



[Métaphysique] Magie féerique : le Glamour

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

Nouveau talent : le Glamour

Le Glamour est une compétence magique spéciale (similaire aux talents *Nécromancie* ou *Visualisation*). Les Feys majeurs l'acquièrent gratuitement, les Feys mineurs et les changelings doivent l'acquérir comme une compétence spéciale. Les autres créatures peuvent éventuellement l'acquérir à condition d'acheter la qualité *Enseignement magique : Glamour* pour 2 points de Métaphysique, mais n'auront accès à ces pouvoirs que sous forme de rituels. Les Feys majeurs peuvent créer autant d'effets Glamour par jour qu'ils le désirent. Les Feys mineurs et autres créatures sont limitées à un nombre d'effets/rituels par jour équivalent à leur niveau de compétence dans le talent Glamour.

Un peu de théorie magique

Les pouvoirs du *Glamour* impliquent de faire venir des énergies magiques depuis *Yesod* (la sephiroth d'origine des êtres féeriques) jusque sur terre et les obliger à se manifester à travers la trame astrale de *Malkuth*. Ce processus est similaire à celui de la *Visualisation* des rêveurs lucides ("Lucid dreaming", voir le [Book of Hod](#), pour plus de détails) et possède globalement les mêmes coûts d'Essence. Là où les rêveurs amènent de la magie terrestre dans le monde du rêve, les feys apportent de la magie féerique de leur monde sur terre. Il s'agit dans les deux cas, d'énergie magique issue d'une autre dimensionnelle. Le procédé est tout à fait semblable et soumis à des contraintes équivalentes. Ainsi le *Glamour* utilisé sur terre se retrouve affecté par l'effet de foules et les autres facteurs qui affectent ordinairement la magie invocatoire.

Visualisation et Glamour

Le *Glamour* utilise des pouvoirs semblables aux visualisations du type "Rêve lucide" (les pouvoirs de "Lucid dreaming" présentés dans le *Book of Hod*). Ils ont le même coût que des compétences normales (soit 1 point par niveau) et ont un niveau maximum égal à leur compétence de *Glamour* féerique. Cette compétence regroupe la maîtrise pratique et la théorie magique du *Glamour* (il n'y a pas d'écrits sur l'utilisation du Glamour, il s'agit d'un apprentissage instinctif). Le Fey doit effectuer un test de **[Glamour + Intelligence] pour créer un effet Glamour**. Les effets sont solides et réels tant que l'être fey est situé à proximité. Les effets disparaissent peu à peu (en perdant un niveau de puissance par tour donnant une impression de dissipation progressive) après la disparition de l'être fey révélant leur nature illusoire.

Effets glamour

Les Effets *Glamour* sont à peu de chose près très semblables à leurs équivalents oniriques de "Lucid dreaming" présentés dans le *Book of Hod*.

- **Chemin de fée** ("Awaken") : p. 24 permet de percevoir les passages qui permettent de voyager vers *Yesod* et les royaumes féeriques ;
- **Conjuration féerique** ("Conjuration") : p. 25 permet d'invoquer un objet féerique depuis *Yesod* ;
- **Attaque féerique** ("Dream attack") : p. 25 est une attaque élémentaire simple et brutale qui transporte un élément naturel originaire de *Yesod* dans ce monde (typiquement, des rochers, des



flammes...). Les dégâts sont réels, les éléments invoqués disparaissent peu à peu. La victime pense avoir été victime d'une hallucination et doit faire un jet de volonté pour se souvenir de l'attaque ;

- **Temps féérique** ("Fermata") : p. 25 permet de ralentir le temps (de niveau de succès au test le temps de la scène) ou de l'arrêter pendant [succès x tour] suivi de l'effet de dissipation progressive. Les êtres fées ne sont pas plus rapides : ils en donnent l'illusion en ralentissant le temps autour d'eux ;

- **Transformation féérique** ("Transformation") : p. 25 métamorphose l'être fey. Il peut prendre l'apparence d'un corbeau ou de n'importe quel être existant dans les royaumes féériques et se revêtir de certains de ces attributs le temps d'une scène. Cet effet permet de créer momentanément des griffes, crocs et autre membres offensifs (dégâts = [D4(2) x Volonté] ainsi qu'une armure de [D4(2) x

volonté] points de protection.

On ajoutera les deux versions d'Illusion féérique basées sur la Métamorphose onirique ("Dream shift") et qui doivent être achetées séparément. Tout comme Transformation féérique, les deux illusions suivantes peuvent augmenter ou diminuer momentanément **l'Apparence** de l'Effet (rendre une personne, un objet, un paysage, plus beau ou plus laid qu'il ne l'est vraiment). Le nombre de succès au test de *Glamour* détermine le niveau d'altération d'Apparence possible.

- **Illusion féérique (environnement)** : p. 25 qui modifie l'apparence de l'environnement, transformant le paysage environnant et affectant tous les sens ;

- **Illusion féérique (objet)** : p. 25 qui modifie l'apparence d'un objet.