

Moissonner la Glamour

Les Epiphanies

- **Rêverie** (Musing): inspirer les humains (rêveurs).
 - repérer un Rêveur: Per + Acuité dif. 8. + de succès = - de temps nécessaire pour comprendre ce qui inspire le Rêveur
 - inspirer le Rêveur: Man + Empathy dif. 6 (avec bonus ou malus selon le temps passé avec le rêveur). Nbe de succès = nbe de pts de Glamour gagné.
 - ensuite le rêveur doit prendre le temps de retrouver sa créativité...
- **"Musing Threshold"** (jamais réussi à traduire de manière satisfaisante): permet d'encourager la créativité en général, pas seulement avec les Rêveurs. De + en + développé dans le monde de l'hiver. Le perso encourage la créativité chez les humains autour de lui. Il gagne de la Glamour ainsi. C'est juste du roleplay, à chaque fois que l'opportunité se présente. il suffit de se choisir un Musing Threshold parmi ceux qui existent: Inspirer la créativité, créer l'espoir, créer l'amour, créer le calme, encourager la confiance, aider ceux dans le besoin, encourager les rêves.
- **Dévastation** (Ravaging): La fée établit une relation avec un Rêveur (très brève, il lui suffit de comprendre ce qui l'inspire, ce qui le fait rêver ou de devenir intime avec lui/elle) puis lui brise net tout espoir, rêve, confiance: rupture brutale ("non c'était juste pour baiser"), critique acerbe de son art ("ce que tu m'as fait lire c'est vraiment nul, tu devrais arrêter d'écrire"), etc. Jet de Banalité dif. 6 --> Nbe de succès = nbe de pts de Glamour (sombre). Si échec = 1 pt de Banalité. Si échec critique = 1 pt perm.
- **Threshold de Dévastation**: La fée choisit une "spécialité" de Dévastation et répand la misère autour d'elle, avec tous les humains, pas seulement avec les Rêveurs, gagnant de la Glamour sombre ainsi: Epuiser la créativité, détruire l'espoir, détruire l'amour, créer la colère, rompre la confiance, exploiter l'addiction, détruire les illusions. Il faut comprendre que la fée se nourrit des émotions/ rêves/ espoirs qu'elle détruit comme une sorte de vampire psychique. Méthode favorite des boggarts: réunir tous leurs employés... et leur annoncer qu'ils sont virés en masse.
- **Rapsodie**: La fée infuse sa Glamour dans un rêveur, le faisant brûler la chandelle créative par les deux bouts. Le festin de Glamour qui est résulte est gargantuesque mais provoque l'extinction de la vision du rêveur qui souvent se suicide, meurt épuisé, etc. Ex. Mozart, plein de musiciens et de rockers.
- **Extase** (Rapture): la fée parvient à trouver la source créative dans son aspect humain. Elle équilibre les deux et s'inspire elle-même. Très, très difficile. Jet d'Attribut + Compétence appropriés dif. 6 + différence entre Glamour et Banalité et le joueur doit interpréter le processus créatif de son personnage.
- **Fauchage** (Reaping): la fée provoque une telle terreur à sa cible (n'importe quel humain) qu'elle en meure, créant une Glamour très particulière: la peur primale non diluée de la mort. Méthode favorite des Fomoriens. Jet de Glamour permanente dif.

5. Nombre de succès = nombre de points de Glamour. Echec critique = contrecoup psychique valant un point permanent de Banalité à la fée.

Les Pactes

- **Pactes de Glamour:** entre des fées et des humains ou des fées entre elles. Il s'agit de donner de la Glamour ou de faire un geste, un rite, un sacrifice qui montre sa dévotion et donc fournit de la Glamour.
- **Pactes de rêves:** la fée passe un pacte avec un humain qui lui accorde accès à ses rêves (n'importe quelle fée peut le faire) et, par la même, accès à la Glamour qui y réside. Bien sûr, il ne faut pas être trop gourmand, au risque de "dévaster" le rêveur.

Récolte

Les Nunnehi, Mennehune, Inanimae et autres fées proches de la nature (ghille due) savent comment moissonner la Glamour de la nature elle-même. Il faut passer au moins une heure en contact avec la source naturelle. Wits + Keening dif. 7 = 1 point de Glamour/ Médecine par succès tant que la fée reste au moins une heure par succès à méditer. Ce procédé n'est possible qu'une fois par jour et un même lieu ne peut fournir de la Glamour qu'une fois par phase de la lune. La Glamour ainsi gagnée est considérée comme particulièrement apaisante et engendre un succès supplémentaire pour des charmes positifs (guérison, bénédiction...).

Pillage

Les fées proches de la nature peuvent également dévaster un lieu naturel, outrepassant la durée nécessaire au lieu pour se régénérer. Jet de Banalité dif. 6. Le nombre de succès correspond au nombre de points de Glamour gagnés. Un échec engendre un point temporaire de Banalité. Un échec critique engendre un point permanent de Banalité. La Glamour ainsi gagnée est considérée comme de la Glamour Sombre (+1 succès pour les charmes destructeurs, -1 succès pour les charmes positifs).

Bénédiction

Cette technique est spécifique aux fées chamaniques, Nunnehi et Mennehune, qui ont +2 dif. à toutes les tentatives pour réaliser des Epiphanies avec les humains (à moins que ce soit en rapport avec les arts des peuples primitifs). De fait, elles ne peuvent pas réaliser d'Extase mais communiquent avec leurs esprits-totems en leur offrant une œuvre d'art (peinture de sable, danse rituelle, sculpture de bois, etc.) avec un jet d'Attribut+Capacité dif. 7. Si le totem est satisfait, il viendra alors au terme du processus et bénira la fée d'un nombre de points de Glamour égal au nombre de succès. Cinq succès valent un point permanent de Glamour tandis qu'un échec critique vaut deux points temporaires de Banalité et un totem mécontent qu'il faut ensuite apaiser...