elles tenteront de se faire libérer. Elles promettront monts et merveilles (sans jamais vouloir contracter de Pactes, à moins que les termes ne soient particulièrement en leur faveur ou assez ambigus pour être biaisés), essaieront de les charmer, useront de toutes les ruses pour pouvoir s'échapper. Si les personnages résistent, ils pourront remonter jusqu'au nuage et livrer les évadées à Eolion qui les jettera sans ménagement dans la pièce aveugle du donjon. Il sera très reconnaissant et honorerà tous ses engagements avec eux. C'est un Féérique de parole, une fois n'est pas coutume.

Quoi qu'il en soit, les personnages auront également fait connaissance avec plusieurs autres Féériques qui pourront être plus ou moins hostiles. Jack et Kudra pourront refaire parler d'eux

s'ils ont été libérés. Leur attitude vis-à-vis des personnages dépendra très fortement de leur première rencontre dans les geôles. De toutes façons, Jack cherchera encore sa tête et Kudra pourrait très bien s'enticher d'un des personnages... S'ils lui rapportent sa peau, la Dame des Cygnes sera très heureuse et accomplira sa part d'éventuels Pactes. Si les personnages ont agi sans demander de contrepartie, elle leur propo-

sera son Talent de Guérison à l'occasion. Si les personnages ont agi en douceur avec Vieilles Pierres, ils pourront utiliser son Domaine comme Point de Contact s'ils le souhaitent un jour. S'ils ont agi avec violence, ils feront mieux d'éviter la Colline aux Pierres Dressées par la suite, ainsi que tous les cercles de pierres sur Terre. On ne sait jamais sur qui ils pourraient tomber...