



[Créature] Les êtres féeriques

dimanche 15 avril 2012, par [rollytroll](#)

Fey majeur : les sidhes

Les Feys majeurs ne sont pas humains et ne l'ont jamais été, même s'ils en ont l'apparence. Ce sont des créatures surnaturelles puissantes : leur total élevé de points de création reflète cet état de fait. Les sidhes sont du même niveau que les Kerubims et les Séraphins mineurs.

- La qualité **Fey majeur** coûte 30 points de création,
- Les Feys majeurs commencent avec 30 points d'Attributs, 20 points d'Avantages, 40 points de Compétences, et 30 points de Metaphysique,
- Les modificateurs raciaux sont Intelligence +1, Perception +1 et Volonté +1,
- La réserve d'Energie Vitale égale [Force + Constitution] x5 + 50,
- Les Points d'Endurance égalent [Constitution + Force + Volonté] x5 + 30,
- La réserve de Points d'Essence égale la [somme des attributs] + 60,
- La Vitesse égale [Constitution + Dextérité] x 2 (Miles [[1](#)]/heure),
- La Vitesse égale [Constitution + Dextérité] Yards [[2](#)]/seconde,
- Essence et Energie vitale se récupèrent à la vitesse de Volonté/heure,
- Les Feys majeurs ont accès à tous les pouvoirs Féeriques de base,
- Les points de Metaphysique permettent d'acheter des pouvoirs féeriques optionnels,
- Les Feys majeurs ont de base le *Don* : [Glamour](#) et le talent [Glamour](#) au niveau 1 (qu'ils peuvent augmenter de +3 à la création),
- Pas de limite de dépense de points d'Essence sur un [Effet Glamour](#) ou un pouvoir féérique,
- La Magie Invocatoire et la Nécromancie ne sont

accessibles aux Feys majeurs que sous la forme de rituels,

- Les êtres féeriques n'ont pas accès à l'Inspiration Divine, ils n'ont pas d'âme.

Fey mineur

Les Feys mineurs ont très souvent une forme non humanoïde ou des détails physiques qui trahissent visiblement leur origine féérique. Ils doivent acheter la qualité « Apparence humaine » ou utiliser un pouvoir de transformation, d'illusion ou de métamorphose pour paraître humain.

- La qualité **Fey mineur** coûte 15 points de création et comprend *Don* : *Glamour* mais doivent acheter le talent Glamour pour le maîtriser,
- Les Feys mineurs commencent avec 15 points d'Attributs, 15 points d'Avantages, 25 points de Compétences, et 25 points de Metaphysique,
- Les modificateurs raciaux sont d'Intelligence +1, Perception +1 et Volonté +1,
- La réserve d'Energie Vitale égale [Force + Constitution] x5 +10,
- Les Points d'Endurance égalent [Constitution + Force + Volonté] x3 + 10,
- La réserve de Points d'Essence égale la [somme des attributs] + 10,
- La Vitesse égale [Constitution + Dextérité] x 2 (Miles/heure),
- La Vitesse égale [Constitution + Dextérité] Yards/seconde,
- Essence et Energie vitale se récupèrent à la vitesse de Volonté/heure,
- Les Feys mineurs ont accès aux pouvoirs féériques de base mais ne peuvent acheter de pouvoirs féériques optionnels,



- Les Feys mineurs ne peuvent dépenser plus que leur niveau de *Talent : Glamour* en points d'Essence sur chaque *Effet Glamour* sauf si celui-ci est réalisé lors d'un rituel.
- Seuls les rituels de Magie Invocatoire et de Nécromancie sont accessibles.
- Les êtres féériques n'ont pas accès à l'Inspiration Divine, ils n'ont pas d'âme.

Changelings

Les changelings sont des êtres humains. Ce sont des "graines" laissées par les seigneurs feys à la place d'un nouveau-né humain qu'elle enlèvent et emportent dans leur royaume. Un esprit fey est placé dans le corps de l'être humain, et l'esprit humain est transféré dans le corps de l'esprit fey là-bas dans Yesod. Les êtres fées choisis, tout autant que les êtres humains élus, n'ont en général pas le choix du corps d'emprunt. Le changeling qui en résulte ne connaît rien de sa véritable nature. Et tout comme pour les élus qui en général ne manifestent leurs pouvoirs que lorsqu'ils sont confrontés à un événement traumatisant, la "révélation" ne s'effectue qu'en présence d'un autre être ou effet féérique. Ce sont les seigneurs Feys qui prennent l'initiative de la création de changelings, ils ont tous leurs propres raisons, et leurs propres agendas concernant le réveil et l'utilisation de ces changeons.

- La qualité **Changeling** coûte 5 points de création,
- Les changelings commencent avec 20 points d'attributs, 15 points d'Avantages, 30 points de Compétence et 15 points de Métaphysique,
- Les pouvoirs féériques de base peuvent être

- achetés avec des points de Métaphysique,
- La réserve d'Essence est égale à la [somme des attributs],
- La réserve de Points de Vie égale [Force + Constitution] x4 + 10
- Les Points d'Endurance égalent [Constitution + Force + Volonté] x3 + 5,
- La Vitesse égale [Constitution + Dextérité] x 2 (Miles/heure),
- La Vitesse égale [Constitution + Dextérité] Yards/seconde,
- Les points d'Essence se récupèrent à la vitesse de Volonté/jour,
- Les Points de Vie se récupèrent à la vitesse de Constitution/jour,
- Les Changelings peuvent acheter le *Don : Glamour* pour 5 points de personnage,
- Le niveau de Talent Glamour détermine le nombre d'Effets Glamour faisables par jour,
- Les Changelings ne peuvent dépenser plus que leur niveau de *Talent : Glamour* en points d'Essence sur chaque *Effet Glamour* sauf si celui-ci est réalisé lors d'un rituel,
- Seuls les rituels de Magie Invocatoire et de Nécromancie sont accessibles,
- Les êtres féériques n'ont pas accès à l'Inspiration Divine, ils n'ont pas d'âme.

Notes

[1] environ 1,60 km

[2] presque 1 m. (0,90 m.)