



Le GRIMOIRE des ARTS

Les Arts sont les moyens concrets avec lesquels les fées modèlent la Glamour pour créer des effets magiques. Chaque Art comporte des charmes par ordre croissant de puissance. Chaque charme doit être appris à son tour. Lorsqu'une fée apprend un charme d'un niveau qu'il possède déjà, il paie la moitié du coût en expérience. Avec l'Hiver, en effet, les fées cherchent à se souvenir désespérément de tous les charmes, même ceux qui sont devenus inutiles. Devenus les derniers vestiges du Songe et de la féerie sur Terre, chaque Art oublié est perdu à jamais pour les Terres Eveillées.

Les plus COURANTS:

Ces Arts sont les plus souvent rencontrés car ils ont été pratiqués pendant l'Interregnum (ou Temps Crépusculaires) par les roturiers qui en ont gardé les secrets hérités des temps de l'Été (et notamment du Moyen Âge). Depuis, ils ont subi des modifications (notamment pendant la Renaissance) et reflètent aujourd'hui une approche de la magie des fées héritée de cette période.

Chicanery (Chicanerie)

Art de la tromperie et de la manipulation, notamment en jouant avec la perception des autres. Art roturier, ceux qui le possèdent sont surveillés par la noblesse.

Attribut: Manipulation.

* **Fuddle:** Fait croire à qqn que qqn ou que qqc est autre chose. Ex.: "Non, non, M. l'agent, ce n'est pas un pistolet, c'est une carotte!"

** **Veiled Eyes (Yeux Voilés):** Permet de passer inaperçu aux yeux des autres.

*** **Fugue ou "On the Tip of the Tongue"** (Sur le bout de la

langue): Vole un souvenir de qqn.

**** **Haunted Heart (Cœur Hanté):** Fait resurgir un souvenir particulier – bon ou mauvais – chez la cible. Le charme ne permet pas de savoir quel est le souvenir mais détermine le type de souvenir ("son premier baiser" ou "le plus triste moment de sa vie"...).

***** **Captive Heart (Cœur captif):** Fait croire à qqn ou à qqc qu'il est qqn ou qqc d'autre. "Par Osiris et par Apis, tu es un sanglier!"



Legerdemain (Prestidigitation)

Porte bien son nom: Art de l'illusion et de la conjuration. Souvent pratiqués par les amuseurs de la société féerique (pooka, clowns, bouffons...).

Attribut: Dextérité.

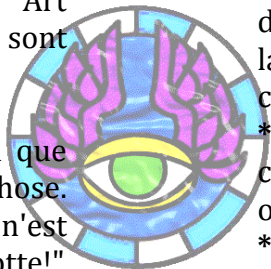
* **Gimmix:** Donne une poussée télékinésique à un objet, à quelqu'un. Aussi précis que si qqn avait les doigts de la même main collés. Force variable.

** **Ensnare (Emprise):** Permet de faire déplacer des objets à très grande vitesse (avec plus de précision). Ex.: enrouler une corde, de l'herbe, un tuyau d'arrosage, etc... autour de qqn. Si la corde n'est pas là, permet de la conjurer.

*** **Effigy (Effigie):** Permet de créer une réplique fidèle de qqc ou de qqn.

**** **Mooch:** Fait disparaître qqc ou qqn et le fait réapparaître à côté de soi / dans sa main.

***** **Phantom Shadows (Ombres fantômes):** Permet de





créer des illusions vivantes et conscientes.

Primal (Essence)

Art développé à partir de l'enseignement des Inanimae (notamment ceux des arbres d'où le nom des charmes en hommage aux sylvains), jouant sur l'affinité des fées avec les éléments. Possédé par les fées terre-à-terre.

Attribut: Vigueur.

* **Willow-Whisper (Chuchotement du Saule):**

Permet de parler à n'importe qui ou n'importe quoi, en chuchotant.

** **Eldritch's Prime (Primauté du Bouleau):** Conjurer des éléments naturels: eau, feu, terre, air, bois. Peut faire pousser des racines pour emprisonner qqn, par ex., mais pas faire apparaître une cage en bois.

*** **Oakenshield (Bouclier du Chêne):** Fait pousser une couche protectrice d'écorce.

**** **Heather Balm/ Holly Strike** (Baume de Bruyère / Assaut du Houx): Permet de réparer qqc ou de soigner qqn / Permet de détruire qqc ou de blesser qqn.

***** **Elder-Form (Forme du Patriarche):** Permet au changelin de se transformer en qqc d'autre mais sans en recevoir les pouvoirs.

Soothsay (Divination)

Art de la prédiction, de la prophétie, et du contrôle du *Dán*, le destin chez les fées. Le *Dán* est une vaste tapisserie dont les fils sont autant de destins individuels. Les êtres – humains, fées, Prodiges – sont aveugles à la grande Tapisserie. Cependant, ils ont tous un rôle plus ou moins important à jouer dans cette grande pièce de théâtre ("La

Vie est un Songe") que les fées appellent le Conte ou le Spectacle. Parfois, les prophètes en ont des aperçus. Les maîtresses du *Dán* sont les Trois Sœurs, les Nornes, qui veillent à ce que le Conte ou le Spectacle suive son cours. Cet Art est étudié par les fées contemplatives. Elles servent souvent de conseillers aux nobles tandis que les roturiers les craignent. Tous les respectent, en tout cas.

Attribut: Intelligence.

* **Omen (Présage):** Permet d'entrapercevoir le fil d'un objet ou d'une personne dans la Tapisserie afin de mieux comprendre son rôle par rapport au destin et dans le Conte ou le Spectacle.

** **Fair is Foul and Foul is Fair (Bonne Fortune/ Mauvais Œil):** Permet de favoriser ou de défavoriser la chance de quelqu'un, de maudire ou bénir un objet.

*** **Tattletale ou Mirror, Mirror (Commérages ou Miroir, Miroir):** Permet de regarder une boule de cristal (ou tout autre surface réfléchissante, les mares à sorcières marchant particulièrement bien) pour y voir ce qu'il se passe ailleurs.

*** **Reading the Portents (Lecture des signes):** La fée regarde une cible et prévoit le futur proche pour cette cible (l'évènement le plus important à venir). Ce futur peut avoir ou ne pas avoir lieu selon les actions entreprises entre le moment de la divination et le futur possible.

**** **Augur (Augure):** La fée imagine une scène du futur et cette scène se produira! En termes de jeu, le joueur devient Conteur pour une scène. Attention: le Conte ou le



Par Mattboggan pour le SDEN





Spectacle cherchent toujours à s'affirmer : lorsqu'il reprend les commandes, le Conteur peut perfidement jouer avec ce que le joueur a dit pour le retourner contre lui. Le nombre de succès détermine le degré d'improbabilité que le joueur devenu Conteur a le droit d'invoquer.

***** **Fate Fire (Feu du Destin):** La fée fait tomber sur la cible du charme le jugement du destin. Personne n'échappe à son destin. Un criminel sera puni selon les exigences du Spectacle ou du Conte par exemple.

***** **Vision of Disaster (Vision du Désastre Futur):** La fée a un brève vision du futur immédiat (5 tours à venir maximum) ce qui lui permet de prévoir un désastre à venir et d'agir en conséquence: il ne faut pas entrer par cette porte: cette alarme se déclenchera; tu ne dois pas parler à la sorcière de l'enfant, elle va nous capturer et nous torturer. En termes de jeu, cela signifie que le PJ lance le charme, une scène est jouée et elle peut être rejouée immédiatement après. Attention: il faut lancer le charme avant que les événements aient lieu: c'est une divination après tout. D'autre part, ce charme ne marche pas en combat: les possibilités sont infinies dans un combat (ou alors inexistantes si le combat est prédéterminé).

fées messagères, les diplomates, les scouts et autres espions. Ses détenteurs sont étroitement surveillés par la noblesse (et les charmes les plus élevés sont même interdits dans certains fiefs).

Attribut: Astuce.

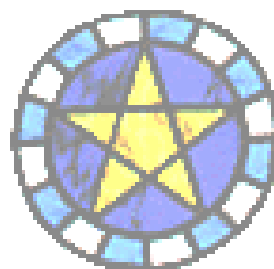
* **Hopscotch (Marelle):** La fée fait des bonds prodigieux.

** **Quicksilver (Vif-Argent):** La fée se déplace à des vitesses prodigieuses. Attention: ce charme n'agit qu'au tour suivant son lancement.

*** **Portal Passage (Passage du Portail):** Permet de franchir n'importe quelle barrière.

**** **Wind Runner (Coureur du Vent):** D'où vient le tapis *volant* d'Aladdin?

***** **Flicker Flash (Eclair Etincellant):** La fée disparaît et ré-apparaît n'importe où, pourvu que l'enchanteur sache où il veut aller (qu'il ait déjà été à cet endroit ou qu'il en ait une image fidèle). (Attention: franchir les Brumes avec ce charme est un moyen efficace de se perdre à jamais dans le Songe.)



Wayfare (Périple)

Art du voyage, de l'espionnage et de l'errance, Périple est possédé par les





Les Arts nobles

Ces Arts étaient l'apanage exclusif de la noblesse, et l'un des moyens de contrôle les plus efficaces de ces derniers sur leurs sujets récalcitrants. Totalement oubliés pendant les Temps Crépusculaires, ils ont constitué une arme redoutable maniée par les sidhe pendant la Guerre de l'Accord. Aujourd'hui, ils sont réinventés par certaines fées.

Chronos

Un des Arts sidhe par excellence, Chronos vient de la relation si particulière des sidhe avec le temps. Les sidhe vivent dans un temps où chaque moment qui passe a un goût d'éternité potentielle. Ils semblent vivre à la fois dans le passé et le présent. Ils ont d'ailleurs quelques difficultés à distinguer les deux. Il arrive que les souvenirs d'un sidhe lui paraissent plus réels et plus vivants que le présent, d'où leur air souvent détaché voire hautain. Les sidhe ont donc une approche du temps très sereine, analogue à celle des Egyptiens de l'Antiquité. Ils ont appris à utiliser cette relation avec leur Glamour, donnant naissance à l'Art de Chronos.

(Certains pensent qu'en réalité, l'Art de Chronos était autrefois détenu par les trolls quand ils étaient les seigneurs du Songe, mais qu'ils en ont enseigné les secrets aux sidhe lorsqu'ils ont transmis les rennes du pouvoir aux sidhe ou lorsque ces derniers ont arraché le pouvoir aux géants dans une guerre cruelle et vicieuse dont les mythologies nordique et grecque ont gardé le souvenir.)

Quoiqu'il en soit, cet Art était très rare avant l'Hiver, jalousement protégé par les sidhe qui l'utilisaient de manière redoutable. De plus, il est difficile à apprendre et à maîtriser pour les roturiers (+1 à toutes les difficultés). Pour toutes ces raisons, il est

aujourd'hui quasiment perdu sauf par quelques rares – et redoutés – changelins.

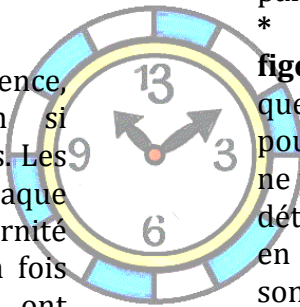
Attribut: Perception.

* **Wyrd:** Ce charme brouille la perception du temps de quelqu'un (il voit un vase se briser avant d'être tombé, etc.). En termes de jeu, la cible reçoit +1 difficulté à tous ses jets d'Astuce par succès enregistré par le joueur.

* **Frozen Moment (Moment figé):** Ce charme permet de figer quelque chose dans le temps pour quelques minutes. L'objet ne peut pas être touché, abîmé ou détruit pendant une scène. Il est en dehors du temps et reprend son fonctionnement une fois le charme terminé. Note: ce charme peut affecter les objets jusqu'à une Taille de 3.

** **Backward Glance (Regard en Arrière):** Ce charme permet de voir le passé que ce soit celui de l'enchanteur ou celui de la cible (une personne, un objet, un lieu) du charme. Ce charme ne peut pas percer les Brumes (donc il ne fonctionne pas sur quelqu'un qui est enchanté via l'Art Sombre de *Delusion*).

*** **Dream Time (Le Temps du Rêve) ou "Rip van Winkle":** Ce charme permet d'affecter la course du temps, de l'accélérer ou de la ralentir. Il a deux utilisations principales: accélérer ou ralentir le vieillissement (mais il est inutile contre les effets de la Banalité) et accélérer ou ralentir une personne. Certains pensent que ce charme n'affecte pas vraiment le temps, mais en donne l'illusion. Ce charme ne peut pas être utilisé sur une même cible plus d'une fois par Scène. En



Par Mattboggan pour le SDEN





temps normal, le nombre de succès se traduit en années (avec une progression exponentielle: 1 succès = 1 an, 2 succès = 2 ans, 3 succès = 5 ans, etc.). En combat, chaque succès représente une action supplémentaire (si c'est une accélération) ou en moins (si c'est un ralentissement) pour la cible.

**** **Permanence:** Ce charme permet de prolonger (de deux à 10 fois) les effets d'un enchantement voire de le rendre permanent.

***** **Leaping Toward Nightfall (Le Saut Vers la Tombée de la Nuit):** Ce charme fait bondir quelqu'un ou quelque chose dans le temps, l'amenant dans le futur. La cible disparaît et réapparaît à un moment prédéterminé.

***** **Reversal of Fortune:** Ce charme peut retourner le temps et "défaire" un événement récent qui vient de se produire. Ce charme est l'un des plus puissants enchantements des fées.

Dream-Craft (Artisanat du Songe)

Art fondamental pour toute fée souhaitant explorer et survivre dans les royaumes du Songe, l'Artisanat du Songe permet à la fois une compréhension et un contrôle du Songe. Presque exclusivement un Art sidhe, il est s'est répandu depuis la Résurgence. Avec l'avènement de l'Hiver, l'Artisanat du Songe est principalement le moyen d'accéder au Songe depuis les Terres Eveillées et de naviguer le labyrinthe infini des Haies. Chez les Adhene, il est très pratiqué par les fir-bholgs.

Attribut: Astuce

* **Find the Path (Trouver le Chemin):** charme qui a trait aux chemins et routes de toutes

sortes. Principale utilisation: trouver un trod (un sentier féérique) et éviter les pièges de certaines chimères. Nbe de succès vs nbe de succès du piège ou de l'illusion. Permet également de sonder la nature des Haies depuis les Terres Eveillées.

** **Determinism:** permet de voir ce qu'il se passe *tout le long* d'un trod (personnes, objets, végétation, relief...). Chaque Royaume utilisé permet de voir un élément supplémentaire du décor. Chaque succès est l'équivalent d'un jet de Per+Alertness habituel mais valable pour l'ensemble de la longueur du trod.

** **The Random Dance (La Danse du Hasard) ou the Merry Dance (la Joyeuse Danse):** pour contrôler les changements qu'apportent les Firchlis ou même pour amener le chaos et le hasard des Firchlis dans les Terres Eveillées. Charme très chaotique et risqué, la fée n'a que peu de contrôle sur les résultats. +2 dif. pour utiliser sur les Terres Eveillées.

*** **Anchor ou Homestead (Ancrage ou Maisonnée):** permet de fixer le Songe en un endroit. Le Songe change constamment, même ses habitants (surtout les chimères). Ce charme stoppe ces changements. Valable même pour une personne ou une fée.

**** **Attunement (Symbiose):** Permet à une fée de renouer les liens entre elle et le Songe, d'en comprendre les arcanes secrets, les mystères de manière intuitive. Ce charme peut relier une fée à un lieu (un château dans le



Par Mattboggan pour le SDEN





Songe) ou une personne (un habitant du Songe). -1 à -3 dif. pour les jets de Perception et -1 à -2 dif. pour les charmes. Personne ne peut se lier ainsi à un endroit ou un lieu déjà lié à une autre enchanteur. Nombre de succès = durée de la symbiose (1 = 1 min., 2 = 1h., 3 = 1 jour, 4 = 1 semaine, 5 = un mois).

***** **Dream-Weaving (Tissage du Songe):** Permet de créer des personnes, des objets, des lieux dans le Songe. Crée des chimères qui peuvent être conscientes. La fée devient une sorte de demi-dieu du Songe. Ce pouvoir de pure création ressemble à celui des Tuatha dé Danaan qui ont tissé le Songe à leur image et selon leurs désirs.

Naming (Art du Nom)

Cet Art fut très longtemps jalousement gardé par les nobles et quelques roturiers du Cercle de Cristal. Les eshu le connaissaient autrefois. Les noms contiennent l'essence de la magie, de la Glamour ainsi que la capacité à contrôler l'âme pour les sorciers suffisamment puissants. Que ces sorciers se méfient cependant: ceux qui abusent de l'Art du Nom s'attirent le courroux des Nornes! A noter que si quelqu'un connaît votre Nom Véritable et si ce n'est pas votre cas, vous ne pouvez utiliser cet Art contre lui.

Attribut: Intelligence

* **Seek 'n' Spell (Cherche et appelle):** Ce charme permet de deviner la signification de n'importe quel texte écrit.

** **Rune:** Ce charme sert à enchanter des êtres, des objets en les infusant avec le pouvoir des runes.

*** **Runic Circle (Cercle runique):** Ce charme permet

d'ériger un cercle runique de protection autour de quelqu'un ou quelque chose.

**** **Saining (Sain):** Le Sain est le rituel qui permet à une fée de découvrir le Nom Véritable d'un autre être ou objet. Pour les changelins, il est indispensable pour pouvoir s'éveiller totalement à sa véritable nature.

***** **Reweaving (Retissage):** Ce charme très puissant permet de changer le Nom Véritable de quelqu'un ou de quelque chose, changeant par la même sa nature.

Sovereign (Souverain) ou Vainglory (Vainegloire)

Art du commandement et du paraître, il sert surtout aux usages de cour. Les souverains humains ont vainement tenté d'en reproduire les effets à travers leurs cérémonies. Avant l'Hiver, cet Art était jalousement gardé par la noblesse sidhe, même si quelques roturiers annoblis en avaient appris les rudiments, à la plus grande colère des nobles traditionalistes. Aujourd'hui, quelques changelins parmi les plus beaux semblent manier cet Art avec une aisance – et une grâce – naturelle.

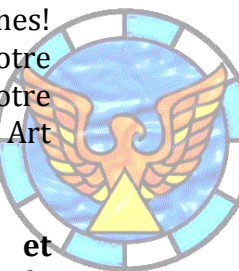
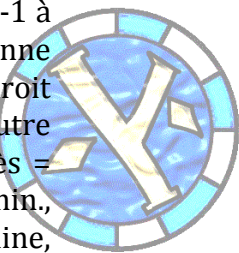
Attribut: Charisme

* **Protocol (Protocole):** Force à respecter les règles d'usage et les codes de conduite de la noblesse dans différentes situations (étiquette de cour, bienséance, duel honorable, etc.). La cible doit obéir aux codes du Spectacle ou du Conte.

* **Mask of Superiority (Masque de Supériorité):** Fait croire à la cible que vous êtes son supérieur.

** **Dictum:** Un ordre verbal du noble sera obéi.

** **Songs of Distant Arcadia (Chants de la Lointaine Arcadie):** La cible devient



Par Mattboggan pour le SDEN





gracieuse, éloquente ou talentueuse dans les arts du paraître.

*** **Grandeur ou Splendor of the Envoy's Protection (Protection de la Splendeur du Messenger):** Les plus belles fées sont aussi celles qui servent de messagers et de diplomates. La fée abandonne son aspect humain pour se révéler sous sa vraie forme féerique, hypnotisant et ravissant par sa beauté surnaturelle. La majesté de la fée brille de mille feux, subjuguant totalement ceux qui la voient.

**** **Weaver Ward (Sceau du Tisserand):** Place un verrou magique sur un objet, un lieu ou même une personne. ("Sésame, ouvre-toi!")

**** **Mantle of Terrible Beauty (Manteau de la Terrible Beauté):** La fée apparaît à nouveau sous sa forme féerique, même cette fois avec la beauté terrifiante des cauchemars.

***** **Geas:** Place un interdit magique ou une quête sur qqn.

***** **Words of Memories Never Lived (Paroles des Souvenirs Jamais Vécus):** La fée prononce un discours ou fait une performance qui affecte profondément l'esprit de tous ceux qui y assistent, les hypnotisant et leur implantant des souvenirs et des réactions déterminés par la fée.



Illustration : Tony Diterlizzi





Les Arts démodés ou oubliés

Ces Arts ont souvent été perdus dans les Brumes faute d'une utilisation courante par les changelins qui n'en avaient plus l'utilité ou parce qu'ils étaient interdits par la noblesse. Ces Arts ont donc un parfum d'antan ou de souffre selon le cas. L'arrivée des nouveaux changelins, réfugiés d'Arcadia, a vu le retour de ces Arts.

Autumn Art (Art de la Voie de l'Automne)

Art ancien qui permet aux fées d'interagir avec le monde éveillé sans aller jusqu'à devenir un changelin. Sans cet Art, une fée ne peut compter que sur les Brumes (au risque de s'y perdre) pour ne pas être anéantie par la Banalité des Terres Eveillées. Les sombres fées aiment à posséder des humains et les Inanimae sont capables de façonner des coquilles humaines. Pour des raisons évidentes, les changelins ont oublié cet Art (faut d'utilité). Ce sont donc principalement les fées sombres, les Thallain et autres fées véritables qui le possèdent (et encore: depuis l'Eclatement, très peu de fées s'en souviennent).

Attribut: Manipulation

* **Insufflation:** Possession active de l'esprit d'un humain non-endormi.

** **Manifestation:** La fée est capable de s'incarner physiquement dans le monde éveillé avec un aspect humain illusoire.

*** **Zeitgeist:** La fée s'imprègne du *zeitgeist* local pour mieux s'intégrer (et ainsi passer plus facilement pour humain et éviter la Banalité).

**** **Dagda's Boon (Bonté de Dagda):** La fée peut emprunter les Chemins d'Argent

(notamment ceux qui traversent les Haies).

***** **Reality's Horror (Horreur de la Réalité):** La fée tisse des illusions qui sont réelles pour la cible.

Discord (Discorde)

Certains disent que les fées sombres apprennent Discorde dans leur sommeil auprès du dragon Ourobouros. Art de la guerre, brutal et efficace, les naraka en sont les maîtres incontestés.

Attribut: Dextérité

* **House of Mirrors (Palais des Miroirs):** Ce charme crée des images de soi qui combattent à ses côtés, distrayant les adversaires.

** **Hermes' Fleetness (Agilité de Hermès):** augmente l'agilité et les réflexes de la cible, la rendant plus difficile à toucher en combat.

*** **Armilestra:** permet de transformer une arme (ou même les mains nues) en une arme dévastatrice.

**** **Whirling Dervish (Derviche Tourneur):** confère une grande précision et une grande rapidité en combat.

***** **Life and Limb (Vie et Membre):** confère un instinct qui permet au combattant de toucher les parties vitales d'un opposant.

Metamorphosis (Métamorphose) ou Mirror (Miroir)

Autrefois, les fées prenaient les formes qui leur plaisaient. Leurs formes étaient aussi malléables que les rêves. Avec cet Art, des princes sont transformés en crapauds, des nobles prétentieux en sangliers et des marins en cochons. Cet Art permet de transformer une créature vivante en une autre créature vivante.

Par Mattboggan pour le SDEN





Attribut: Vigueur

***Impersonate:** Sert à prendre l'apparence d'un autre. Pour pouvoir changer les traits de l'aspect humain ou du Masque, il faut faire Appel au Wyrd. N'affecte pas la taille (il faut avoir Go Ask Alice).

**** Oddbody (Etrange Corps):** Permet de prendre des traits inhumains (griffes, peau d'écorce, jambes de gazelle, yeux de mouche...) qui servent d'armure ou d'arme ou à aller plus vite ou à avoir de meilleurs réflexes.

***** Go Ask Alice (Va Demander à Alice) ou Transfigure the Flesh (Transfiguration de la Chair):** Permet de grandir ou de rapetisser et donc de devenir plus fort (et par contre plus pataud) ou plus agile (mais aussi moins fort).

****** Merlin's Lesson (La Leçon de Merlin ou de Math selon les versions):** Pour transformer les enfants de Lir en oies sauvages, le prince en crapaud, le noble arrogant en sanglier, puis en cerf puis en faucon...

******* Mythic Transformation (Transformation Mythique):** Pour prendre la forme d'une créature tout droit sortie des légendes (dragon, licorne...) avec les pouvoirs mythiques typiquement associés à la créature (cracher du feu, guérir les blessures...) ainsi que ses défauts (avarice et point faible fatal d'un dragon, soumission d'une licorne aux vierges ...).

Moon (Art de la Lune)

Le lien entre la Lune et la Faerie n'est pas qu'une métaphore poétique. De plus, la Lune est l'astre de la folie. Ancien art oublié, les Egarés le rapportent avec

d'Arcadia même s'ils hésitent à faire appel à ses pouvoirs qui détruisent la santé mentale, plongeant ses victimes dans le Tumulte.

Attribut: Manipulation

*** Lunatic's Knowing Glance (Le Regard avisé du fou):** La fée sait instantanément si la personne qu'elle regarde souffre d'une forme quelconque de folie. Cela permet également de jauger le degré de merveilleux et de Banalité d'une personne.

**** Maddening Eye (Le Regard qui rend fou):** En regardant de manière insistante quelqu'un qui est déjà dérangée, la fée la plonge dans une crise de folie ou renforce sa folie.

***** Touch of Bedlam (Toucher du Tumulte):** Avec le plus léger toucher, la fée plonge quelqu'un dans une folie temporaire de son choix.

****** The Madness of Crowds (La Folie des foules ou Bacchanales):** La fée peut provoquer une hystérie collective en infectant tous ceux qui sont autour d'elle de la folie, faisant baisser la Banalité de cette foule. Evohé! Evohé!

******* Lurking Insanity (Folie rampante):** La fée regarde une cible et l'infecte d'une folie qui émergera que lorsqu'un événement spécifique aura lieu.

Oneiromancy (Oniromancie)

Littéralement la "divination par les rêves," cet Art est bien plus qu'un simple moyen de prédire le futur même si le Destin et les rêves semblent partager une même nature. Cet Art efface la frontière entre rêve et réalité, sommeil et éveil. Il est le pouvoir de donner corps aux rêves. Soupçonné d'être une création des Fomoriens (qui le

Par Mattboggan pour le SDEN





pratiquaient à des niveaux bien supérieurs), cet Art n'était pas beaucoup répandu même chez les Fées Sombres jusqu'à l'apparition des nouveaux changelins qui semblent le manier avec aisance et naturel.

Attribut: Intelligence

* **Oneirocritia:** permet de voir les rêves de quelqu'un et de les stocker dans des cristaux de rêve ou des fioles de rêve.

** **Oneirodynia (Forger les rêves):** permet d'envoyer des rêves, de les transformer (seul rêve interdit: la mort de la cible).

**** **Oneirotaxia ou Cobblethought (Mosaïque de la pensée):** Ce charme fait que les rêves deviennent réalité. L'oniromancien peut hanter une cible avec ses propres rêves qui le poursuivent dans le monde éveillé ou conjurer des objets, des êtres depuis les rêves d'une cible.

*** **Phantasmal Bastion (Bastion phantasmagorique):** Ce charme augmente le pouvoir d'une fée dans les rêves conjurant une arme et une armure chatoyantes avec lesquelles la fée peut combattre dans les rêves.

**** **Dream-Riding (Chevauchement des Rêves) ou Syncope:** Ce charme permet de chevaucher, c'ad d'entrer et d'interagir avec les rêves de quelqu'un (voir de quelque chose...). Peut être utilisé dans les Terres Eveillées et dans le Songe. Par contre, sortir du rêve de quelqu'un dans le Songe est un moyen sûr de se perdre à jamais (et souvent dans les Royaumes de Cauchemar...). Peut être utilisé pour passer d'un rêve à un autre, donc d'un rêveur à un autre... (avec Scène). L'oniromancien peut également utiliser ce charme



pour devenir un mare des légendes, une succube ou un incubé, entrant dans les rêves d'un dormeur et reposant sur sa poitrine, lui volant son essence vital.

***** **Expiation:** transforme un habitant ou un objet du monde éveillé en rêve qui est, comme tous les rêves, peu à peu oublié par le reste du monde éveillé.

Pyretics (Pyrotechnie)

Art du feu, de la lumière enseigné aux Kithain par les feux follets, djinns et autres salamandres.

Attribut: Dextérité

* **Will-o'-the-Wisp (feu follet):** Crée une boule de lumière qui amène la fée jusqu'à un lieu, une personne ou un objet spécifique.

** **Willow Light (lueur du saule):** Permet d'illuminer quelqu'un ou quelque chose (de la lueur d'une ampoule à celle de projecteurs)

*** **Prometheus' Fist (poing de Prométhée):** Permet d'enflammer une partie du corps ou un objet.

**** **Burn and Boil (Brûle et boue):** Permet d'engloutir totalement une cible dans les flammes.

***** **Star Body (Corps astral):** Transforme une cible en flammes vivantes.



Smoke (Fumée)

Art de la dissimulation, de l'illusion et du "pas vu, pas pris" si célèbre chez les fées.

Attribut: Manipulation

* **The Wrong Foot (Le mauvais pied):** permet de laisser des empreintes (physiques ou olfactives) autres que les siennes.

Par Mattboggan pour le SDEN





**** Nevertread (Jamais foulé):**
permet de ne plus laisser
d'empreintes.

***** Shadowpatch (Cape
d'ombre):** La lumière évite la fée
et les ténèbres le dissimulent, la
rendant plus difficile à
débusquer.

***** Hidden Form (Forme
cachée):** change le corps de la
cible qui s'adapte à son
environnement (comme un
caméléon) ce qui facilite la
dissimulation.

****** Murkblur (Flouvague):**
aveugle la cible qui ne voit plus
que les lumières fortes.

******* Light-Sky (Ciel clair):** fait
disparaître physiquement la cible
qui ne réfracte plus la lumière (ce
qui confère une véritable
invisibilité même pour les
caméras et autres appareils de
surveillance, contrairement à
Chicanerie).



Illustration : Tony Diterlizzi

Par Mattboggan pour le SDEN





Les Arts exclusifs

Ces Arts sont l'apanage exclusif de certains kiths qui les gardent jalousement. Il est donc très difficile – et contre-nature en quelque sorte – pour les autres kiths de les apprendre.

Aphrodisia

Art du désir sous toutes ses formes, célèbre comme arme des fées, Aphrodisia a été préservé par les merfolk qui l'utilisent, selon Homère, dans leurs chants. Ulysse et ses marins avaient trouvé une parade. Pas sûr que chacun ait un mât auquel s'attacher sous la main... Les muses et les satyres partagent la connaissance de cet Art.

Attribut: Charisme

* **Fancy (Passade):** permet de vous faire remarquer par qqn et de donner une première impression positive.

** **Yearn (Envie):** permet de créer un sentiment bref de désir chez qqn.

*** **Covet (Concupiscence):** instille une véritable obsession chez la cible qui reste rationnelle cependant.

**** **Crave (Passion):** La raison disparaît chez la cible qui fera tout (sauf ce qui la mettrait en danger, elle et ses proches) pour obtenir l'objet de son désir.

***** **Need (Besoin):** Cette fois, toute raison disparaît, y compris l'instinct de préservation.

Artifice

Art des fées qui bénissent, réparent ou détruisent les créations de l'homme. Source de nombreuses légendes, cet Art est possédé par les nockers, boggans, mannequins et autres fées bricoleuses.

Attribut: Dextérité ou Astuce

* **Brief Glamour of Repair (Glamour fugace de rafistolage ou "McGiver"):** Un élastique, un

chewing-gum, un peu de crachat et deux brindilles, un fil de fer et hop! Ta mob, elle pète le feu!

** **Touch of the Workman's Wrath (Le Toucher colérique de l'ouvrier):** Grrrr... Pouf! Cassé! (Il faut toucher l'objet).

*** **Blessing of Perfection (Bénédiction de la perfection):** améliore une création artificielle ou la manière de s'en servir.

**** **Unmaker's Destructive Gaze (Le regard destructeur):** Scrogneugneu! Bang!

***** **Taddermalion's Workshop (L'atelier de Taddermalion):** Alors: si je prends une bouteille d'oxygène pour la propulsion, un drap pour la voile, une rame comme gouvernail, hop! J'ai un ULM!



Cocooning

Art des boggans et autres fées du logis et du foyer, Cocooning est l'Art de se sentir bien chez soi et de sentir chez soi n'importe où.

Attribut: Charisme ou Perception

* **Edgewood (L'Orée du bois):** Ce charme permet de sortir du Bois Sauvage pour retrouver la sécurité. Il peut être utilisé par quelqu'un qui est perdu dans un lieu dangereux ou par quelqu'un qui attend des visiteurs pour s'assurer qu'ils arriveront sains et saufs.

** **Coquille d'escargot (Snail Shell):** Ce charme permet de porter sa maison avec soi ou, plus exactement, de la recréer: même un carton dans une ruelle abandonnée permettra un repos complet et régénérateur.

*** **The Little Burrow of Horrors (Le petit terrier des horreurs):** Envahir un trou de

Par Mattboggan pour le SDEN





boggan n'est pas une bonne idée: ce charme transforme la maison du boggan en un traquenard infesté de pièges: le mobilier s'anime, l'électricité vous prend pour cible, etc.

**** **Fée du logis (Buttery Spirit):** Ce charme infuse les lieux, les objets et mêmes les personnes du quotidien avec l'esprit du merveilleux, les transformant en réceptacles du Songe. Une armoire deviendra une porte vers un royaume hivernal du Songe, un placard un sentier vers un autre placard, une épée rouillée ou un fusil de famille une arme fabuleuse capable d'occire des dragons...

***** **Home Sweet Home:** Ce charme est l'un des secrets les plus jalousement gardés par les boggans et à juste titre: il est l'un des derniers moyens – sinon le dernier – de créer un lien entre le Songe et un lieu sur le monde éveillé, l'enchantant et lui faisant incarner un lieu rêvé.

Darkness (Ténèbres)

Art des ombres, de la nuit, de la mort d'une histoire de fantômes qui devient réalité, l'Art des Ténèbres est possédé par les sluagh, les bogies et autres fées lugubres de la nuit.

Attribut: Manipulation ou Charisme

* **Creeping Dread (Peur rampante):** La cible est plus susceptible à la peur. Le charme ne crée pas l'émotion, il diminue le courage (comme lorsque vous regardez Twin Peaks seul et qu'il faut aller se coucher...).

** **Night's Subtle Distractions (Les Subtiles distractions nocturnes):** augmente les bruits de la nuit (criquets, crapauds ou boîtes de nuit, bars et autres

ivrognes), l'obscurité, les odeurs fortes pour mieux passez inaperçu. (Ce charme marche de jour mais moins bien.)

*** **Balm of Unwakable Slumber (Le Baume de Sommeil Eternel):** permet de maintenir ceux qui dorment... endormis, quoiqu'il arrive.

**** **Boon of the Scuttling Spider (Le Privilège de l'araignée grimpante):** permet de marcher comme une araignée: sur les murs, au plafond, sur la glace, la boue... sans aucune gêne. Hyper flippant.

***** **Touch of Paralyzing Shudder (Toucher du frisson paralysant):** permet de paralyser quelqu'un par un frisson morbide.

Infusion

Art des nockers et autres fées bricoleuses. Néanmoins, les nockers, kobbolds et autres fées de la mine l'ont jalousement gardé des fées du foyer (une vieille rivalité existe entre ces deux types de fées). Certaines fées nobles de la forge (la Maison Dougal) avaient appris les rudiments de cet Art. Néanmoins, seuls les nockers le maîtrisent aux plus hauts niveaux. Les mannequins sont littéralement fascinés par cet Art qui n'est ni plus ni moins que la possibilité de créer la conscience et ainsi de nouveaux êtres.

Note théorique: Les nockers ont étudié le Songe et le matériau brut du Songe, le dreamstuff ("l'essence des rêves"). Ils ont également divisé la Glamour en monades (cf. Leibniz) pour en décrire les différents aspects et propriétés, développant deux champs disciplinaires: l'Alchimie chimérique (afin de manipuler les composants du Songe) et la Gématie (qui permet de prévoir les réactions physiques et chimiques du

Par Mattboggan pour le SDEN





Songe: prenez un ballon, il peut vous permettre de vous envoler dans le Songe, essayez sur le monde éveillé en sautant d'un gratte-ciel, vous aurez mal). Les Artistes d'Infusion ont au moins des bases dans ces deux disciplines.

De plus, l'Art d'Infusion est basé sur la théorie qu'il existe quatre types de chimères dans le Songe: les chimères Accidentelles, Rêvées, Bricolées et Forgées. Les chimères Accidentelles sont fragiles et s'érodent rapidement si on les retire de leur environnement onirique. Les chimères Rêvées sont un peu plus solides mais ne résistent pas à la Banalité. Les chimères Bricolées sont créées par un travail habituel en les renforçant avec sa propre Glamour, ce que pratique les nockers, boggans et autres fées industrielles. Enfin, les chimères Forgées sont les plus résistantes (y compris à la Banalité) et seuls les nockers peuvent les créer avec cet Art.

Attribut: Intelligence

* **Harden (Renfort):** permet de renforcer les chimères inanimées Accidentelles en chimères Rêvées afin de les Bricoler ou de les Forger.

** **Toughen (Consolidation):** permet de consolider n'importe quel matériel chimérique (y compris le mien féérique d'une fée), le rendant plus résistant à la Banalité.

*** **FUBAR Generation (Génération de FUBARs ou feux follets):** permet à un nocker de créer un FUBAR spontané et de le plier à sa volonté. Les FUBARs ou feux follets sont des manifestations quasi pures de Glamour (et donc de dreamstuff) qui servent aux nockers comme source d'énergie pour leurs inventions (nécessitant de l'électricité ou une énergie

magnétique). Les nockers ignorent si ce charme crée un FUBAR ou en conjure un.

**** **Animantis:** Ce charme permet à un nocker d'animer un golem ("elle vit!").

***** **Gilgul:** Ce charme permet à un nocker d'infuser une véritable conscience à un golem. "Je suis un vrai petit enfant!" Merci la fée bleue!



Fangs & Talons (Griffes & crocs ou Bec & plumes ou Pincés & mandibules ou encore Cornes & sabots, etc.)

Art des fées animales ou sauvages (Fir Bholg, fuath, pooka...), cet Art est semblable aux Arts élémentaires: il est subdivisé en une multitude d'Arts selon les espèces animales avec lesquelles la fée a une affinité. Ainsi un pooka loup aura Griffes & Crocs, justement alors qu'un satyre ou un glaistig aura Cornes & Sabots; un pooka hibou aura Bec & plumes, etc. Cependant, les charmes sont les mêmes.

Attribut: Force, Dextérité ou Vigueur selon les animaux

* **Tongue of Birds and Words of Wolves (Langue des oiseaux et paroles des loups):** sert à communiquer avec les animaux de manière empathique mais la fée doit chuchoter ou tenter d'imiter les cris de l'animal en question. Ce charme n'est pas nécessaire pour l'espèce animale avec laquelle la fée a une affinité: un satyre peut parler avec les chèvres et les boucs et autres caprins sans faire de jet. Note: à moins d'un succès exceptionnel, ce charme ne confère pas une intelligence particulière à l'animal, donc il est difficile de glaner des informations venant





de certains animaux (les insectes tout particulièrement).

**** Beast's Keen Senses (Les Sens aiguisés des animaux):** La fée gagne les sens d'une espèce animale (la vue des oiseaux de proie, l'odorat des canins...).

***** Pipes of the Beastcaller (Le Joueur de flûte):** La fée peut appeler à elle et commander les animaux de son espèce. Un seul individu viendra pour des grands animaux (loups), une nuée pour des petits (rats, insectes).

****** Tread of the Swift Hooves (La Foulée des sabots gracieux):** La fée acquiert le moyen de locomotion de l'espèce animale choisir: les longues enjambées rapides des gazelles, la longue course endurante des loups, la rapidité des félins, le vol des oiseaux ou des chauves-souris, le vol plané des écureuils volants... Un seul moyen de locomotion peut être utilisé en même temps.

******* Cloak of the Bear's Massive Form (La Cape de la forme massive de l'ours):** La fée peut prendre la forme de l'animal avec lequel elle a une affinité.

Kryos

Kryos est l'Art de la glace, de la neige, du gel et de toutes les manifestations du froid. Cet Art a été créé par les merfolk, mais les trolls, les fuath et autres fées des frimas l'emploient avec beaucoup de naturel.

Attribut: Force

*** Cold Shock (Choc glacé):** refroidit une cible, pas au point de gel, mais suffisamment pour causer une gêne.

**** Gelid Rime (Pellicule de gel):** couvre une cible d'une pellicule de gel, ce qui ralentit les êtres

vivants et bloque les objets amovibles.

***** Frost Facsimile (Facsimile de glace):** crée un facsimile de quelque chose ou quelqu'un à partir de glace.

****** Crystal Prison (Prison de cristal):** enferme quelqu'un dans un bloc de glace. Note: cela ne confère pas à la cible la capacité de respirer dans la glace...

******* Coldheart (Cœur de glace):** gèle la cible en son for intérieur, le rendant inconscient, immunisé aux poisons, aux gaz et autres toxines; tout fonction corporelle stoppe.

Skycraft (Artisanat du ciel)

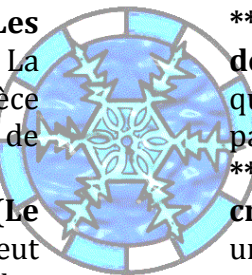
Depuis l'aube des temps, les fées sont associées au temps qu'il fait et notamment aux tempêtes et autres déchaînements des éléments (encore une fois, pensez à Homère). Les hommes offraient donc leurs dévotions aux dieux du ciel de peur de ne jamais achever leurs périples. Cet Art est la source de ces légendes. Les merfolk sont réputés pour cet Art ainsi que les fées tempestaires (Berchta, Holde, Mesnie Hellequin, etc.).

Attribut: Vigueur

*** Thunderclap (Coup de tonnerre):** crée un effet dramatique: coup de tonnerre, illumination du ciel toujours en conjonction avec une action appropriée de la fée (lever une épée, entrer une pièce...).

**** Compass Winds (La Rose des Vents):** permet de créer des vents puissants et de les diriger.

***** Dark Sky (Ciel ténébreux):** couvre le ciel avec la menace de lourds nuages noirs et créer une brume inquiétante.





**** **Stormcraft (Tempête):**
invoque une tempête, ce qui peut parfois devenir incontrôlable...

***** **Call Lightning (Appel de l'éclair):** permet à la fée d'utiliser son corps comme pôle magnétique attirant un éclair même d'un ciel sans nuage et pouvant le rediriger selon sa volonté.

Stone (Roche)

Art des trolls, des ogres et autres fées géantes et puissantes, inspiré d'un Art élémentaire, il permet à ces fées d'accomplir des exploits de force brute.

Attribut: Vigueur ou Force

* **Might of the Terrible Brute (Puissance de la terrible brute):** La fée puise la force de la terre et accroît sa propre force pour le tour suivant.

** **Ogre's Rending Grasp (La poigne de l'ogre qui déchire):** La fée focalise toute sa force dans la destruction brutale d'un objet ou d'un élément.

*** **Display Grandiose Might (Démonstration grandiose de puissance):** La fée augmente sa force pour accomplir des tâches qui ne sont pas du combat (courir, sauter, soulever des objets...)

**** **Gluttonous Feast of Health (Le festin des gloutons en bonne santé):** Les trolls et autres géants sont connus pour leur appétit prodigieux. En dévorant des quantités hallucinantes de chair fraîche, ils peuvent soigner leurs blessures.

***** **Red Rage of Terrible Revenge (La Colère noire de la terrible vengeance):** Transformant leur colère en prouesse physique, les trolls et géants deviennent des créatures

de passion, de furie et d'incomparable puissance.

Spirit-Link (Lien des esprits)

Art exclusif des Nunnehi, Spirit-Link permet de communiquer avec les esprits des Mondes Supérieur et Inférieur et ceux qui habitent dans tout animal et toute chose. Certaines très rares fées occidentales, ayant été adoptées par les Nations Nunnehi, ont pu apprendre cet Art qui fonctionne sur une cosmologie très différente.

Attribut: Perception

* **World Sight (Vue du monde):** permet de voir les créatures, objets ou lieux dans les Mondes Supérieur et Inférieur. Il peut être utilisé également pour regarder les choses autour de soi dans le Monde du Milieu mais avec une acuité nouvelle quant à la véritable nature des choses. Il faut être familier avec la cible (avoir un morceau d'elle, connaître son nom...).

** **Ancestor Speech (Parole des Ancêtres):** permet de contacter un ancêtre de sa tribu ou un de ses ancêtres. Celui-ci peut alors offrir ses conseils.

*** **Vision Quest (Quête visionnaire):** permet d'avoir une vision du futur ou la réponse à un dilemme. Il s'agit d'une vision véritable du futur tel qu'il apparaît au moment du charme. La Quête de vision est une véritable expérience onirique chargé de symboles et de présages, peuplé des grands esprits (Corbeau, Coyote, la Femme Maïs Bleu, La Femme Bison Blanc...).

**** **Placate (Apaisement):** sert à contacter un esprit en colère pour lui offrir une contrition et ainsi lui permettre le repos.



Par Mattboggan pour le SDEN





***** **Ghost Dance (Danse Fantôme):** permet de contrôler les esprits des morts: de les convoquer, de les chasser, de les faire combattre. Ce charme est dangereux, car s'il n'est pas contrôlé, les fantômes emmènent le Nunnehi avec eux dans le Monde Inférieur.

Tale Craft (Art du Conteur)

Parmi les attributions que le dieu Olorun assigna à Eshu, dieu messager et linguiste des orishas figurent les histoires. Au fil des siècles, les eshu développèrent l'Art de Tale Craft. Cet Art aide les eshu solitaires à séduire des publics hostiles et à l'emporter contre des ennemis plus nombreux. Certains satyres, pooka, piskies, clurichauns ou autres fées aimant raconter des histoires (que ce soit sur l'oreiller ou au coin du feu) ont appris les rudiments de cet Art. Cet Art nécessite toujours une Bêtise en lien avec l'idée de raconter une histoire.
Attribut: Charisme

* **Agemo's Blessing (Faveur d'Agemo):** Tout comme les caméléons doivent s'adapter à leur environnement, les eshu doivent s'adapter aux publics différents auxquels ils font face. Ce charme permet à un eshu de sentir son public pour mieux adapter sa représentation aux attentes du public. De plus, cela lui permet de comprendre la racine de l'hostilité du public.

** **Flickering Firelight (La Lumière vacillante du feu de camp):** Ce charme attrape des

chimères Accidentelles imaginées par le public lors d'une performance et les fait apparaître audio-visuellement.

*** **Murmur in the Crowd (Le Murmure de la foule):** Ce charme permet d'induire une certaine émotion dans une foule afin de mieux la préparer à apprécier la performance à venir de l'eshu.

**** **Sticks and Stones (Pierres et bâtons):** Ce charme crée un bouclier chimérique à partir d'une histoire que l'eshu raconte: des chimères issues de l'histoire apparaissent et protègent l'eshu narrateur en l'entourant.

***** **Moment of Truth (Moment de vérité):** Ce charme fait que les histoires racontées par un eshu deviennent réalité, créant des chimères (comme Phantom Shadows pour Legerdemain). Les chimères disparaissent une fois l'histoire finie, mais certaines accèdent à la conscience et peuvent être maintenues plus longtemps.

Treasure-Craft

(A venir... peut-être.)





Les Arts élémentaires

Normalement, les Arts élémentaires ou "fractales" devraient faire partie des Arts exclusifs puisqu'ils ne sont possédés que par les sylvains, gnomes, golems et autres ondines, sylphes ou feux follets. Seuls les Inanimae ou les changelins élémentaires peuvent les posséder donc. Chaque élément est un Art différent: eau, terre, air, feu, métal, plastique, bois, fumée, brumes, électricité... Il existe un Art générique puis pour chacun des charmes complémentaires.

Système: Une fée élémentaire acquiert l'Art générique normalement, au coût habituel en expérience. Puis, pour chaque charme de l'Art correspondant à son élément, elle l'acquiert à la moitié du coût normal. Par contre, pour les charmes des Arts neutres, elle doit s'acquitter du coût normal. Pour les Arts des éléments opposés, c'est le double du coût normal.

Attribut: selon l'élément

* **Cloak of the Element (Cape élémentaire):** La fée devient invulnérable à son élément.

** **Armor of the Element (Armure élémentaire):** La fée s'habille avec une manifestation de son élément, ce qui peut blesser les autres tout en la protégeant.

*** **Control Elements (Contrôle élémentaire):** La fée contrôle une manifestation d'un élément déjà présent.

**** **Calling the Element (Appel élémentaire):** La fée conjure un élément (qui apparaît naturellement: pas de pluie de feu).

***** **Become the Primal Foundation (Prendre la forme primordiale):** La fée se transforme en son élément, en

devenant une manifestation vivante.

Aquis

Art de l'eau, de la tranquillité, de l'éternité. Une fée qui possède cet Art peut se déplacer sous l'eau à sa vitesse normale.

Attribut: Intelligence ou Perception

* **Aura Perception (Perception de l'aura):** permet de glaner des informations sur une cible, de lire son aura.

** **Hold (Attente):** Stoppe, ralentit le mouvement (comme si cela se passe sous l'eau). Absorbe l'énergie cinétique pour un tour.

*** **Tempus Fugit:** idem que Vif-Argent.

**** **Friction:** peut changer l'état des choses: de l'état solide à l'état liquide ou gazeux et vice-versa en augmentant ou diminuant sa température.

***** **Healing Water (Eaux guérisseuses):** idem que Baume de Bruyère.

Petros

Art de la pierre, de la terre, de la force. Les fées qui le possèdent ont une difficulté -4 pour grimper sur des surfaces de pierre. A noter que les trolls et les ogres ont développé leur propre Art à partir de celui-ci.

Attribut: Force ou Vigueur

* **Living Rock (Roche vivante):** permet de modeler la roche, de la graver, de la sculpter, de la transformer (d'un type à un autre).

** **Stoneskin (Peau de pierre):** transforme sa peau en roche ce qui donne un camouflage et des niveaux de santé.

Par Mattboggan pour le SDEN





*** **Ironarm (Bras de fer):** La fée puise la force de la terre et se l'approprié.

**** **Stasis:** ralentit le temps pour atteindre le rythme du temps géologique ce qui diminue les actions.

***** **Quake (Tremblements):** déchire, secoue la Terre et la roche.

Pyros

Art du feu qui brûle chez les dieux, sur Terre et dans le cœur des hommes. Les solimonds l'ont enseigné en partie aux Kithain mais ont gardé pour eux le secret de Prométhée, à savoir que le feu divin, c'est évidemment le feu qui anime les hommes. Les artistes de Pyros peuvent allumer des feux.

Attribut: Force ou Charisme

* Pas de charme spécifique.

** **Tortured Heart (Cœur torturé):** augmente ou diminue la flamme des émotions pour transformer quelqu'un en hypersensible ou en sans cœur.

*** **Ares' Fist (Le Poing d'Arès):** est une version plus offensive de l'Armure des éléments.

**** **Strings of the Soul (Les Ficelles de l'âme):** La fée peut jouer avec les émotions d'une personne comme un marionnettiste avec une marionnette.

***** **Inferno (Fournaise):** La fée conjure le feu, mais n'est plus tenue de le faire apparaître naturellement. Boule de feu!

Stratus

Art de l'air, des nuages, des illusions, de la tromperie et du voyage. Celui qui le possède peut prédire le temps.

Attribut: Charisme ou Dextérité

* **Marathon:** réduit le temps d'un voyage.

** **Mirage:** crée une simple illusion (audio ou visuelle) ou un camouflage

*** **Windrunner** (Coureur des Vents): cf. Périple.

**** **Illusion:** crée une illusion complète qui peut imiter des actions (un gendarme illusoire peut parler).

***** **Phantasm** (Fantasme): crée des chimères (comme Phantom Shadows de Legerdemain).

Verdage

Art des plantes, de la végétation, de la vie. Une fée qui le possède peut apprendre beaucoup sur les plantes avec un jet de Per + Verdage dif. 6.

Attribut: Charisme ou Manipulation

* **Solarium:** contrôle les plantes, la vie, les faisant pousser ou mourir, rendant les êtres fertiles ou stériles.

** **Babel:** Toutes les créatures vivantes parlent le même langage: celui de la vie. Ce charme permet donc de communiquer avec tous les êtres vivants.

*** **Coalesce (Modelage):** permet de fabriquer des objets mais aussi des êtres à partir de végétaux vivants.

**** **Web of Life (Toile de la Vie):** permet d'analyser les fils de la vie et confère des informations sur ce qu'il s'y trame. Fonctionne comme Augure, mais n'a pas trait au Conte.

***** **Mold (Remodelage):** peut transformer une substance organique en une autre: le sang en sève, un arbre en homme, etc.





Les Arts Somôres

Contempt
(*A venir.*)

Delusion
(*A venir.*)

Necrotics
(*A venir.*)

Maoín / Dòlum

(Maoín, Scottish Gaelic Wealth and Dòlum, Irish Gaelic Poverty), or by their Old English equivalents, Blæd (Wealth) and Ierm'u (Misery),
(*A venir.*)

Par Mattboggan pour le SDEN





Les Arts des Saisons

Ces Arts ont été développés récemment (ou il y a très longtemps) avec le renouvellement du lien entre les fées et les saisons. Il existait autrefois un lien très fort, presque un accord, entre les fées et les saisons. Les Unseelie étaient liés à l'Automne et l'Hiver tandis que les Seelie étaient liés au Printemps et à l'Été. Traditionnellement, la Cour Seelie choisissait parmi ses rangs le Guerrier du Printemps et la Reine de l'Été tandis que la Cour Unseelie choisissait le Valet de l'Automne et le Roi de l'Hiver. De plus, autrefois, les fées incarnaient les saisons selon leur âge: elles commençaient leur existence liées au printemps; l'été était le temps de la maturité, l'automne celui de la décrépitude et l'hiver celui de la mort pour recommencer le cycle.

Récemment, les changelins revenus d'Arcadia semblent davantage liés aux saisons et sont porteurs d'un renouvellement. Chaque changelin est plus particulièrement lié à une saison. De ce lien magique, le changelin peut développer deux Arts. Plus ce lien se renforce, plus sa maîtrise potentielle de ces Arts est grande. Une fée qui n'a pas de lien avec une saison ne peut pas apprendre ces Arts.

Printemps éphémère

L'Art du Printemps éphémère permet aux fées de manipuler et d'invoquer le désir chez les autres.

Attribut: Manipulation

* **Cupid's Eye (Regard de Cupidon):** permet à la fée de percevoir les désirs des autres.

** **Growth of the Ivy (Lierre qui pousse):** permet à la fée de transformer les désirs des autres.

*** **Wyrd-Faced Stranger (L'Etranger au visage du Wyrd):** La fée apparaît sous la

forme de quiconque la cible désire le plus à un moment donné.

**** **Pandora's Gift (Le Don de Pandore):** permet de créer des objets à partir des désirs et des émotions d'une cible.

***** **Waking the Inner Faerie (Eveil de la fée intérieure):** La fée force la cible à poursuivre la personne ou l'objet de ses désirs sans aucune considération pour le reste.

Printemps éternel

L'Art du Printemps éternel est celui du pouvoir de la génération et de la régénération tout comme le Printemps l'apporte à la Terre.

Attribut: Vigueur

* **Gift of Warm Breath (Don du souffle doux):** permet de régénérer une cible vivante redonnant énergie et vigueur.

** **New Lover's Kiss (Le Baiser du jeune amant):** permet à la fée de faire tomber la pluie même d'un ciel sans nuage.

*** **Warmth of the Blood (Chaleur du sang):** permet d'utiliser le pouvoir du printemps pour guérir les blessures et apaiser la douleur. Ce pouvoir ne marche que sur les cibles vivantes de chair et de sang.

**** **Yesterday's Birth (La Naissance d'hier):** permet de conférer à une cible vivante une saison entière de maturation.

***** **Mother of All Deaths (Mère de Toutes les Morts):** Le personnage rend la zone autour de lui extraordinairement verdoyante et la convoque pour combattre en son nom.

Par Mattboggan pour le SDEN





Eté éphémère

Eté éternel

Automne éphémère

Automne éternel

Hiver éphémère

Hiver éternel

Par Mattboggan pour le SDEN

