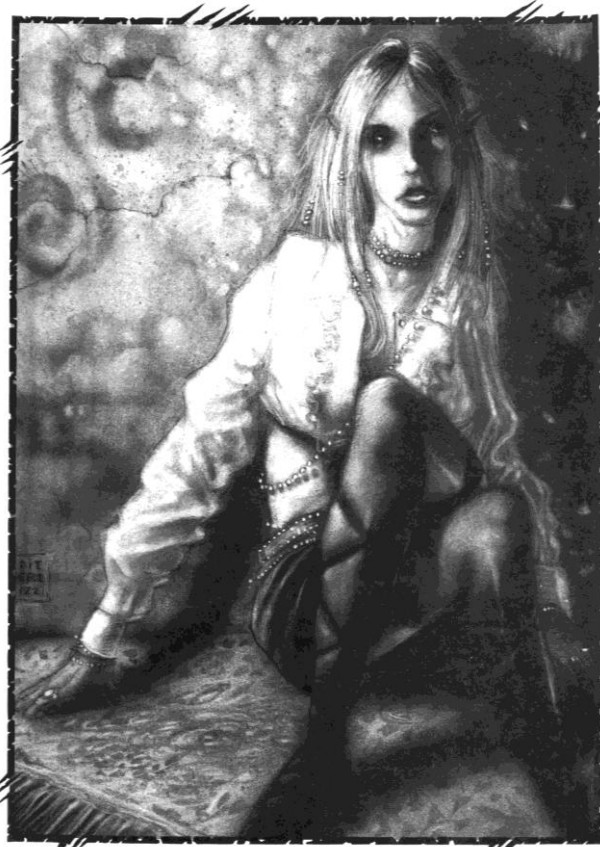




Les Voies

Le Monde de l'Hiver est hostile pour les fées. La Banalité écrase les enfants du Songe sous son poids, emprisonne l'imagination dans le froid de la raison, du cynisme, du matérialisme. De fait, les fées ont fui ce monde qui ne croit plus en elles lors de l'Exode à la Lueur des Etoiles. Cependant, quelques fées ont choisi de rester pour ramener le Songe sur Terre. Pour ces fées de l'hiver, il existe plusieurs manières d'exister dans le monde éveillé. La Voie que suit une fée révèle beaucoup sur les motivations et la philosophie de cette dernière.



La Voie Changelin

Il y eut plusieurs variantes de cette voie. Aujourd'hui deux disparaissent et une devient commune.

- La plus ancienne variante consistait pour les fées à enlever un humain (souvent un nouveau-né ou un enfant) et à le remplacer par l'une des leurs. Ainsi, l'enfant-fée grandissait parmi les humains, ce qui lui permettait de développer une certaine immunité à la Banalité. Cependant, beaucoup d'enfants fées mourraient très jeunes malgré tout, succombant à la Banalité, à la foi chrétienne lors du baptême... Aujourd'hui, les fées semblent avoir renoué avec cette voie: elles enlèvent des humains, les remplacent par un double féérique, et certains de ces humains kidnappés reviennent sur les Terres Eveillées. On les appelle les Egarés.
- Peu avant l'Eclatement, les fées ont exploré une autre variante de la Voie Changelin: il s'agissait pour une fée de fusionner avec une âme humaine et ensuite de s'incarner dans le corps d'un humain à naître. La fée grandissait comme un bébé humain et attendait de s'éveiller à sa véritable nature féérique lors de sa *Chrysalide*. Puis, elle traversait trois âges – *gamin*, *vaurien* puis *grincheux* – avant que la fée ne s'endorme à jamais, attendant la mort de son corps humain pour se réincarner. Il existe encore quelques uns de ces changelins dans le monde de l'Hiver, mais ils sont de plus en plus rares.

Par Mattboggan pour le SDEN





- Lors de la Résurgence, les seigneurs et dames fées ont choisi de posséder des corps humains déjà adultes (ou adolescents), chassant l'âme de l'humain qui était emmenée en Arcadia où son destin était inconnu. Par contre, à la mort du corps humain, la fée semblait mourir également car nulle fée ayant suivi cette voie ne semble s'être réincarnée.

Aujourd'hui, la très grande majorité de ces fées ont quitté les Terres Eveillées pour l'Arcadia lors de l'Exode à la Lueur des Etoiles.

Aujourd'hui, nul ne sait comment forger cette Voie ni comment la stopper. Le rituel de la Voie Changelin est perdu.

La Voie de l'Automne

La fée vient directement du Songe. Les Adhene, certains Thallain et, dit-on, quelques Fomorianes suivent cette Voie. Seuls

les Adhene l'ont maîtrisée et ont gardé un contact suffisant avec le monde éveillé au point de garder les secrets d'un Art, développant des enchantements pour approfondir cette Voie.

- **La Forme des rêves:** La fée apparaît dans le monde éveillé sous son mien féerique. Même si elle reste de l'autre côté des Brumes, elle est néanmoins

confrontée à la Banalité du monde: une fée peut se dissimuler dans les Brumes pendant un nombre d'heures égal à sa Glamour. Ensuite, elle subit un point de Banalité toutes les heures. De plus, la fée est réelle: elle doit se plier aux lois de la physique du monde éveillé (un mur est solide, une porte doit être ouverte, etc.).

D'autre part, si un humain non-enchanté voit la fée accomplir un effet réel, celle-ci subit un contre-coup de Banalité et peut être emportée dans les Brumes vers le Songe. La fée ne peut pas faire Appel au Wyrd. Par contre, tous les dégâts, qu'ils proviennent d'armes chimériques ou réels, sont bien réels pour la fée.



- **Empoisonnement des rêves:** La fée vit dans les rêves d'un humain. Elle est à l'abri de la Banalité, mais reste de l'autre côté des Brumes et ne peut donc pas agir sur le monde éveillé sauf par des charmes (uniquement chimériques ou Wyrd sur l'hôte dont elle empoisonne les rêves). (Les Adhene connaissent alors une bataille entre leurs Aria pour la suprématie entre l'Aria primaire et

Par Mattboggan pour le SDEN





l'Aria tertiaire.) (Voir l'aide de jeu sur les Rêves.)

- **Le Somnambulisme:** La fée entre dans les rêves d'un humain (sommeil REM soit -2 en Banalité) et prend le contrôle de son inconscient, évitant ainsi la Banalité mais n'ayant pas un grand contrôle sur son hôte. La fée ne peut pas faire Appel au Wyrd. Elle est également largement à l'abri des dégâts réels: c'est son hôte humain qui les subit. Seuls les objets enchantés peuvent la toucher. Par contre, comme l'hôte est endormi (il agit comme un somnambule), la fée subit un malus de -1 à tous les Attributs. La fée a accès à ses Arts normalement, mais accomplir des bêtises est difficile... La Banalité de l'hôte sert de base (-2).

Système: 1 pt de Glamour, jet d'Astuce + Intimidation ou Expression dif. Banalité (-2) – Intensité du rêve. Chaque succès = 1 heure de possession. Si hôte réveillé, doit refaire le jet. (Pour les Adhene, à nouveau: bataille de suprématie entre l'Aria primaire et l'Aria tertiaire..) Attributs physiques et Apparence de l'hôte. La victime se souviendra de cette expérience comme d'un rêve (cf. les Brumes du livre de base de Changelin: le Songe).

- **La Possession Simple:** La fée prend le contrôle de l'esprit conscient d'un hôte. Elle subit plus de Banalité de la part de son hôte mais le contrôle totalement. Elle a accès à ses charmes (base: Banalité de l'hôte). Elle ne peut pas faire Appel au Wyrd. Elle est à l'abri des dégâts réels comme pour Somnambulisme.

Système: 1 pt de Glamour, jet de Glamour dif. Banalité. 1h de

possession/ succès (x2 si 1 pt de Glamour en plus). 1 pt de Banalité. La victime gardera de vagues souvenirs de cette expérience (Brumes – 2).

- **La Possession Complexe ou Insufflation** (Art de la Voie de l'Automne, niv. 1): Le contrôle de la fée sur l'esprit humain s'affine. Comme c'est un charme, la fée ne subit pas la Banalité de son hôte (qui est considéré comme enchanté). Cependant, elle ne peut pas faire Appel au Wyrd. Elle est à l'abri des dégâts réels.

Système: Art (Automne 1) + Royaume (Acteur, niveau variable) dif. Banalité - Bêtise. 1 pt de Glamour (cible banale). 1 jour par succès (x2 si 1 pt de Glamour).

- **Manifestation** (Art de la Voie de l'Automne niv. 2): La fée a appris à utiliser la Glamour pour construire un Masque humain ou pour apparaître sous sa forme féerique dans le monde éveillée.

Système: Art (Automne 2) + Royaume (Fae 1) dif. Banalité – Bêtise. 1 pt de Glamour (Wyrd). Masque humain = 1 semaine / succès. La fée n'a pas accès à ses capacités chimériques. Mien féerique: 1 heure/ succès. Dans les 2 cas: maxi = Glamour permanente. Les humains subissent les Brumes s'ils voient une fée se Manifestant sous son mien féerique. Chaque point de Banalité gagné ensuite enlève un succès au charme.

A chaque scène en contact avec des humains, le joueur doit lancer son niveau de Masque (le nombre de succès obtenus sur son charme de Manifestation) dif. Banalité max. des

Par Mattboggan pour le SDEN





humains présents. Succès = le Masque tient. Echec = pt(s) de Banalité et perte de niveau du Masque. Echec critique = Masque se désagrège. Brumes (donc 1 pt perm de Banalité). Les Adhene qui se Manifestent ont appris à dissimuler leur apparence sous d'amples vêtements, lunettes noires, etc. (bonus aux jets de +1 à +3).

La Voie Secrète

Lors de la Séparation, les fées élémentaires, déjà plus sensibles que les fées humanoïdes, ont ressenti le froid de la Banalité plus âprement. Elles se sont alors liées aux arbres, aux rivières, aux roches et aux volcans qui leur servaient d'Ancre dans le monde éveillé, devenant des fées inanimées sauf lorsqu'elles façonnaient leur forme féerique à partir de leur Ancre. Avec l'Eclatement, ces fées ont été durement frappées par la Banalité et se sont endormis, sombrant dans un sommeil de plusieurs siècles appelé la Somnolence. Vers la fin du XIXe siècle et le début du XXe, quelques unes s'éveillèrent, mais la plupart sortirent de leur Somnolence avec la Glamour de la Résurgence. Aujourd'hui, ce sont les Grincheux chez les Inanimae. Les Vauriens sont ceux qui se sont éveillés depuis la Résurgence et les Gamins peu de temps avant l'arrivée de l'Hiver. Depuis que l'Hiver est arrivé, les Inanimae sont de nouveau entrés en Somnolence, surtout pour les plus anciens d'entre eux, attendant que les beaux jours reviennent dans leur sommeil régénérateur.

Les Inanimae sont très sensibles à la Banalité. Leur seule protection est la Façade qu'ils façonnent à partir de Glamour pour cacher leur forme féerique élémentaire aux yeux des humains banals.



Façonner une Façade

Chaque Inanimae est plus ou moins doué pour façonner une façade humaine qui lui permet de dissimuler son mien féerique et donc de se cacher de la Banalité.

Système: C'est une spécialité de Subterfuge. A chaque scène avec des humains non-enchantés, un Inanimae doit faire un jet de Façade dif. Banalité des humains (un sujet jet pour un groupe en tenant compte de la plus forte Banalité parmi les témoins) sinon, il éveille leur suspicion et donc leur Banalité et en reçoit (quantité variable selon la situation et les humains). Succès = la Façade tient. Echec = point(s) de Banalité et perte de niveau de Façade. Echec critique = la Façade se désagrège. Sommeil (donc 1 pt perm de Banalité). Les Inanimae peu versés dans la compétence de Façade dissimulent souvent leurs malformations sous d'amples vêtements, des écharpes, des gants, des lunettes noires, etc. (bonus au jet).

Par Mattboggan pour le SDEN





Vieillessement de la Façade

La Façade d'un Inanimae commence à l'âge de son aspect (voir ci-dessous) puis elle vieillit très rapidement: un an par semaine. Si l'Inanimae reçoit de la Banalité, il vieillit de 5 ans supplémentaires par point. Si l'Inanimae franchit un âge (de gamin à vaurien ou de vaurien à grincheux), il doit faire un jet de Glamour dif. Banalité ou tomber en Sommeil.

Gamin: Banalité 3 = 8 ans

Vaurien: Banalité 4 = 14 ans

Grincheux: Banalité 6 = 25 ans.

Lorsque la Façade atteint un âge trop avancé, elle commence à dépérir. L'Inanimae doit retourner à son Ancrage et l'abandonner pour en créer une nouvelle. Cette nouvelle Façade sera âgée selon le Jeu de l'Inanimae (Gamin: 8 ans, Vaurien: 14 ans, etc.)



Note: pour franchir de manière permanente un âge et changer de Jeu, un Inanimae doit accumuler un nombre permanent de Banalité égal au Jeu et voir sa Façade atteindre l'âge correspondant.

Sommeil

A chaque fois qu'un Inanimae est confronté aux situations suivantes:

- Destruction de sa Façade (Sommeil immédiat, aucun jet nécessaire)
- Banalité temporaire > Glamour permanente
- Gain d'un point permanent de Banalité
- Glamour temporaire = 0
- Echec critique d'un jet de Façade face à des humains non-enchantés.
- Franchissement d'un âge de son Jeu (de manière temporaire ou permanente).

Le joueur doit alors réussir un jet de Glamour dif. Banalité pour éviter à son personnage de tomber dans le Sommeil.

Lorsqu'il entre en Sommeil, un Inanimae retourne dans son Ancrage pour une période variable selon sa Banalité (Table des Brumes dans C:tD, mais Banalité -2 pour les souvenirs).

Somnolence

Lorsqu'un Inanimae rencontre l'une des situations suivantes:

- Destruction de son Ancrage
- Mort de sa forme des rêves
- Glamour permanente atteint 0
- Banalité permanente est supérieure à la Glamour et à la Volonté (jet au moment où il prend le pt permanent de Banalité)
- L'Ancrage est Fabriqué.

le joueur doit faire un jet de Glamour dif. Banalité +2 (9 maxi). Succès: l'Inanimae

Par Mattboggan pour le SDEN





reste actif. Echec: l'Inanimae retourne à son Ancrage et entre en Somnolence où il restera pour un nombre d'années égale à sa Banalité. Une fois cette période écoulée, il se réveillera avec un score de Banalité de

deux pts inférieur à son score de Glamour. S'il fait un échec critique, l'Inanimae entre dans une Somnolence de plusieurs décennies voire plusieurs siècles...



“Thousand Years, chant XII” par bwiti

Par Mattboggan pour le SDEN

