



## [Métaphysique] Pouvoirs Féeriques

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

### Pouvoirs communs des Feys

- **Essence magique.** Les Feys sont des créatures magiques par essence qui éprouvent certaines difficultés à subsister sur terre du fait de la faible concentration en essence magie par rapport à leur dimension d'origine. Ils ont tendance à naturellement perdre chaque jour un point d'Essence qu'ils peuvent regagner en aspirant l'Essence relâchée par les êtres humains ou les lieux riches en énergie magique.

- **Portail vers Yesod.** Les Feys ont la capacité naturelle de traverser les portails qui mènent aux royaumes féeriques de Yesod, voir même d'emmener certaines personnes avec eux en maintenant un contact physique pendant la traversée du portail. Trouver les portails nécessite par contre l'utilisation du sortilège de "Chemin de fée".

- **Perte d'Essence et morosité.** Les Feys dépendent de l'Essence de façon vitale. Quand leur réserve d'Essence arrive à zéro, les Feys doivent effectuer un test de Volonté pour ne pas céder à la morosité (qui se traduit le plus souvent par un retour vers Yesod et une très grande réticence pour revenir sur terre). Si leur réserve d'Essence descend sous la barre des -10 ou plus bas et que le Fey échoue à son test de Volonté, il perd le goût de vivre et se laisse mourir.

- **Drain d'Essence et le système de Cours.** Même s'ils peuvent canaliser de l'Essence à partir de lieux naturels sauvages ou préservés, les Feys récupèrent plus facilement de l'Essence en la drainant à travers les êtres humains. La manière

dont ils effectuent ce prélèvement, en suscitant des émotions positives (joie, amour, inspiration créative) ou négatives (peine, souffrance morale, douleur physique...) a fait que les êtres humains les ont classés en Cour d'été et Cour d'hiver. Aucune preuve d'une réelle hiérarchie aussi tranchée ne nous est parvenue depuis Yesod qui aux yeux des humains ressemblerait plus à un ensemble anarchique de petits royaumes aux frontières floues. Toutefois sur terre, cette croyance persiste, entretenue par le fait que les Feys partageant des "modes d'alimentation" et des convictions assez semblables ont tendance à se rassembler en petite communauté autour d'un seigneur sidhe et d'un lieu de pouvoir.

- **Evolution et faveurs.** En absorbant de très grandes quantités d'Essence, les Feys peuvent évoluer vers une forme féerique supérieure. Cela nécessite un rituel complexe impliquant de nombreux êtres fey sacrifiant volontairement de l'Essence pour augmenter la réserve d'Essence du prétendant à l'évolution. Cette perspective d'évolution est le but et le fondement de tout un système de trocs et de faveurs magiques qui font des êtres fey, des marchands et des arnaqueurs dans l'âme.

- **Invulnérabilité, immortalité et jeunesse éternelle.** Les feys se remettent plutôt rapidement de la plupart des blessures physiques. Du fait de leur très grande réserve d'Essence, ils mettent plus de temps à récupérer des blessures magiques (sortilèges, armes magiques). Les feys ne vieillissent que s'ils le désirent et sont par essence immortel. Ils ont souvent l'apparence de la jeunesse et celle-ci ne reflète en rien leur âge réel.

- **Attributs féeriques.** Les feys présentent d'évidentes caractéristiques physiques de leur nature féerique. Il peut s'agit d'oreilles pointues, d'ailes de papillons, d'une aura lumineuse, de nez crochus, d'une étrange couleur de peau, de formes d'yeux peu ordinaires... Malgré tous les travaux des elficologues actuels, les feys échappent à toute classification (ne serait-ce que parce que chacune d'elle, aime à changer d'apparence au gré de ses envies). Un être humain suspicieux découvrira leur véritable nature pour un test de Perception réussi. Pour chaque point d'Essence investi par jour par le Fey dans la dissimulation de leurs traits physiques, l'humain suspicieux devra réussir un succès supplémentaire sur son test de Perception pour percer la véritable nature du Fey.

- **Vulnérabilité au fer froid.** Les feys sont vulnérables au fer froid (le fer naturel non travaillé). Pour une raison non-élucidée, celui-ci bloque l'utilisation de pouvoirs, du Glamour et empêche le Fey de canaliser de l'Essence. Un fey neutralisé par du fer froid perdra lentement mais sûrement toute son Essence. Toute blessure effectuée avec une arme contenant du fer froid double ses dommages sur un être fey.

- **Vulnérabilité à la Vraie Foi.** Les Feys n'ont pas d'âme, mais semblent sensible aux symboles de la Vraie Foi qui comme une résurgence de mythes anciens (l'extermination des premiers royaumes humains, l'exil forcé des peuples féeriques vers Yesod) les met mal à l'aise et les force à fuir. De nombreuses petites coutumes liées de près ou de loin à la Vraie Foi ont un impact sur leur vie quotidienne (le sel sur les fenêtres, les miches de pain retournées, certaines effigies et symboles). Sans que ces symboles ne leur causent de dommages effectifs, les feys se méfieront instinctivement de ceux qui les arborent et il leur faudra réussir un test de Volonté difficile pour entrer dans une église consacrée par exemple.

## Pouvoirs optionnels des Feys

En plus des pouvoirs de Glamour, les Feys qui ont acheté les avantages correspondants, peuvent

accéder à la Magie et à la Nécromancie, qu'ils peuvent conjurer à la vitesse standard de Volonté point d'essence par tour d'utilisation (certains sortilèges leur prendront donc un peu plus de temps que s'ils étaient lancés par des êtres humains). Les Feys peuvent théoriquement se lier à un Esprit Patron, bien que peu d'esprits Fey, de par leur nature indépendante, ne consentiront qu'en dernier ressort à un tel arrangement. Les Esprits Feys les plus puissants peuvent agir et sont considérés comme des Esprits Patrons féeriques.

- **Cauchemar** : Pouvoir à 6 points. Ces Feys viennent drainer l'Essence des rêves des dormeurs. Ils s'en nourrissent soit en pénétrant dans leur rêve, soit en faisant venir à eux les dormeurs qui se réveillent au matin, hagards et fatigués dans des lieux inconnus, persuadés d'être somnambules et incapables de se rappeler leurs rêves.

- **Drain d'essence** : Pouvoir à 9 ou 18 points. Ce pouvoir, particulièrement prisé par les fées noires, permet d'absorber l'Essence d'un individu au contact (9 points) ou à distance (18 points).

- **Métamorphose majeure** : Pouvoir à 5 points (+2 points par forme additionnelle). En dépensant suffisamment d'Essence, le Fey peut non seulement prendre l'apparence d'un animal, mais en récupérer tous les attributs ordinaires (et donc voler par exemple). Ce pouvoir s'utilise souvent en combinaison avec les *effets Glamour de Transformation*.

- **Magus** : Pouvoir à 15 points. Les magus sont capables d'absorber l'Essence relâchée lors de l'utilisation de magie. Les Feys étant par nature des créatures magiques, les autres feys ont tendance à chasser et détruire les feys susceptibles d'être des magus.

- **Envoûtement** : Pouvoir à 2 points. Usant de leur charme surnaturel, les êtres feys peuvent manipuler les émotions profondes d'une personne les transformant en véritable esclave soumis à leur moindre caprice.

- **Mirage** : Pouvoir à 7 points. Le Fey maintient sur lui et autour de lui l'illusion de son choix jusqu'au



prochain lever de soleil pour un coût de 5 points d'Essence. Il peut s'agit d'un changement d'apparence, d'une dissimulation d'aura, d'une invisibilité provisoire... S'il peut utiliser ce pouvoir pour augmenter sa beauté (son Apparence), son charisme lui, baisse d'autant, car son masque ne reflète aucun sentiment réel.

### Avantages et Désavantages optionnels des Feys

Ces avantages peuvent être achetés par les Feys majeurs, Feys mineurs et changelings. Les désavantages (ou vulnérabilités) rapportent le nombre de points indiqués. Sauf indication contraire, un avantage ou un désavantage ne peut être acheté qu'une fois.

- **Barde** : Avantage à 9 points. Les Feys peuvent absorber l'Essence relâchée involontairement par

une assemblée lors d'une performance artistique. Il leur faut bien sûr réaliser un exploit scénique qui implique l'utilisation d'un talent artistique.

- **Chasse sauvage** : Vulnérabilité à 3 points. Certains Feys ne peuvent absorber que l'Essence de personnes soumises à des émotions extrêmement fortes de peur voire de terreur.

- **Muse** : Avantage à 3 points. Le Fey est une source d'inspiration pour un artiste et s'il investit un certain nombre de points d'Essence dans l'artiste, la création de ce dernier lui assure un retour sur investissement en terme d'Essence au fur et à mesure que la popularité de l'artiste s'accroît et ce, tant qu'il sera connu et reconnu.

- **Soif de sang** : Désavantage à 4 points. Toutes les fées ne sont pas amicales. Celles qui sont affectées par cette malédiction, ne peuvent récupérer des points d'Essence quand absorbant du sang ou en canalisant dans un lieu ensanglanté.