

## Inanimae

mardi 15 mai 2007, par [darkbaron](#)

*"L'onde sur l'eau d'aujourd'hui est l'orage de demain"*

Contrairement aux croyances, les Inanimae ne sont pas des esprits élémentaires, mais des esprits faériques qui prennent une forme élémentaire.

Ils sont basés sur cinq éléments (feu, air, eau, terre, bois), dont ils auront l'aspect, sachant que cela peut varier : un Inanimae d'air peut fort bien avoir l'aspect de la foudre, de la fumée ou du vent.

Il peut y avoir énormément de variantes pour certains autres, comme les Inanimae liés à l'élément bois, et de ce fait aux plantes, donc à la flore dans son ensemble (et la diversité du monde végétal est grande !), mais fort peu pour certains. Ainsi, comment différencier un Inanimae d'eau de mer et d'eau douce ? Les Inanimae, eux, sauront faire la différence et insisteront.

Ces êtres particuliers ont deux méthodes de reproduction :

Ils naissent en général lorsque se manifestent les forces de la nature, à savoir durant un phénomène naturel dans des zones saturées de magie. Ils apparaissent alors simplement à ce moment-là, comme s'il s'agissait d'une génération spontanée.

Mais il existe une seconde méthode, plus honteuse : l'union entre deux Inanimae de même aspect élémental.

La mère n'est enceinte que quelques jours

uniquement, et met au monde un Inanimae. Parce qu'il est né avec des parents, les autres de son Origine l'éviteront. Cela se traduit dans le jeu par un inconvénient. Les parents eux-mêmes seront d'ailleurs mal vus. De fait, beaucoup d'Inanimae nés de la sorte deviennent Solstice.

La première chose que fait un Inanimae à sa naissance est de former son apparence humaine. Sans elle, il est à la merci des Brumes. En général, pour la créer, il la forge à partir de l'image des premiers mortels aperçus.

Les Inanimae ont une capacité spéciale : ils peuvent guérir des pires blessures en passant huit heures dans leur élément. C'est la même capacité qui leur permet le passage de la forme faérique à la forme humaine et vice-versa.

Cela semble à la fois puissant et contraignant : huit heures pour un changement de forme, c'est long, mais d'un autre côté, on guérit de toutes les blessures, y compris aggravées. Et il est plus facile de se plonger dans de l'air que dans du feu, non pas à cause des dégâts mais de l'environnement : de l'air, il y en a partout.

Il existe des règles maison, non-officielles, même s'il me semble que White Wolf a pu donner des règles alternatives. Je les chercherai et en ferai un article.