



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Château Falkenstein > Aides de jeu > Protagonistes > Personnages de "Qu'on Lui Coupe la Tête" > **Malvin**

Malvin

samedi 14 mai 2005, par [Cedric Chaillou](#)

Pixie amoureux d'Alice.

Histoire

Cela fait cinquante ans à peu près que vous êtes apparu dans ce monde, ce qui fait de vous un jeune pour les membres de votre race. Vous avez beaucoup voyagé, découvrant la Nouvelle-Europe avec passion, appréciant chaque jour les usages des mortels, aidant les amoureux, jouant les Cupidons pour eux. Pour finir, vous vous êtes installé à Londres. Vous avez apporté votre aide et votre réconfort aux enfants miséreux de la ville. Parfois il a fallu vous cacher de la police suite à un tour joué à un industriel trop avare

Pour changer d'air, vous alliez parfois aux réceptions mondaines de la ville. Vous vous êtes même fait faire un costume sur mesure pour ces occasions. Les invitations n'étaient pas très difficiles à obtenir : il suffisait en général de dire que vous étiez « en Mission pour Lord Auberon », et les portes s'ouvraient toutes seules. C'est un stratagème bien utile quand on a votre petite taille, et il permet d'obtenir un respect qui autrement viendrait difficilement.

C'est au cours d'une de ces soirées que vous avez rencontré Alice Liddell. Celle qui, selon ces livres écrits par Lewis Carroll, avait visité un Royaume Faë appelé le Pays des Merveilles. Vous vous êtes fait présenter à elle, et avez engagé la conversation. Alice est une personne passionnée par le merveilleux et tout ce qui concerne les Faës. Elle n'est sans doute pas faite pour vivre en Angleterre à notre époque. Quoiqu'il en soit, au bout de quelques minutes de conversation, vous étiez désespérément amoureux. Vous avez donc entrepris de lui faire

vos cour.

Vous avez résolu de ne pas utiliser vos pouvoirs de Faë pour la rendre amoureuse de vous. D'abord, cela ne marcherait sans doute pas, ensuite, elle s'en rendrait compte, et enfin, ça ne serait plus du tout la même chose. Vous procédez donc dans les règles de l'art, quand tout s'est compliqué avec l'arrivée d'un rival, un médecin humain nommé Jonathan Bayle.

Ce dernier ne vous plaît pas trop. Enfin, c'est quelqu'un de très bien, mais vous n'êtes pas vraiment en position de l'apprécier. Et il vous semble plutôt terre-à-terre, sans fantaisie.

L'affaire de la Tour de Londres

Il y a quelques jours, le tonnerre s'est abattu sur l'Angleterre. Un savant fou a en effet fait disparaître la Tour de Londres et il a menacé d'en faire de même avec tous les monuments de la ville, puis avec la ville entière, si on ne lui offrait pas un cinquième des terres d'Angleterre. Amusant, ces humains, mais celui-ci allait quand même loin : défigurer Londres en lui enlevant ses monuments !

Cependant, durant ces événements, Alice rendait une visite à sa famille, à la campagne, et vous avez eu la surprise et le plaisir de recevoir un télégramme de sa part, vous demandant de la rejoindre rapidement, et faisant référence à la Tour de Londres aperçue dans un miroir. Vous vous êtes empressé de la rejoindre, bien sûr.

Vous vous attendiez à retrouver Jonathan, bien sûr,



mais pas les trois autres personnes qu'Alice vousprésentât : une certaine Julia Drayton, qui avait connu Alice au pensionnat, et qui était devenue l'assistante d'un détective privé renommé, un Français appelé Guillaume Rocque. Mlle Julia était également accompagnée de son majordome, Archibald. Ces personnes enquêtaient sur l'affaire de la Tour, et Alice avait également fait appel à eux.

Il semblerait en effet que le cerveau malade qui menaçait les jolies tours de Londres ait enlevé un célèbre savant, le professeur Bowell, pour exploiter ses connaissances. Mlle Bowell, la fille du professeur, avait fait appel au détective pour retrouver son père, avant de se faire enlever elle-même. En enquêtant sur les ennemis possibles du professeur, M. Rocque découvrit qu'il avait pour rival un certain Arnold Fowler, un chercheur ridiculisé par ses pairs pour ses théories loufoques. Ce Fowler était susceptible d'être la personne manquant suffisamment de goût pour s'en prendre à Londres.

Avant qu'ils ne puissent remonter la piste plus avant, cependant, la fille du professeur fût enlevée à son tour, sans doute dans le but de faire pression sur son père. Peu de temps après, la Tour de Londres fût enlevée, elle aussi !

Et c'est là qu'intervenait la vision d'Alice. En effet, le fait de voir la Tour dans un miroir qui, à une époque, avait donné sur le Pays des Merveilles, laissait présager que, d'une façon ou d'une autre, il devait y avoir un moyen de parvenir à Fowler.

Alice a accepté de participer ce plan farfelu, bien sûr. Vous avez décidé de les accompagner, pour protéger Alice. Jonathan vous accompagne également : malgré ses grands airs pontifiants et incrédules, il veut protéger Alice, c'est évident. Votre petit groupe visita brièvement le Pays des Merveilles, que vous n'aviez jamais visité auparavant, cherchant une route vers le repaire du criminel. Vous êtes arrivés dans un champ de fleurs parlantes, qui vous ont indiqué approximativement le chemin de la Tour, tout en s'invectivant les unes les autres et se traitant mutuellement de « mauvaise herbe ». C'est en arrivant devant la Tour que vous avez rencontré le sourire du Chat du

Cheshire, d'abord, puis le Chat tout entier. Une créature très étrange. Alice lui demanda s'il savait pourquoi la Tour était ici et comment la renvoyer à Londres. Il répondit que non

« Toutefois, si moi je voulais sortir de ce pays par un miroir pour surprendre un certain savant fou, dit le Chat du Cheshire en roulant des yeux, j'irais voir du côté des champs d'élevage de reflets. Justement, je connais un raccourci, si vous me promettez de n'en rien dire à la Reine. Vous savez comme elle adore couper les têtes. » Sur ce, il se frotta en ronronnant contre une pierre saillant de la Tour, et la porte de celle-ci s'ouvrit, donnant sur un salle dont on avait l'impression qu'elle n'était composée que de miroirs, de bulbes lumineux et de serpentins de verre parcouru par des mixtures étranges. Le Chat avait disparu

Description

Vos dix centimètres de haut font que les humains ne distinguent en général pas grand chose de votre visage. En général, tout ce qu'ils voient, c'est que vous êtes roux et que vous avez des ailes de papillon dans le dos. Rien sur vos grands yeux, votre nez fin et vos oreilles quelque peu allongées. D'ailleurs, vous préférez voler plutôt que marcher : cela vous place à hauteur de vos interlocuteurs. Vous portez des vêtements qui ressemblent à des feuilles, quoique vous ayez un costume plus formel pour les grandes occasions.

Ce que vous pensez de...

Julia Drayton :

Elle s'intéresse beaucoup moins aux Faës qu'Alice, mais elle semble sympathique. Elle aussi poursuit un rêve, qui n'a rien à voir avec les Faës cependant. Vous l'appellez Mlle Julia.

Alice Liddell :

Votre chère Alice. Vous êtes faits l'un pour l'autre, c'est évident. Mais elle n'en est pas encore convaincue. Vous l'appellez Alice.

Jonathan Bayle :

Votre rival pour le cœur d'Alice. Parfois il vous amuse, le plus souvent il vous ennue. Si les Faës



n'existaient pas, il ne s'en porterait pas plus mal, bien qu'il n'ait rien contre eux : il est juste indifférent. En revanche, il est honorable et on peut lui faire confiance. Vos conversations se transforment régulièrement en joutes verbales. Vous l'appellez « cher ami » ou « cher Jonathan ».

Guillaume Rocque :

Ce détective français vous semble très bien. Vous pensez qu'il est amoureux de Miss Drayton, mais il ne semble pas prêt à le lui dire. Peut-être allez-vous devoir les aider, tous les deux. Vous l'appellez M. Guillaume.

Archibald :

Le majordome des Bayle, qui a élevé Mlle Julia après la mort de ses parents. On voit qu'il prouve une tendresse paternelle envers elle.

A la manière de...

... La Fée Clochette, en moins boudeur. Vous êtes vif, quelque peu farceur, et arrivez rarement à garder votre sérieux plus de dix minutes.

Au sujet des Pixies

Ce sont les plus communs des Faës, ceux que l'ont rencontre le plus facilement. Ils sont totalement libres de leurs mouvements et peuvent aller où bon leur semblent, contrairement à d'autres Faës liés à des lieux ou à des personnes. Ils apprécient beaucoup le sens de l'aventure des humains, les aidant souvent, et presque aussi souvent ruinant leurs plans involontairement.

Ils sont repoussés par le fer, les vêtements inversés, les prières, les terres consacrées, et le sel. Cependant, ils considèrent ce genre de chose comme un affront personnel et banderont leur volonté pour les affronter. Ils partent du principe que quelqu'un qui prend la peine de porter ses gants à l'envers doit avoir quelque chose à cacher, et ne veut sans doute pas de bien aux Faës. Ainsi, les protections peuvent aussi bien attirer les Pixies et éveiller leur méfiance que les repousser.

Ce sont généralement des membres de la Cour Lumineuse, mais cela ne les rend pas moins

dangereux pour les humains. D'abord, bien que bien intentionnés, ils ne réfléchissent pas toujours totalement aux conséquences de leurs actes, et leur aide crée souvent autant de problèmes qu'elle en résoud. Ensuite, s'ils sont maltraités, déçus ou blessés, ou si leur plans sont ruinés, ils peuvent devenir vengeurs et colériques.

Talents

Agilité Excellent

Aisance sociale Excellent

Charisme Bon

Charme (Faë) Excellent

Discrétion Exceptionnel

Ethéréité (Faë) Excellent

Finances Bon

Mêlée Faible

Métamorphose (Faë) Faible

Perception Bon

Physique Faible

Pouvoir Faë (Charme d'Amour) Excellent

Sorcellerie Faible

Pouvoirs Faës

Charme : La capacité de créer des illusions.

Ethéréité : La capacité de devenir immatériel. Cela permet de traverser les objets morts ou inanimés, en étant plus ou moins ralenti suivant la matière à traverser, mais on ne peut pas traverser le vivant. Ainsi, un Faë peut traverser une planche de bois, mais pas un arbre. Un mur envahi par les lierres est donc infranchissable. Vous avez un niveau suffisant pour traverser du métal. Ce pouvoir permet aussi de voler.

Métamorphose : La capacité de changer de forme. A votre niveau, vous ne pouvez que vous transformer en une masse molle, informe et malléable.

Pouvoir Pixie : le Charme d'Amour. Vous utilisez la Poudre des Coeurs Brisés pour faire tomber amoureux une personne (Faë ou mortel) ou un animal, d'une autre personne ou animal. La victime doit entrer en contact avec la Poudre pour que le charme agisse.