

# Les Héritiers

Aventures féériques  
à la Belle Époque



Manuel  
du joueur





# LES HÉRITIERS

Aventures féériques  
à la Belle Époque

MANUEL DU JOUEUR

# Crédits

*Les Héritiers a été créé par Isabelle Périer et Éric Paris*

## Auteurs des textes

Nicolas Bernard, Vincent Blanchard, Fabien Clavel, Greg Lem, Éric Paris, Isabelle Périer

## Supervision éditoriale

Jawad, Greg Lem et Ismaël Saura

*Création graphique, direction artistique et maquette*

Sébastien Lhotel

*Recherches et retouches d'archives*

Greg Lem

## Illustrations

Alain Brion, David Chapoulet, Martin Legal, Olga Levina, Édouard Noisette, Daria Rashev,  
Olivier Ruillard, Gabriel Björk Stiernström, Christophe Swal, Grégoire Veauléger

*Illustration de couverture*

Alain Brion

*Ont participé aux playtests du jeu*

Jean Bagarry, Nicolas Bernard, Vincent Blanchard, Anaël Blot, Benjamin Bonnes, Jean-Luc Boucarre,  
Prem Carriou, Hervé Chaminaud, Davy Chartier, Sébastien Chevallier, Frédéric Chansel, Christophe « Tristophe »  
Chelabi, Fabien Clavel, Maxime Gabriels, Amandine Hot, Thomas Laidet, Josse Lucchetti, Xavier Moulin,  
Othon du Neuf Trois, Nicolas Raidelet, Freddy Schneider

## Remerciements

Il y a tant de bonnes fées et de bonnes volontés à remercier au moment de boucler un travail d'aussi longue haleine... Nos premiers remerciements vont aux proches d'Isabelle, à ses parents et à ses sœurs, à Maxime, pour la confiance qu'ils nous ont accordée. Merci à Éric Paris de nous avoir laissé reprendre le flambeau bien des années plus tard. À César Bastos et Thoraval Mac Benah pour leur soutien sans faille et leurs pouvoirs bientôt légendaires. À nos proches à nous, qui ne comprennent pas toujours pourquoi nous brûlons une moitié de notre existence dans les jeux de rôle mais qui ont bien senti que ce feu dégagait, cette fois plus encore que les autres, la lumière de ce qui est vivant.

*Merci à tous les bienveillants soutiens rencontrés sur Ulule : ce jeu vous doit tant ! Il est aussi le vôtre.*

© Greg Lem, 2026, Éditions Metaplot

ISBN : 978-2-488935-14-2

Tous droits réservés.

[www.metaplot.fr](http://www.metaplot.fr)



# Sommaire

0. Nouvelle - La fin d'une fée .....	5	6. Le Système 3D .....	134
1. Devenez un Héritier .....	14	7. Les compétences .....	146
Première partie : Faux-Semblants .....	20	8. La progression des personnages .....	156
2. Les fées .....	22	9. Combat et scènes d'action .....	164
3. Être une fée à la Belle Époque .....	72	10. Les Pouvoirs féériques .....	190
4. La Monarchie féérique .....	94	11. Pouvoirs profonds et légendaires .....	228
Deuxième partie :		12. Armes et équipement .....	253
Rouages de l'aventure .....	108		
5. Créer un Faux-Semblant .....	110		

## Avant-propos de l'éditeur

Ce jeu, est né de l'imagination d'Isabelle Périer et d'Éric Pâris à la fin des années 1990. Isabelle a poursuivi son développement seule, puis en s'entourant d'amis qui l'ont aidée à construire ce qui allait devenir son Grand Œuvre. En septembre 2017, Isabelle est brutalement décédée. Ses amis, dont je fais partie, et son éditeur d'alors, le Département des Sombres Projets, nous sommes promis, le jour des funérailles, de mener à son terme le développement du jeu et de le publier. Nous sommes ainsi devenus ses héritiers. Le Département a fermé ses portes en 2025, mais j'ai repris le flambeau. Douée d'une intelligence et d'une créativité hors du commun, Isabelle a été d'une extraordinaire générosité. Avec *Les Héritiers*, elle nous a laissé par dizaines des aventures à vivre, des personnages à rencontrer et des secrets à découvrir. Voilà pourquoi brille, dans la tristesse sans fin où sa disparition nous a plongés, la petite flamme obstinée d'un réconfort : grâce à cette gamme, nous avons encore un nombre infini d'heures à passer tout près d'elle, et mille endroits où la retrouver. Et c'est une joie pour tous ceux qui ont contribué aux Héritiers de savoir que, quand vous arpenterez à votre tour ce monde, vous l'y rencontrerez.

Le **manuel du joueur** est une version tronquée du livre de base, destinée à fournir tout ce qu'il faut pour créer et développer des personnages en profondeur et se familiariser avec le système de jeu. Les chapitres ont été ré-agencés pour faciliter la découverte de l'univers des *Héritiers* sans risque de tomber sur des pages ou encarts gâchant le plaisir d'élucider les secrets de l'univers ou de faire la connaissance de certains PNJ. À quelques exceptions possibles, tout ce qui y est écrit est censé faire partie des connaissances normales d'un PJ, sous réserve que son historique le lui permette.

Bonne lecture et bonne découverte du monde des Faux-Semblants !

Greg Lem, février 2026

# La fin d'une fée

par Fabien Clavel

## 1.

L'inspecteur Ragon attendait en silence, assis sur sa méridienne qui semblait condamnée à ployer éternellement sous son poids sans jamais céder, toujours proche du point de rupture. Pour une fois, il ne lisait pas.

Ses yeux sans cesse oscillant se posaient sur le reste de son appartement sans vraiment le regarder. Il ne trouvait aucun réconfort dans ces murailles de livres, élevées depuis le plancher jusqu'aux moulures du plafond, où la lumière du matin ne pénétrait qu'à grand-peine. Le parquet souffrait le même tourment sous les bibliothèques que le divan Récamier sous le policier. Sans la magie de la lecture, les ouvrages n'étaient plus que des poids morts.

Perdu en lui-même, Ragon songeait, avec cette respiration lourde des gens qui n'ont plus conscience du monde extérieur, comme évanouis.

Enfin, on frappa à la porte.

– Entrez ! lança-t-il de sa voix grave, devenue presque sourde.

Deux hommes se présentèrent.

Le premier était un gardien de la paix, sanglé dans

son uniforme, qui portait des cheveux blancs et des sourcils noirs. C'était l'agent Bailly.

Le second arborait une raie droite, des yeux cernés, un visage glabre prématurément vieilli, à l'exception d'un collier de barbe, un costume sombre et des menottes.

– Docteur Daremberg, murmura Ragon en lui faisant signe d'avancer.

Le praticien s'engagea prudemment dans l'espace étroit entre les deux bibliothèques, lançant des regards angoissés aux monstrueux rayonnages. Plusieurs lames grincèrent sous ses pas.

– Il y a longtemps qu'on ne m'a pas appelé comme cela, soupira Daremberg.

– Cinq années, sans doute... Vous avez perdu le droit de porter ce titre.

Un éclat de flamme passa dans les prunelles du médecin.

– Ne me parlez pas comme si j'étais une quelconque avorteuse ! Je ne regrette rien de mes actes. Ils étaient guidés par la charité et la bienveillance.

– Je le sais.

Un long silence passa entre les deux hommes. Ce fut Daremberg qui le rompit le premier :

– Inspecteur, pourquoi m’avez-vous tiré de ma cellule ?

Ragon poussa un long, profond, interminable soupir.

Pendant un instant, il sembla même que tous les livres soupiraient avec lui. Les bibliothèques frémirent. Daremberg jeta un coup d’œil inquiet à l’étagère la plus proche, entièrement incurvée sous la masse de gros volumes encyclopédiques, comme si le souffle du policier était capable de renverser les meubles.

– J’ai besoin de votre savoir-faire, expliqua Ragon.

– Vraiment ? ricana Daremberg amèrement. C’est pourtant vous qui avez mis fin à mes activités. Je vois que vous avez même repris l’adresse de mon laboratoire. J’avoue que j’ai été surpris quand votre agent m’a amené depuis la Roquette jusqu’à l’impasse des Salicornes. Vous avez même eu le goût douteux d’y faire installer votre commissariat au rez-de-chaussée. Je m’attendais encore moins à ce que vous viviez au premier étage.

– Une courtoisie du commissaire Zehnacker, éluda Ragon. Écoutez-moi. Il y a de l’autre côté de ce mur...

Il montra la paroi derrière lui où se dessinait effectivement une porte.

– Il y a une chambre... Dans cette chambre, il y a une femme... Elle est morte...

Daremberg fronça les sourcils, incrédule.

– Je voudrais que vous pratiquiez une autopsie sur son cadavre, lâcha Ragon.

Daremberg secoua la tête.

– Je ne vois pas pourquoi je vous aiderais. Vous avez brisé ma vie. Vous m’avez empêché d’apporter du réconfort à toutes ces personnes enfermées dans un corps qui n’est pas le leur.

Il eut un pâle sourire.

– Non, inspecteur. Je vous remercie pour ces quelques instants de liberté, loin de ma cellule. Vous pouvez demander à votre agent de me ramener.

Ragon acquiesça, comme vaincu.

– Très bien. Camille, pouvez-vous reconduire le docteur Daremberg vers la sortie ?



RAGON

Alors, comme surgie de nulle part, une soubrette apparut, les yeux baissés. Cependant, elle rosissait et ses lèvres, étirées en un sourire, découvraient des dents minuscules, un peu en avant.

Le visage de Daremberg se modifia du tout au tout. Il exprimait à présent une intense stupéfaction, mêlée de joie.

– Camille ? s’exclama-t-il, effaré. Camille, mon petit, c’est bien vous ?

– Oui, monsieur, répondit la domestique d’une petite voix.

– Vous travaillez pour l’inspecteur Ragon ? Est-ce qu’il vous traite bien ?

À chaque question, Camille répondait par un rapide hochement de tête. On voyait bien qu’elle était heureuse de retrouver un instant son ancien maître. Bouleversé, Daremberg lui prit les mains et l’observa intensément, les yeux humides, la voix étranglée.

– Oui, vous semblez en parfaite santé. Ah, Camille ! Vous étiez mon chef-d’œuvre. Vous l’êtes toujours. J’ai souvent pensé à vous dans ma prison. Je craignais le pire pour vous. Je vous imaginais à la rue, vivant d’expédients. Et vous voilà, toujours magnifique !

Il se tourna alors vers Ragon.

– Quel genre d’homme êtes-vous ? D’abord vous m’arrêtez, puis vous sauvez Camille !

– C’est le policier qui vous a arrêté ; c’est l’homme qui a recueilli Camille.

– N’en dites pas plus, interrompit Daremberg. Je comprends que vous êtes de ceux qui ont à cœur de protéger les plus fragiles créatures. Je ferai ce que vous me demandez.

– Bailly ? appela Ragon.

Le gardien de la paix, qui n’avait pas bronché depuis

le début de la conversation, s’avança alors, une trousse de cuir à la main et la tendit au médecin. Puis il sortit une clé et lui ôta les menottes des poignets.

Daremberg le remercia d’un signe de tête. Il ouvrit la sacoche, en évalua rapidement le contenu avant de la refermer, satisfait.

Puis, avec un nouveau regard à Camille, il fit trois pas en direction de la porte et posa la main sur la poignée.



## 2.

Le médecin ressortit de la pièce une heure plus tard, l’air hagard, épuisé.

– Camille, mon petit, demanda-t-il distraitement, pouvez-vous m’apporter de quoi faire ma toilette ? Manches retroussées, il avait du sang jusqu’aux coudes, un sang brun, collant, coagulé. Un léger mouchetis avait même souillé son costume de ville. Ragon détourna les yeux.

La soubrette arriva bientôt en portant une cuvette en faïence remplie d’eau qu’elle posa sur une table, près de la fenêtre. Elle se tint ensuite à côté, avec du savon et une serviette propre.

Daremberg marcha jusqu’au guéridon, trempa ses mains dans le liquide qui se colora, avec un léger temps de retard. Il frotta longuement ses avant-bras, les frictionna de savon avant de les rincer dans le récipient.

De temps à autre, il observait par la fenêtre le soleil qui s’élevait dans le ciel. Ragon sentait qu’il retardait le moment de se retourner et de lui faire face. Enfin, après un long silence, il pivota, demeurant à contrejour.

– Le sujet que vous m’avez confié était décédé depuis peu. Le corps était encore tiède. Il présentait des ulcérations caractéristiques de la face plantaire. J’ai également relevé des granulomes inflammatoires sur les muqueuses, les viscères, les os. Les ganglions rachidiens dorsaux étaient atteints, de même que les nerfs crâniens. La base du cervelet donnait à voir des gommages multiples. La patiente a donc, selon moi, succombé à la paralysie générale. Ragon acquiesça sans prononcer un mot. Il attendait. Puis, devant le silence du médecin, il se décida dans un souffle :

– A-t-elle souffert ?

– Hélas, cette forme avancée de la maladie s’accompagne de douleurs invalidantes et fulgurantes. Vous la connaissiez ?

L’inspecteur eut un ricanement sans joie.

– C’était ma femme. Lise.

Daremberg pâlit et son regard changea. Ragon reconnut immédiatement l’œil du docteur qui cherchait des symptômes. Ce dernier expliqua d’une voix qui se voulait ferme et froide :

– Cette théorie est assez nouvelle mais certains spécialistes, comme Louis-Florentin Calmeil, considèrent que la démence paralytique et la syphilis ne sont qu'une seule et même maladie. En tant qu'époux, vous pourriez être atteint...

Ragon haussa les épaules.

– Aucun risque de ce côté-là, Daremberg. Parlez-moi plutôt du reste.

Le docteur hocha la tête gravement. Ses lèvres tremblèrent.

– Je n'ai jamais rien vu de tel de toute ma carrière, lâcha-t-il tout à trac.

Il inspira profondément, troublé.

– Je vous écoute, reprit Ragon avec douceur.

– Votre épouse possédait quelques caractéristiques tout à fait surprenantes. Les yeux étaient étrangement clairs et irisés. Et surtout, j'ai découvert, dissimulées sous la chevelure, des oreilles externes dont le pavillon auriculaire ne comportait pas de lobe mais, au lieu d'adopter une forme ovale à son extrémité supérieure, s'affinait vers l'arrière selon un angle aigu.

– Vous voulez dire qu'elle avait les oreilles pointues, traduisit Ragon. Quoi d'autre ?

– Son teint a – comment dire ? – changé au cours de mon examen. Il présentait des signes de décoloration de l'épiderme, semblables à du vitiligo. Cependant, au lieu de former des taches blanches, j'ai noté des plaques brunes et verdâtres.

Daremberg avala sa salive avant de poursuivre :

– J'ai eu la surprise de constater que *ses vêtements* arboraient les mêmes motifs.

Comme Ragon ne manifestait aucune surprise, il plissa le front.

– Je ne vous apprend rien, n'est-ce pas ?

– Poursuivez, s'il vous plaît.

L'inspecteur parlait avec détachement, comme si la conversation ne le concernait pas. Daremberg obtempéra.

– Et puis, peu à peu, toutes les taches ont disparu. Elles se sont effacées. Sur le tissu comme sur la peau. Les oreilles ont repris leur forme classique. Les yeux

ont perdu ces paillettes vert et or dans l'iris. Il ne restait plus qu'une femme de taille légèrement inférieure à la moyenne, aux membres graciles, pâle.

– Et morte, grogna Ragon. Je vous pose donc la question qui a occasionné votre venue : Lise était-elle humaine ?

Daremberg chercha du regard si le gardien de la paix était présent dans la pièce. Ragon le rassura.

– Bailly est descendu au commissariat. D'ailleurs, Camille, voulez-vous bien aller le chercher ?

La soubrette s'inclina et quitta les lieux, aussi furtive qu'un rongeur. Les deux hommes demeurèrent seuls dans l'appartement.

– Ma conclusion ne vous aidera guère, fit le médecin. À l'heure qu'il est, Lise présente toutes les caractéristiques de l'être humain. Mais ce n'était pas le cas une heure plus tôt.

– Je vous remercie, docteur. C'est tout ce que je voulais savoir.

Daremberg opina. Il remit ses bras de chemise en place et enfila sa veste.

– Je vous souhaite bon courage, Ragon.

On frappait déjà à la porte. Le praticien se dépêcha de glisser :

– Soyez sans crainte. Je ne parlerai à personne de cette trace d'injection dans le bras. Morphine ?

– Morphine.

Ragon sentit un tressaillement involontaire dans sa main droite. Sur ces entrefaites, Bailly entra, tenant les menottes dans sa main droite. Daremberg tendit ses poignets.

– Adieu, monsieur. Recevez mes sincères condoléances. Je ne crois pas que nous nous reverrons. Soyez toujours bon pour Camille. J'ai confiance en vous.

Le gardien de la paix menotta Daremberg en silence. Puis il l'escorta vers le palier, croisant la domestique qui referma la porte sur eux.

Ragon se leva pesamment de son divan qu'il n'avait pas quitté de tout l'entretien et attrapa son chapeau haut-de-forme.

– Ne verrouillez pas, Camille, ordonna-t-il. Je sors.



### 3.

Ragon s'engagea dans la rue Saint-Sulpice et s'arrêta devant un immense chiffre rouge, posé à l'entrée d'une façade aveugle. Il frappa à la porte ornementée. Un judas se souleva un moment après.

– Inspecteur de la Sûreté, se présenta le policier en se découvrant.

Des bruits de serrure résonnèrent et le battant s'ouvrit. On s'effaça pour laisser passer l'ample carrure de Ragon. Il suivit un long couloir et pénétra dans une salle qui ressemblait à un théâtre à l'italienne.

Au sol, un épais tapis rouge qui paraissait recouvrir aussi les fauteuils et les divans. Ces sièges étaient plus ou moins tournés vers le fond de la salle où étaient peints des rideaux en trompe-l'œil, flanquant une reproduction licencieuse de la *Vénus* de Botticelli. L'ensemble surmontait un podium semblable à une scène.

On trouvait même un piano droit sur le côté.

Ragon s'avança dans le parterre en forme de fer à cheval. Une fois au milieu du salon où traînaient quelques filles désœuvrées, il se retourna vers les galeries. Elles présentaient à la fois des balcons et des loges, tout en donnant accès aux différentes chambres.

Tout en haut de l'espace vide, au lieu d'une coupole peinte ou d'un énorme lustre, s'ouvrait une verrière donnant sur le ciel. Du papier d'Arménie se consumait dans des brûleurs en or et remplissaient l'atmosphère d'un parfum enfumé sous lequel on devinait encore l'odeur du champagne renversé.

Ragon se désintéressa des filles alanguies qui le couvaient d'un œil à demi curieux. Il connaissait le chemin. D'un pas rapide, il monta l'escalier monumental qui conduisait aux étages.

Arrivé au premier, le souffle court, il s'appuya un instant à la balustrade de la galerie donnant sur la salle. Son front était humide de sueur. Il trouva que la *Vénus* de la fresque grimaçait en contrebas.

Foulant le tapis aux motifs orientaux, Ragon

traversa la mezzanine jusqu'à une porte qu'il ouvrit sans frapper, à toute volée.

À l'intérieur se dessina un salon bourgeois, agrémenté d'une belle bibliothèque, de multiples bibelots, de tableaux pompiers et de lourdes tentures. Au centre, se dressait un large bureau.

Une femme y était assise : Madame Loraux, la tenancière.



MADAME LORAUX

Surprise par cette entrée tonitruante, elle sursauta et son cou flasque remua sous son collier à pendentif d'émeraude. Elle posa ses bésicles sur ses yeux verts et contempla son visiteur.

Malgré la masse de cheveux bouclés qui entouraient sa face ovale, malgré son physique rond, elle semblait redoutable d'intelligence et de calcul. Il ne lui fallut pas longtemps pour remettre Ragon.

Un homme se tenait face à elle, gauchement assis dans un fauteuil qui paraissait trop grand pour lui.

Il était d'une pâleur effrayante.

Ragon nota immédiatement, outre ses traits tombants et tristes, son costume propre mais usé, ses cheveux clairsemés mais bien coiffés. Ce petit bonhomme devait être un quelconque greffier ou alors l'intendant de l'établissement.

Le policier s'en désintéressa rapidement. D'un geste, il lui fit signe de se lever. Les mains serrées sur son chapeau melon, l'homme se leva. Il n'était effectivement pas grand et semblait minuscule face à l'énorme Ragon.

Ce dernier prit aussitôt sa place dans le fauteuil avec un soupir de soulagement. Fatigue ou émotion, ses jambes ne le portaient qu'à moitié.

La maquerelle ne le quittait pas des yeux.

– Agent Ragon, est-ce bien cela ? À combien de temps remonte votre dernière visite ? Plus d'une décennie ?

– C'était il y a douze ans. Et je suis inspecteur à présent.

– Je vous félicite pour votre promotion, monsieur l'inspecteur de la Sûreté.

Un silence passa entre eux. Le petit homme au chapeau, ne sachant où se mettre, ne bougeait pas, essayant de s'effacer encore davantage.

– Vous saviez, lâcha Ragon, hargneux.

– Je ne vois pas de quoi vous voulez parler...

– Vous saviez ! répéta Ragon en frappant du poing sur la table.

Sous la puissance de son coup, le bois du bureau se fendit avec un craquement sinistre. La bouche de Madame Loraux s'étendit en un rictus crispé.

– Lise était malade. Je pensais que vous le saviez aussi. Sans quoi, je n'aurais jamais accepté qu'elle vous suive...

– Ce n'est pas de cela que je parle, reprit le policier. Je veux parler de mon épouse !

Il avait presque rugé cette dernière phrase. Il en devenait effrayant.

– Vous connaissiez la manière dont Lise se déplaçait, plus silencieuse qu'un chat, reprit-il d'un ton maîtrisé à grand-peine. Vous connaissiez sa fragilité apparente qui cachait une agilité peu commune. Vous connaissiez son ouïe et sa vue exceptionnelles qui la rendaient capable de lire le titre d'un livre

posé à l'autre bout de la pièce, même en pleine nuit, et d'entendre une souris le grignoter. Vous connaissiez sa capacité de parler aux plantes et de s'en faire comprendre.

Madame Loraux ne répondit pas mais son silence sonnait comme un aveu. Ragon se renfonça dans son fauteuil. Il semblait soudain épuisé et ses épaules s'affaissèrent. Même son ventre donna l'impression de s'être dégonflé quelque peu.

– Dans les derniers temps de sa maladie, elle m'a montré un nouveau visage, reprit-il, les yeux dans le vague. Les changements étaient mineurs au début. Ses oreilles devenaient pointues, ses yeux se coloraient d'étranges paillettes. Cela ne durait que quelques instants, quand elle perdait la raison. Et puis, plus tard, sa peau s'est marbrée de veinures verdâtres qui disparaissaient ensuite...

Le début d'un sanglot arrêta le discours de Ragon.

– Pardonnez-moi, fit le petit homme d'un ton gêné, mais il me semble que je suis de trop dans cette conversation.

La tenancière approuva :

– Vous pouvez disposer, monsieur Bayate.

– C'est Bâgyadt, madame, répondit le petit homme si bas qu'on l'entendit à peine.

– Notre pianiste, expliqua la tenancière quand il eut refermé la porte derrière lui. Écoutez, inspecteur, je ne puis répondre à vos interrogations. Je ne suis qu'une maquerelle. La médecine me reste mystérieuse. Peut-être s'agissait-il simplement de symptômes dus à sa maladie ? Avez-vous seulement consulté un médecin ?

Ragon releva ses yeux sans cesse en alerte. Le reste de son corps était comme brisé, inerte. Il renifla.

– Vous ne l'avouerez jamais, n'est-ce pas ?

Il hocha la tête, éperdu.

– Soit, je respecte votre position. Je ne vous menacerai pas. Uniquement en souvenir de Lise. Parce que vous l'avez traitée plus humainement que beaucoup.

Il se leva brusquement, remit son haut-de-forme sur la tête.

– Madame.

– Au plaisir, inspecteur.

Mal assuré sur ses jambes, Ragon quitta la pièce.

Il marchait tel un somnambule, descendant l'escalier lourdement degré par degré. Même la consistance du tapis ne parvenait pas à étouffer le choc brutal de ses pas qui faisaient trembler les étages.

En bas, dans la salle, le piano résonnait mais Ragon ne lui accorda pas un regard.



## 4.

Ragon rentra chez lui.

Une sourde colère montait dans sa poitrine. Sa visite au *Vénus* n'avait servi à rien : il n'était guère plus avancé que ce matin. Son émotion l'avait empêché de parvenir à ses fins. D'ordinaire, il aurait été capable de faire avouer cette mère maquerelle. Il aurait su juger au premier regard de ce qu'elle ignorait.

À présent, il n'était sûr de rien. Madame Loraux ne parlerait jamais.

Il jeta un coup d'œil à ses livres entassés. Cette vue ne lui apporta pas la consolation habituelle. Tous ces ouvrages ne venaient qu'ajouter au poids terrible qui pesait sur sa poitrine. Ils aggravaient son chagrin. Essoufflé par la montée des marches, il passa entre les deux rangées principales.

Camille était là, silencieuse, discrète, attentive. Elle le surveillait de regards de biais, émue de sa peine. Elle aussi aimait beaucoup Lise. Qui ne l'aimait pas ?

Ragon finit par arriver devant la porte de la chambre.

Là, le colosse s'arrêta. Son bras retomba et tout courroux le quitta. Un autre sentiment venait de le chasser, chassant du même coup la peine accumulée. C'était la peur.

Le montant lui parut un monolithe de marbre blanc, déjà une pierre tombale, levée par un caprice du destin en position verticale. En franchir le seuil, c'était pénétrer dans un mausolée.

Ragon tendit une main tremblante vers la poignée ronde qui disparaissait entièrement dans sa poigne

formidable. Lise était derrière. Non, Lise n'était plus là. Il n'y avait plus qu'un corps, un cadavre, une carcasse. Un amas d'os, de nerfs, de tissus, déjà précipités dans la mort.

Des images de Sedan lui revinrent. Il avait gardé de la guerre de 1870 des souvenirs terrifiants et ne pouvait depuis approcher d'un mort sans frémir.

Il poussa la porte et entra.

Des arômes floraux lui assaillirent les narines. Il songea que c'était encore une manifestation étrange de son épouse morte qui demeurait étendue là, heureusement dissimulée sous un drap blanc. In petto, Ragon remercia Daremberg pour son tact.

Ce fut alors seulement qu'il se souvint des dizaines d'orchidées et plantes en pot qui peuplaient la chambre. Ces dernières semaines, il n'y avait que cela qui apaisait un peu les souffrances et les délires de Lise. La pièce était devenue une serre, entretenue avec soin par Camille, la seule à oser pénétrer dans ce jardin d'acclimatation.

Ragon fut soudain cisaillé par la honte.

Elle le cueillit telle une lame froide au niveau du diaphragme. Il dut s'appuyer au chambranle pour ne pas tituber. En cet instant encore, il n'osait avancer d'un pas supplémentaire. C'était au-dessus de ses forces.

– Monsieur ?

Il se redressa. Camille l'avait sans doute appelé à plusieurs reprises avant qu'il ne réagît.

– Oui ?

– Un monsieur vous demande, monsieur.

Il demeura un instant égaré, confus, comme enivré par les parfums capiteux des fleurs.

– Bien, faites-le entrer.

Il entendit les bottines minuscules de la soubrette qui glissaient sur le parquet. Quelques paroles furent échangées sur le palier et la jeune femme revint, accompagnée d'un homme plus petit qu'elle, qui serrait nerveusement un chapeau melon dans ses mains.

– Bonjour, monsieur, le salua-t-il. Nous nous sommes croisés rapidement au... dans le bureau de Madame Loraux, déclara-t-il en jetant un regard furtif à la domestique.

– Ah, monsieur Bágyadt ?

Le visage du pianiste s'éclaira un court instant, heureux que l'on se soit souvenu de son nom. Il rede-  
vint grave et timoré.

– Appelez-moi Béla. Pourrions-nous nous entretenir en privé ?

– Je vous en prie, entrez, fit Ragon.

Malgré sa répulsion, il pénétra dans la chambre à la suite du petit homme et referma la porte derrière lui. Les yeux de Béla glissèrent sur le drap blanc.

– Mon épouse, l'informa le policier.

Le pianiste hocha la tête douloureusement sans

marquer de surprise ni de recul.

– J'ai cru comprendre. Je vous adresse mes plus sincères condoléances dans cette terrible épreuve, inspecteur.

Il observa la jungle qui débordait des fenêtres, couvertes de condensation, du lierre de la cheminée courant tout autour de l'immense miroir qui la surmontait. Les étagères avaient été vidées de leur contenu et n'exhibaient plus que des pots de terre d'où jaillissaient des tiges et des feuillages en abondance qui cascadaient sur les étages inférieurs.

Béla Bágyadt se retourna vers Ragon et s'éclaircit la gorge.

– Monsieur l'inspecteur, j'ai été touché par votre tristesse. J'ai moi-même vécu la perte d'êtres chers. Aussi ai-je décidé de répondre à vos questions.

– Comment saviez-vous où j'habitais ? fit Ragon, soupçonneux.

– Je vous ai suivi. Sans vouloir vous offenser, vous n'êtes guère difficile à repérer, même au milieu d'une foule. Les filles m'ont raconté ce que vous aviez fait pour Lise.

Ragon sentait que le dégoût du corps mort allait bientôt le submerger.

– Eh bien, dites-moi ce qui vous amène.

– Auparavant, vous devez me promettre que vous ne le répérez à personne, déclara soudain le petit homme.

Ragon renifla avec mépris. Béla ne se démonta pas. Le timide pianiste affichait à présent une volonté farouche, insoupçonnable au premier abord. Ragon se dit qu'il l'avait sans doute mal jugé. Décidément, aujourd'hui, il avait perdu son flair habituel.

– Je vous le promets, dit-il enfin.

– Jurez-le. Sur la mémoire de votre épouse, sur le souvenir de Lise.

Le ton était péremptoire. Ragon céda.

– Je vous le jure.

Béla opina, l'air soulagé. Il reprit aussitôt son air timide, son regard fuyant.

– Bien, bien, bredouilla-t-il. Par où commencer ? Voilà, d'après ce que vous avez déclaré à Madame Loraux, au vu de cette pièce, – vous ne voulez pas vous asseoir ? non ? – je pense que votre épouse était... une elfe. Vous avez épousé une elfe.



BÉLA BAGYADT

Maintenant qu'il avait commencé à parler, il poursuivit sans presque reprendre sa respiration :

– Elle-même ne devait pas être au courant. Si elle a été emportée par une forme de démence, cela a pu faire ressortir sa nature féérique. Or les elfes possèdent un lien particulier avec le vivant, faune et flore. Ces plantes dont vous l'avez entourée lui ont sûrement apporté beaucoup de réconfort. Elle a pu lire en elles comme nous dans des livres. Cela a même pu atténuer ses douleurs.

Béla se tut. Le feutre de son couvre-chef était complètement froissé dans ses mains.

– Voilà ce que je tenais à vous dire, monsieur. Si elle semble parfaitement humaine à présent, c'est que toute féerie l'a quittée. J'espère que cela vous apportera, non pas une consolation, mais au moins un soulagement. J'ai laissé ma carte à votre domestique, à tout hasard. Souvenez-vous de votre serment. Ne l'oubliez jamais. Je vous salue, monsieur.

Le pianiste s'inclina avant de tourner les talons. Il quitta les lieux sans bruit, semblant presque regretter d'être venu.

Ragon demeura seul dans la chambre, asphyxié par les fragrances.

Ses poumons brûlaient. Il sortit de la chambre à son tour, hébété, ne sachant que penser. Ses yeux tombèrent sur ses livres.

Ses chers livres.

Son soutien.

Pour la première fois, les ouvrages lui faisaient défaut. Ils le trahissaient, l'abandonnaient dans un monde où tout le sens était bouleversé, perdu.

Alors, de rage, il saisit d'une seule main un énorme dictionnaire et le jeta à terre. Il émit un rugissement fauve et, d'un coup d'épaule, bouscula la bibliothèque qui trembla.

Bandant ses muscles, Ragon la poussa. Il voulait abattre cette barrière inutile qui pesait si lourd, qui résistait de toute sa pesanteur.

Déployant sa force titanesque, il fit gémir le bois et finit par renverser le meuble qui s'abattit avec un bruit assourdissant. Les étagères se rompirent. Les tomes se répandirent en désordre sur le parquet.

Ce n'était pas assez.

Ragon tomba à genoux, attrapa à pleine poignée les

pages d'un livre entrouvert. Il les arracha, les froissa jusqu'à former une sorte de bouquet. Puis il le porta à la bouche à la manière de feuilles de salade d'un nouveau genre.

Tout en hurlant le nom de Lise, étouffé par ses bouchées, il mastiqua furieusement le papier, jusqu'à le transformer en une pâte immonde qui fleurait le bois, l'encre, la poussière et les champignons, et qui moussait à ses lèvres.

Dix fois, il déchira de nouveaux chapitres, les engloutissant, comme pour combler le vide qui se creusait en lui. De grosses larmes coulaient sur ses joues, se mêlant aux filets de bave noirâtres qui dégoûtaient de ses lèvres et à la morve aussi, tachant ses moustaches et son menton.

Ogre bibliophage, il dévora ainsi des dizaines de pages sans être repu. Son appétit ne se rassasiait pas. Son ventre s'enflait sous le chagrin, créant une cavité proportionnelle à sa peine, c'est-à-dire infinie.

Il fallut que Camille intervînt pour qu'il cessât de se bourrer de papier.

Déjà trois tomes d'une encyclopédie avaient été dévastés.

– Monsieur, souffla la soubrette sans craindre de s'approcher.

Elle ne dit pas un mot de plus et vint s'appuyer contre le corps énorme du policier, assis au milieu des volumes mutilés. Elle aussi pleurait.

Ils demeurèrent ainsi longtemps, secoués d'un même sanglot. Ragon acheva de mâcher la dernière bouchée de papier, la bouche spumescence. Il avait toujours faim, d'une faim que rien ne pourrait combler. Jamais. Le soleil pâle poursuivit sa course derrière les bibliothèques encore debout.

Bientôt, ce fut le soir. Et la nuit.

Camille n'avait pas bougé jusque-là, la joue toujours posée sur l'épaule du policier. Il était temps. Elle se redressa et lissa son tablier blanc, invitant son maître à l'imiter.

Ragon soupira.

Avant de se relever, de reprendre sa vie morne, il remarqua, dépassant de la main de Camille, une carte de visite élimée, brunie, qui portait le nom de Béla Bágyadt.

L'œil sombre, il s'en empara.

# Devenez un Héritier



Situé à la Belle Époque, *Les Héritiers* est un jeu de rôle fantastique qui entrecroise merveilleux arthurien, aventures *pulp*, intrigues occultes et parfum gothique. Les personnages incarnés par les joueurs sont des créatures d'apparence humaine mais dont la nature véritable est féérique. Ils entrevoient des bribes de l'avenir, le leur et celui du monde : parviendront-ils à empêcher l'apocalypse dont ils font le cauchemar récurrent ?

## LA BELLE ÉPOQUE FÉÉRIQUE

**Nous sommes en Europe, à la Belle Époque, en 1900.** La civilisation européenne est à son apogée. Elle concentre le pouvoir économique, financier, politique, militaire et technique. Grâce à leurs colonies, les grandes puissances que sont l'Angleterre, la France et l'Allemagne profitent des ressources quasiment infinies des pays et des peuples qu'elles ont soumis pour faire

entrer à grande vitesse le continent dans la modernité. Convaincus de leur supériorité, la plupart des Européens adhèrent au mythe du Progrès : le progrès matériel permettra d'accéder au progrès moral. L'Homme, grâce à la technique et à l'amélioration de ses conditions de vie, va devenir meilleur. Ainsi, les religions, qui ne proposent toujours qu'un salut dans l'au-delà, sont-elles concurrencées par les idées des Lumières et par une laïcité, voire un anticléricalisme, qui progresse rapidement dans les mentalités, notamment en France. Mais cette Europe de la Belle Époque n'est pas exactement



## DES OMBRES AU TABLEAU

Le tableau triomphal de l'Europe en 1900 a cependant des zones d'ombres. Les tensions géopolitiques sont fortes, non seulement entre l'Allemagne et la France, qui pense devoir prendre sa revanche de 1870, mais dans toute l'Europe car ses nations sont liées par des alliances. Le spectre de la guerre n'est donc jamais bien loin. Les inégalités économiques et sociales provoquent un mécontentement croissant qui s'exprime par les mouvements sociaux des syndicats, par la montée du socialisme et par des explosions de violence anarchistes ou criminelles. Les femmes, toujours traitées comme des mineures, luttent pour sortir de leur condition opprimée. La technique et l'industrie, si elles offrent un confort et une puissance encore jamais vus, sont également la source d'une pollution inquiétante qui couvre les grandes capitales d'un nuage épais et gris, appelé *smog* à Londres. Les colonies permettent aux Européens de découvrir d'autres cultures et d'autres mœurs, fissurant parfois leurs certitudes ethnocentriques. L'homme moderne, qui s'imagine avoir chassé la superstition religieuse grâce à la science, voit réapparaître les croyances et le surnaturel sous la forme de l'occultisme et des sociétés secrètes. L'expression « Belle Époque », apparue *a posteriori*, ne doit pas laisser croire que l'époque était entièrement « belle »...

celle que l'on croit connaître. Dans les replis de la société humaine se cachent des fées : des elfes, des trolls, des korrigans, des vampyrs... Ces fées sont là depuis longtemps, depuis l'origine des temps selon certains. Traquées par les religions du Livre et menacées d'extinction au Moyen Âge, elle se dissimulent désormais parmi les hommes qui les ont oubliées. Car elles portent un **Masque**, qui leur donne des traits humains et leur permet de vivre à leur contact. C'est pourquoi on les appelle les **Faux-Semblants**. Ils ont leur propre société : depuis le Moyen Âge, ils

sont les sujets d'une Monarchie qui a pour mission de les protéger et de cacher leur existence. Depuis la Révolution française, certains s'en affranchissent pour intégrer les rangs de Communautés tout aussi protectrices mais aux intérêts divergents. En outre, des sectes de mages au courant de l'existence des Faux-Semblants se dissimulent également pour échapper à la vindicte des religions du Livre.

La société féérique est menacée : de plus en plus, les fées oublient leur Féerie au contact des humains et, pour certaines, deviennent humaines en restant à jamais dissimulées par leur Masque. Les individus qui restent attachés à la Féerie sont déchirés entre tradition et modernité, d'autant plus que de nouvelles fées, dites « modernes » (comme la fée électricité), apparaissent depuis peu et viennent bousculer les idées reçues. Avalon, patrie des fées et de la Féerie, est désormais coupé de la Terre, dans une réalité parallèle, et s'effondre doucement dans le néant, menaçant de disparaître un jour ou l'autre, bientôt peut-être. L'Alliance entre fées et humains que devait rétablir la Monarchie lors de sa fondation n'est plus qu'une utopie qui fait soupirer les plus rêveurs et ricaner les plus cyniques.

Mais surtout, **certaines fées rêvent du futur**. Le leur et celui du monde entier. Elles sont hantées par un rêve récurrent : une grande plaine déchirée par les obus et les balles, des tranchées infâmes, des combats où l'horreur le dispute à l'abjection et, dominant ce spectacle, l'ombre d'un Grand Dragon venu dévorer la Terre. Elles se réveillent avec ces mots en tête : « En 1914, tout s'achève. Je suis un Héritier. »

## LES HÉRITIERS

Les joueurs incarnent des Faux-Semblants, c'est-à-dire des créatures féériques disposant de capacités extraordinaires et se dissimulant, grâce à leur Masque, parmi les humains. Ces personnages peuvent être proches de leur Féerie et participer de près à la vie de la société féérique, dans la Monarchie ou dans les Communautés. Ils peuvent également choisir de n'avoir que peu de relations avec leurs semblables, et éventuellement être des

Faux-Semblants enfouis, néophytes de la société féérique et fréquentant surtout la société humaine qui peut leur offrir de belles opportunités de réussite, notamment grâce à leurs capacités surhumaines, exploitées ou latentes.

Mais, quoi qu'il en soit, les personnages incarnés par les joueurs, que l'on appellera dorénavant « Héritiers » ou PJ (pour Personnages-Joueurs),

sont **des êtres hors du commun**. D'abord parce qu'ils sont compétents et pleins de ressources. Nous avons voulu que les joueurs incarnent des personnages qualifiés dans leur domaine de prédilection mais également polyvalents et passionnés par toutes ces petites choses futiles qui font le sel de la vie et la complexité d'une personne : une passion pour le sport, le vin, la bonne chère, la mode... Nombre d'Héritiers sont aisés, riches, voire scandaleusement riches. Les joueurs peuvent cependant choisir d'incarner des fées moins opulentes, voire des parias, selon la manière dont ils envisagent leur insertion dans la société, aussi bien humaine que féérique. En effet, la Féerie n'est pas toujours simple à vivre et certaines fées ne sont pas épargnées par les accidents de la vie, les discriminations, la difficulté à trouver sa place et à définir son identité.

Cependant, les joueurs incarnent forcément des personnages exceptionnels, y compris pour des fées, car ils sont avant tout des Héritiers, c'est-à-dire des êtres hantés par des rêves prémonitoires. Ceux-ci leur dévoilent des aperçus de l'avenir, qui les aident à surmonter l'adversité et à survivre, mais aussi l'horreur de la fin du monde. Ils ont une quête mythique et métaphysique à accomplir car ils sont le dernier espoir d'un monde qui pourrait s'achever en 1914. **Il leur reste donc quatorze années pour éviter la fin terrifiante qui l'attend.**

## DES AVENTURES FÉÉRIQUES ET MYSTÉRIEUSES

*Les Héritiers* propose aux joueurs d'accomplir une quête initiatique qui leur permettra de répondre aux questions suivantes : **qu'est-ce qu'un Héritier ? Qu'est-ce qui s'achève en 1914 ? Comment sauver le monde et la Féerie de leur destruction ?** Cette méta-intrigue détermine la plupart des aventures que vont vivre les Héritiers car, au fil de ces événements, ils collecteront les indices qui leur permettront de comprendre les enjeux de leur quête et de prendre des décisions afin de sauver (ou pas) le monde. Ainsi, ils sont au centre d'aventures historiques, occultes, magiques mais également politiques.



UN BASTET





## GLOSSAIRE

Voici un ensemble de termes récurrents dans *Les Héritiers*. Nous vous conseillons de vous reporter à cette section au fil de votre lecture.

- ✧ **Acolytes** : opposants de force intermédiaire, capables d'opposer une résistance modérée.
- ✧ **Aldébard** : grande famille de la Monarchie féérique dominée par les elfes et dont le Roi est traditionnellement issu.
- ✧ **Animaux féériques ou mythiques** : les fées nomment animal féérique ou mythique tous les animaux à forte connotation magique, comme les dragonnets, les griffons ou les licornes, vivant en Avalon ou, rarement, sur Terre. Bien qu'on reconnaisse la nature féérique de ces créatures, elles ne sont pas désignées sous le nom de fées, terme réservé aux créatures féériques humanoïdes.
- ✧ **Avalon** : pays merveilleux peuplé de fées qui n'ont pas de Masque, séparé de la Terre et uniquement accessible grâce à des rituels druidiques.
- ✧ **Avaloniens** : fées vivant en Avalon. Ces fées sont incapables de passer pour des humains car elles n'ont pas de Masque. Certains Avaloniens vivent sur terre et se cachent dans les grottes, au cœur des forêts, etc. Il existe de nombreuses espèces d'Avaloniens, dont la plupart sont proches des espèces de Faux-Semblants. Les Avaloniens ne sont pas sensibles à l'argent.
- ✧ **Cadors** : opposants d'élite, les plus dangereux.
- ✧ **Carwent** : grande famille de la Monarchie féérique qui a exercé la régence à plusieurs moments de l'histoire des fées.
- ✧ **Clan** : secte secrète ou imaginaire de Faux-Semblants, qui serait dangereuse selon les druides.
- ✧ **Communautés** : groupes de Faux-Semblants accueillant parfois des humains, unis par des préoccupations communes et indépendants de la Monarchie féérique.
- ✧ **Croisés païens** : secte relativement secrète de Faux-Semblants infiltrés dans l'Eglise chrétienne et dont les croyances sont une fusion entre le christianisme et le paganisme celte.
- ✧ **Docte** : nom donné au Meneur de Jeu dans *Les Héritiers*. Il est nommé ainsi car il connaît les secrets de l'univers.
- ✧ **Druides** : prêtres de la nature, gardiens des traditions féériques sur Terre et en Avalon, auxiliaires sacrés de la Monarchie féérique. Les druides savent comment se rendre en Avalon. Ce sont souvent des fées mais parfois aussi de simples humains. Ils pratiquent une magie de la nature appelée druidisme.
- ✧ **Faëologie** : connaissance scientifique des espèces féériques. Son fondateur est Hans Immelsbach.
- ✧ **Faëomancie** : art magique interdit consistant à préparer et ingérer des organes de fées pour utiliser un pouvoir lié à l'organe en question. Cette pratique n'est pas tolérée par les druides, la Monarchie ni les Communautés.
- ✧ **Faux-Semblant enfoui** : Faux-Semblant qui, à force d'user de son Masque ou parce qu'il a été élevé dans un contexte familial non féérique, oublie ou n'est pas conscient de sa nature féérique et est convaincu d'être strictement humain. Les Faux-semblants enfouis redécouvrent parfois leur nature véritable au contact de fées révélées. Le plus souvent, leur Féerie se dissout dans l'oubli, et leurs descendants, éventuellement Faux-Semblants, voient leur féerie plus profondément enfouie encore. Les Faux-Semblants enfouis sont

- très peu sensibles à l'argent (légère rougeur seulement). Ce métal n'est pas plus mortel qu'un autre pour eux.
- ✦ **Faux-Semblant** : créatures surnaturelles qui sont capables, grâce à un pouvoir magique appelé Masque, de dissimuler leurs traits féériques les plus caractéristiques afin de se faire passer pour des humains. Contrairement aux Avaloniens, les Faux-Semblants conscients de leur nature sont sensibles au métal argenté. Tous les Faux-Semblants vivent usuellement sur terre.
  - ✦ **Féal** : humain au courant de l'existence des fées, respectant et protégeant la Loi du Silence.
  - ✦ **Féerie** : nature profonde des fées d'où découlent les capacités surnaturelles et les pouvoirs des fées.
  - ✦ **Fées / Peuple des fées (Petit Peuple)** : ensemble des Faux-Semblants et des fées avaloniennes (Avaloniens) vivant tant en Avalon que sur Terre. Le peuple des fées est parfois surnommé le Petit Peuple.
  - ✦ **Figurants** : personnages secondaires.
  - ✦ **Figure** : personnages de premier plan dans l'univers des *Héritiers* (Roi, Duc, chef d'une faction, etc.).
  - ✦ **Frédon** : grande famille de la Monarchie féérique dominée par les vampyrs, qui cherche à étendre son influence jusqu'à prendre le trône de la Monarchie.
  - ✦ **Gardiens du Silence** : police de la Monarchie ayant pour mission principale de faire respecter la Loi du Silence. Ils sont parfois surnommés « Silencieux ».
  - ✦ **Héritiers** : Faux-Semblants faisant des rêves prémonitoires qui leur donnent des aperçus de leur avenir et de la fin du monde. C'est aussi par ce terme que sont désignés les personnages incarnés par les joueurs.
  - ✦ **Larbins** : opposants les plus faibles.
  - ✦ **Légendes** : PNJ puissants aux pouvoirs uniques.
  - ✦ **Loi du Silence** : loi selon laquelle les Faux-Semblants et tous ceux qui sont au courant de l'existence des fées (druides, Féaux, etc.) ne doivent pas révéler l'existence des fées aux humains et même effacer les traces de cette existence. Ne pas respecter la Loi du Silence est passible de la peine de mort.
  - ✦ **Masque** : pouvoir des Faux-Semblants qui leur donne les traits d'un humain normal et de modifier leur apparence.
  - ✦ **Métaphysiciens** : Communauté de la société féérique formée de philosophes étudiant les secrets de l'univers.
  - ✦ **MJ** : abréviation pour Meneur de Jeu, aussi appelé « le Docte » dans *Les Héritiers*.
  - ✦ **Monarchomaques** : Communauté de Faux-Semblants révolutionnaires hostiles à la Monarchie.
  - ✦ **Nécromanciens** : groupe secret de scientifiques et mages occultes dont les pratiques sont liées à la mort et à la réanimation de cadavres. Ils visent le secret de l'immortalité. La nécromancie n'est tolérée ni par les druides, ni par la Monarchie, ni par les Chrétiens.
  - ✦ **Opposants** : par ce terme, nous désignons dans le jeu les PNJ hostiles aux PJ.
  - ✦ **Pèlerins du mont Ébal** : secte chrétienne d'Opposants des fées qui œuvre à effacer les traces de leur existence et à les éliminer.
  - ✦ **PJ** : abréviation pour Personnage Joueur. Les PJ sont le plus souvent appelés « Héritiers ».
  - ✦ **PNJ** : abréviation pour Personnage Non Joueur. Ces personnages peuplent l'univers du jeu de rôle et sont distincts des PJ incarnés par les joueurs. Il existe des PNJ de diverses sortes et importances : les Opposants, les Figurants, les Protagonistes, les Figures.
  - ✦ **Pointures** : opposants très dangereux.
  - ✦ **Protagonistes** : PNJ importants pour l'univers et / ou pour un scénario. Leur puissance est variable mais ce sont toujours au moins des Acolytes.
  - ✦ **Sicaires** : Communauté de la société féérique formée de mercenaires et assassins d'élite.
  - ✦ **Silencieux** : voir « Gardiens du Silence ».
  - ✦ **Spiritisme** : art magique consistant à communiquer avec l'esprit des morts. Un mage pratiquant le spiritisme s'appelle un spirite.
  - ✦ **Technologues** : Communauté de la société féérique formée de savants en avance sur leur temps.



Première partie

# Faux-Semblants



# Les fées



Cette section présente les principales fées européennes que les PJ des *Héritiers* peuvent incarner en tant que Faux-Semblants, c'est-à-dire êtres mi-humains, mi-fées. Elle sert aussi de référence au Docte pour imaginer ses propres PNJ féériques. Ce chapitre sert donc à la création de personnages mais tient aussi lieu de bestiaire. Notez qu'elle explore les « archétypes » de chaque fée, leurs penchants habituels, certains traits de caractère fréquents mais bien sûr, des nuances et variantes existent : chaque fée est unique ! Ainsi, les traits de caractère visent à inspirer les joueurs et le Docte : **ils sont indicatifs et non prescriptifs**. N'hésitez pas à les changer pour façonner *votre* personnage. Le Docte peut très bien passer outre ces caractérisations si elles le gênent ou ne l'inspirent pas et il est invité à imaginer des PNJ fées qui sortent de l'ordinaire.

## LE FAUX-SEMBLANT ENFOUI

**SEXE** : masculin ou féminin

**APPARENCE** : rien ne distingue un Faux-Semblant enfoui d'un humain. S'il est de taille moyenne, il peut être n'importe quelle fée. S'il est clairement

plus petit que la moyenne (1,55 m et moins), la probabilité que sa nature féérique soit celle d'une fée de petite taille est plus grande. Inversement, s'il est nettement plus grand que la moyenne (1,75 m et plus), il est probable qu'il soit une fée de taille moyenne, grande ou très grande.

**TAILLE** : variable

**MODE DE REPRODUCTION** : mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ** : les Faux-Semblants enfouis peuvent vivre n'importe où mais peut-être instinctivement ont-ils choisi de vivre dans un endroit affectueux par la fée qui sommeille en eux.

**CARACTÈRE** : le caractère d'un Faux-Semblant enfoui est totalement libre. Cependant, les traits de personnalité dominants reflètent souvent des tempéraments fréquents chez le type de fée enfoui en lui. Le Faux-Semblant enfoui peut soupçonner être une fée pour diverses raisons : son ascendance, un statut de Féal, ou s'il fait des rêves prémonitoires avec des fées.

**CARACTÉRISTIQUES** :

<b>Agilité</b> : 1/*	<b>Esprit</b> : 1/*
<b>Constitution</b> : 1/*	<b>Perception</b> : 1/*
<b>Force</b> : 1/*	<b>Prestance</b> : 1/*
<b>Précision</b> : 1/*	<b>Sang-froid</b> : 1/*
<b>Féerie</b> : 1/*	<b>Masque</b> : 1/*

### AVANTAGES :

- ✦ *Insensibilité à l'argent* : tant que le Faux-Semblant enfoui a moins de 3 en Féerie, l'argent n'a sur lui que des effets bénins (quelques rougeurs). Il ne subit pas les dégâts supplémentaires liés à l'argent dont souffrent les Faux-Semblants révélés.
- ✦ *Tricherie accrue (pour les Héritiers uniquement)* : étrangement, le Faux-Semblant enfoui, lorsqu'il est Héritier, bénéficie d'1 point de Tricherie supplémentaire par rapport à son score normal (Moyenne de Féerie + Masque). **Cet avantage disparaît au moment de la révélation de sa nature féérique.**

### DÉSAVANTAGES :

- ✦ *Absence de Pouvoirs* : les Faux-Semblants enfouis n'ont aucun pouvoir, ce qui les rend beaucoup plus vulnérables et moins versatiles que les Faux-Semblants révélés.
- ✦ *Infériorité politique* : déjà que ne pas avoir de nom féérique ni de titre à la cour est un handicap, ne pas avoir d'espèce l'est encore plus ! Les nobles de la société féérique et les membres des Communautés traiteront le Faux-Semblant enfoui en inférieur. Celui-ci aura un malus de - 2 à ses interactions sociales avec les fées pour qui le statut compte (Autorité, Classe, Entregent, Rhétorique).

**POUVOIRS FÉÉRIQUES** : ils se révéleront quand la note de Féerie atteindra 3.

### ATOUS FÉÉRIQUES :

- ✦ *Féal* : vous êtes le Féal d'une fée noble ayant le titre de Chevalier d'une petite ville. Cette fée vous protège et garantit que vous respectez la Loi du Silence. À vous de déterminer si vous êtes un serviteur fidèle, un ami, un parent de cette fée, ou un mélange de tout cela.
- ✦ *Vilain petit canard de la noblesse féérique* : vous êtes le rejeton d'une grande famille (Frédon, Aldébard, Carwent, Baudemagu, Bermellon, Glaucos, Golderon, Gwendelon, Gwestiniog) mais avez été la déception de vos parents quand vous êtes né sous l'apparence d'un simple

humain. Cette noblesse pourra cependant vous ouvrir des portes. Vous portez un des noms féériques ci-dessus gratuitement, ce qui réduit votre désavantage « Infériorité politique » à un malus de - 1 au lieu de - 2. Vous êtes au fait des relations diplomatiques entre les grandes familles féériques et bénéficiez de la Spécialité gratuite *Politique* pour Entregent et d'un rang gratuit en Héraldique (Compétence futile).

- ✦ *Marginal innocent* : votre marginalité au sein de la société féérique est un atout : vous pouvez jouer la carte de la neutralité, de la candeur, de l'ignorance dans un monde rempli d'intrigues. Vous bénéficiez ainsi de l'indulgence des fées expérimentées en cas de faute ou de manquement à l'étiquette. Cela se traduit par un bonus de + 1 aux tests de Classe ou Séduction lorsqu'un comportement ou une réponse est attendue et aux tests de Comédie pour jouer les naïfs auprès d'une fée.
- ✦ *Ancrage humain fort* : ayant peu voire pas du tout fréquenté la société féérique, vous avez passé la plupart de votre vie parmi les humains. Vous avez une Spécialité gratuite en Entregent pour un type de milieu humain de votre choix (*Beau monde, Bourgeoisie, Prolétariat, etc.*) ainsi que 3 Points de Personnage supplémentaires pour choisir des Contacts humains dans les tableaux de Profils.
- ✦ *Spécialités supplémentaires* : 2 au choix à la création de personnage ; si cet atout est acquis après la révélation du Faux-Semblant, les Compétences deviennent celles du type de fée révélé.

### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Inconnues. Celles-ci seront connues au moment de la révélation. Ces Compétences sont remplacées par 10 points libres et 2 Spécialités au choix au moment de la création de personnage.

### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Inconnues. Celles-ci seront connues au moment de la révélation. Ces Compétences sont remplacées par 4 points libres au moment de la création de personnage.

# LES FÉES TRADITIONNELLES

## L'ange

Souvent associé aux icônes religieuses, l'ange n'est pas toujours un saint. Il a parfois une idée toute particulière de la justice.

**SEXE :** masculin ou féminin (une ange)

**APPARENCE :** l'ange est un être humanoïde à la peau laiteuse, légèrement lumineuse. Il possède une paire d'ailes souvent blanches comme la neige mais parfois grises ou noires, aux plumes douces comme la soie. Son apparence est tantôt douce, tantôt farouche, mais toujours majestueuse.

**TAILLE :** moyenne

**MODE DE REPRODUCTION :** mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** aucun

**CARACTÈRE :** sous son apparence de douceur, l'ange cache bien souvent un tempérament de feu. Il déteste l'injustice et s'applique, où qu'il se trouve, à la corriger. Bien entendu, il possède de la justice une idée qui lui est souvent très personnelle et répond rarement aux canons de la société à laquelle il appartient, qu'elle soit féérique ou humaine. Les aristocrates féériques ont tendance à penser que les anges sont des créatures dangereuses car bien peu malléables.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :**

Jeanne d'Arc ; Maximilien de Robespierre ; Harriet Tubman ; Emmeline Pankhurst.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX**

**TRAITS DOMINANTS À CHOISIR) :**

**Ardent / idéaliste / généreux / justicier**

**CARACTÉRISTIQUES :**

**Agilité :** 3/7

**Esprit :** 2/6

**Constitution :** 1/5

**Perception :** 2/6

**Force :** 1/5

**Prestance :** 3/7

**Précision :** 3/7

**Sang-froid :** 1/5

**AVANTAGES :**

✦ *Aspect angélique* : l'ange, lorsqu'il est démasqué, ressemble à s'y méprendre aux anges de l'icôno-

graphie religieuse. S'il croise un croyant sincère de l'une des religions du Livre, ce dernier le prendra pour un ange divin s'il ne connaît pas l'existence des fées.

✦ *Douceur apparente* : l'ange a l'air si doux qu'il bénéficie d'un bonus de + 2 à toutes ses interactions sociales basées sur la douceur et la confiance. De plus, si un opposant hésite entre plusieurs cibles à attaquer, il ne choisira pas spontanément l'ange en priorité.

**DÉSAVANTAGES :**

✦ *Haine de l'injustice* : l'ange refuse de commettre un acte qui lui paraît injuste. De plus, lorsqu'il est témoin d'un acte injuste, il doit réussir un test de Sang-froid + Fortitude contre un SD égal à 7 + son rang de Féerie pour ne pas intervenir sur le champ.

✦ *Luminescence persistante* : démasqué, l'ange émet au minimum une légère luminescence dorée qu'il ne peut empêcher. Dans l'obscurité, elle lui permet d'éclairer ses environs mais fait automatiquement échouer toute action basée sur la discrétion visuelle ou le camouflage.

**CAPACITÉS NATURELLES (SOUS FORME DÉMASQUÉE) :**

✦ Ailes

✦ Luminescence

✦ Au choix (définitif) : Agilité accrue / Précision accrue / Prestance accrue

**POUVOIRS FÉÉRIQUES :**

**Pouvoirs masqués :**

*Calme*

*Feu sacré*

*Imposition des mains*

*Sens de la vérité*

**Pouvoir démasqués :**

*Berserker*

*Éblouissement*

Pouvoir profond : *Bénédiction* (masqué)

Pouvoir légendaire : *Aura de sainteté* (démasqué)



#### ATOUTS FÉÉRIQUES :

- ✦ *Ami des opprimés* : l'ange a déjà aidé plusieurs opprimés dans sa vie. Ces hommes et ces femmes lui sont éternellement reconnaissants. Une fois par scénario, l'ange peut s'inventer parmi ces opprimés un Contact prêt à lui rendre service. Le joueur incarnant l'ange doit préciser les circonstances dans lesquelles il a aidé ce Contact.
- ✦ *Arme fétiche* : l'ange, pour punir, possède une arme qu'il a fait améliorer chez un fouinard ou un gnome ou autre armurier talentueux et qu'il a fait orner par un grand joaillier. Cette arme lui procure + 1 point de dégâts et + 1 aux interactions sociales où elle est apparente et à même d'impressionner l'interlocuteur.
- ✦ *Domestique dévoué* : l'ange a un domestique qu'il traite particulièrement bien par rapport aux canons de la Belle Époque. Ce serviteur ne peut être de nature féérique. C'est un Allié pour l'ange et un Féal, c'est-à-dire un humain au courant de l'existence des fées et respectant scrupuleusement la Loi du Silence. Ses Caractéristiques sont celles d'un Larbin (4 Caractéristiques et Compétences au rang 3, 4 Caractéristiques et Compétences au rang 2).
- ✦ *Enthousiasme des foules* : l'ange est un meneur d'homme et peut soulever les foules pour les amener à combattre l'injustice. Lorsqu'il s'exprime en public sur une grande cause et veut convaincre le plus grand nombre, il dispose d'un bonus de + 2 à tous ses tests de Rhétorique.
- ✦ Spécialités typiques : *Premiers soins* dans Médecine et *Persuader* dans Rhétorique.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Fortitude  
Médecine  
Mêlée ou Tir au choix  
Rhétorique  
Sensibilité  
+ Spécialité gratuite *Vol* dans Mouvement (même si la Compétence est au rang 0)

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Chant ou Musique (au choix)  
Une Compétence artistique au choix

## Le bastet

Homme-chat rusé, joueur et séducteur, capable de prouesses acrobatiques.

**SEXE :** masculin ou féminin (bastet)

**APPARENCE :** le bastet est une créature gracieuse de forme humanoïde mais à tête de chat : il a des oreilles pointues, des moustaches et des yeux de félin ; sa queue est longue et son pelage soyeux (voir son illustration p. 16).

**TAILLE :** moyenne

**MODE DE REPRODUCTION :** mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** du fait de sa fréquente inclination pour le confort et le luxe, le bastet apprécie peu la campagne. Il préfère les commodités que lui procure la vie moderne : électricité, eau courante, chauffage et calèches moelleuses.

**CARACTÈRE :** le bastet est une créature foncièrement joueuse et paresseuse. Point trop d'efforts, s'il vous plaît, et dans le plaisir, si possible. En outre, le bastet est incorrigiblement séducteur et indépendant. Il a beau séduire, il ne recherche que son propre plaisir et n'hésitera pas à abandonner l'être qui l'aime si ce dernier est inconfortable ou ennuyeux. Le bastet aime ce qui est brillant et superficiel. Il ne tombe que rarement amoureux.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :** Arsène Lupin ; Oscar Wilde ; le Chat botté ; Liane de Pougy.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR) :**

Charmeur / joueur / malicieux / paresseux

**CARACTÉRISTIQUES :**

Agilité : 3/7	Esprit : 2/6
Constitution : 1/5	Perception : 3/7
Force : 1/5	Prestance : 3/7
Précision : 2/6	Sang-froid : 1/5

**AVANTAGES :**

✦ *Belle mine* : le bastet est un séducteur-né. Il bénéficie d'un bonus de + 2 à toutes ses tentatives pour séduire quelqu'un, quel que soit le sexe de la personne ciblée.

✦ *Contorsionniste* : le bastet peut, qu'il soit masqué ou non, se contorsionner et passer à travers n'importe quel orifice ayant au moins la taille de sa tête.

**DÉSAVANTAGES :**

✦ *Paresseux* : le bastet est incurablement paresseux. À moins qu'il y ait urgence, ou qu'on le convainque qu'il y a urgence, le bastet refusera de se livrer à toute activité salissante, humiliante ou fatigante et, s'il s'y résigne, il le fera de mauvaise grâce avec un malus de - 1.

✦ *Joueur* : le bastet est incorrigiblement joueur. Dès qu'il a l'occasion de tirer un amusement d'une quelconque situation, même si c'est dangereux et surtout si c'est inutile, il jouera. Le Docte peut exiger un test de Fortitude + Sang-froid contre un SD égal à 7 + son rang de Féerie lorsque le bastet tente de résister à sa compulsion.

**CAPACITÉS NATURELLES :**

✦ Pattes de velours  
✦ Vision nocturne  
✦ Au choix (définitif) : Agilité accrue / Crochets d'escalade / Perception accrue

**POUVOIRS FÉERIQUES :**

**Pouvoirs masqués :**

*Charme*  
*Chute indolore*  
*Équilibre du funambule*  
*Métamorphose en chat*

**Pouvoirs démasqués :**

*Prédation*  
*Réflexe surhumain*

Pouvoir profond : *Ruse du chat botté* (masqué)

Pouvoir légendaire : *9 vies* (masqué)

**ATOUTS FÉERIQUES :**

✦ *Ami des chats* : le bastet peut communiquer avec les chats, et seulement avec les chats, comme s'il possédait le Pouvoir *Communication animale*. S'il prend un peu de temps pour sympathiser avec eux dans un lieu (village, quartier d'une

ville), il peut facilement en convaincre un certain nombre de s'organiser pour lui donner des informations à la manière d'un réseau d'espions à l'intellect cependant limité.

- ✦ *Contacts mondains* : le goût du luxe du bastet l'amène à côtoyer du beau monde. Il possède un Contact mondain appartenant à la noblesse ou à la grande bourgeoisie humaine dans la plupart des régions de France et les capitales européennes. En outre, il bénéficie de la Spécialité *Beau monde* pour la Compétence Entregent.
- ✦ *Grâce féline* : la grâce naturelle du bastet lui permet d'avoir l'air élégant en toutes circonstances et de connaître par instinct les endroits les plus classieux ou confortables pour lui. Sa Spécialité *Élégance* lui confère un bonus de + 2 au lieu de + 1 (non cumulatif avec le bonus lié à la séduction), et il n'a pas besoin de faire de test pour trouver d'instinct le lieu le plus confortable des environs.
- ✦ *Malice* : le bastet fait souvent preuve d'Ingéniosité pour se tirer de situations délicates. Il bénéficie d'un bonus de + 1 pour tous ses tests d'Habilités (*Ingéniosité*).
- ✦ Spécialités typiques : *Chasse dans Survie* ; *Moyen improvisé* dans Habiletés.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Classe + Spécialité *Élégance*  
Habilités + Spécialité *Ingéniosité*  
Larcin  
Séduction  
Survie

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Danse ou Potins mondains (au choix)  
Jeux

## L'elfe

Sous ses dehors fragiles, l'elfe cache souvent un esthète génial, un habile politique ou un redoutable assassin.

**SEXE** : masculin ou féminin (une elfe)

**APPARENCE** : l'elfe est un être humanoïde de taille légèrement inférieure à la moyenne humaine aux oreilles fines et pointues, au teint pâle et aux yeux clairs et irisés. Il se meut avec une grâce surnaturelle et semble toujours élégant grâce à sa silhouette mince et gracile. L'elfe est la finesse faite fée.

**TAILLE** : moyenne

**MODE DE REPRODUCTION** : mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ** : traditionnellement et naturellement, les elfes sont les rois de la forêt. Ils sillonnent donc volontiers les bois et forêts d'Europe et d'ailleurs. Pourtant, les elfes sont aussi les princes de la société féérique grâce à leurs talents sociaux, au pouvoir accumulé par la famille Aldébard et à la préférence elfique. Ils hantent toutes les cours d'Europe, tentant de concilier leur aspect sociable et urbain avec leur tendance forestière en possédant des manoirs à la campagne bordés de forêts, dans lesquels ils peuvent se réfugier ou tout simplement se ressourcer.

**CARACTÈRE** : les elfes dominent toute une partie de la société féérique et sont très au fait de leur suprématie. C'est pourquoi leur orgueil est souvent sans bornes et leur ambition jamais assouvie. Sous leurs airs fragiles, les elfes peuvent se transformer en tueurs froids, sans scrupules et sans pitié, afin de raffermir leur pouvoir. Ainsi, toute fée se méfie des elfes, sans jamais le montrer.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS** :

le peintre Raphaël ; Aliénor d'Aquitaine ; Aramis.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS AU CHOIX) :**

*Élégant / orgueilleux / raffiné / roué*

**CARACTÉRISTIQUES :**

Agilité : 3/7	Esprit : 2/7
Constitution : 1/4	Perception : 3/7
Force : 1/3	Prestance : 3/7
Précision : 2/7	Sang-froid : 1/6

**AVANTAGES :**

✦ *Bon goût* : l'elfe est l'incarnation du bon goût, puisque ce sont les elfes qui dictent les canons de

la société féérique. Il bénéficie d'un bonus de + 2 pour toute action visant à briller en société ou artistiquement ainsi que pour juger de la qualité ou de l'authenticité d'une œuvre d'art.

✧ *Préférence elfique* : à statut égal, un elfe préférera toujours avantager un elfe sur toute autre créature. L'elfe bénéficie, partout où il passe, de la préférence elfique, ce qui est précieux au sein de la Monarchie.



#### DÉSAVANTAGES :

✧ *Ennemis mesquins* : l'elfe, à cause de sa réputation et de son attitude hautaine, s'est fait des ennemis. Il trouve toujours sur son chemin, dans n'importe quelle cour ou cercle, humain ou féérique, un courtisan mesquin cherchant à lui nuire.

✧ *Présomptueux* : l'elfe, du fait de sa haute opinion de lui-même, est prompt à croire les flatteurs et a du mal à évaluer ses propres limites. Il se pensera à la hauteur de tâches ou d'adversaires trop ambitieux et risquera fort de se mettre en danger en s'y confrontant. Il est victime d'un malus de - 3 sur tout test visant à déceler la flatterie ou à évaluer ses chances de succès face à une entreprise difficile ou un adversaire.

#### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✧ Dissimulation végétale
- ✧ Vision nocturne
- ✧ Au choix (définitif) : Agilité accrue / Prestance accrue / Vision décuplée

#### POUVOIRS FÉÉRIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Coup d'œil*  
*Communication animale et végétale*  
*Équilibre du funambule*  
*Noblesse oblige*

##### Pouvoirs démasqués :

*Botte secrète*  
*Réflexe surhumain*

Pouvoir profond : *Grâce sublime* (démasqué)

Pouvoir légendaire : *Majesté royale* (démasqué)

#### ATOUTS FÉÉRIQUES :

✧ *Ami des druides* : les druides ont un *a priori* positif envers l'elfe. Ce dernier bénéficie d'un bonus de + 2 dans toutes ses interactions sociales avec eux.

✧ *Déplacement silencieux* : l'elfe a pris l'habitude de faire très peu de bruit lorsqu'il marche et bénéficie d'un bonus de + 1 à ses tests de Discrétion faisant intervenir la détection du bruit.

✧ *Fragilité trompeuse* : aussi bien sous forme démasquée que masquée, l'elfe cultive une apparence fragile, ce qui aboutit souvent à ce qu'on ne se méfie pas de lui, alors qu'il peut être très vif quand il s'agit de passer à l'attaque. Il bénéficie d'un bonus de + 1 supplémentaire à ses tests d'Initiative quand il s'attend à attaquer (ce bonus ne fonctionne pas quand l'elfe est surpris ou lui-même attaqué).

✧ *Propriété somptueuse* : l'elfe possède un superbe hôtel particulier, tenu par une nuée de domestiques, rempli de meubles magnifiques et renfermant une garde-robe princière. Il bénéficie de + 2 en Fortune.

✧ Spécialités typiques : *Culture générale* dans Culture ; *Beau monde* dans Entregent.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Classe + Spécialité *Élégance*

Culture

Entregent

Mêlée ou Tir, au choix

Sensibilité

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Arts plastiques + Spécialité *Critique* ou *Création* (au choix)

Musique ou Héraldique (au choix)

## Le farfadet

Le farfadet, aussi appelé *leprechaun* dans les îles anglo-saxonnes, est souvent gouailleur, agile et débrouillard : il a plus d'un tour dans son sac !

**SEXE** : masculin ou féminin (une farfadette)

**APPARENCE** : le farfadet mesure environ un mètre quarante (voir son illustration p. 149). Joyeux et rigolard, son agilité n'en est pas moins déconcertante et il est plus costaud que sa petite taille ne le laisserait supposer. Ses mains sont assez larges, carrées et calleuses. Depuis quelques dizaines d'années, certains farfadets subissent des mutations. Leur peau prend une teinte verte ou grise. Certains expliquent

ces mutations par l'apparition de la métaphore humaine de la « fée verte » pour l'absinthe et de la « fée grise » pour la morphine. Or, il se trouve que les farfadets verts ont une affinité pour produire non pas de la liqueur de berthaniel (voir p. 14 de *Drogues délicieuses et poisons effroyables*), mais de l'absinthe et les farfadets gris de la morphine.

**TAILLE** : petite = + 1 en Esquive et au SD d'un Tir visant la créature

**MODE DE REPRODUCTION** : mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ** : les lieux de sociabilité où l'on boit, où l'on joue et où l'on fait la fête mais aussi les endroits où l'on s'occupe des chevaux.

**CARACTÈRE** : les farfadets aiment la fête, le rire et la joie. On ne s'ennuie jamais avec eux, et ils sont de redoutables convives. Rares sont ceux qui peuvent se targuer de conserver tous leurs souvenirs d'une nuit passée avec des farfadets. Mais, sous cet aspect fêtard, ce sont aussi d'agiles cavaliers et de sacrés roublards, beaucoup plus malins que ce que leur jovialité ne laisse paraître et qui n'hésitent pas à faire boire les gens pour leur extorquer leurs secrets et leur argent.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS** :

Francis Drake ; Cartouche ; Gavroche.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS AU CHOIX) :**

Bon vivant / finaud / impertinent / jovial

**CARACTÉRISTIQUES :**

Agilité : 3/7      Esprit : 2/6

Constitution : 2/6      Perception : 2/6

Force : 1/5      Prestance : 2/6

Précision : 2/6      Sang-froid : 2/6

**AVANTAGES :**

✧ *Petit producteur* : le farfadet sait produire, en une nuit de travail et à partir de matériaux naturels triviaux, une quantité en litres de liqueur de berthaniel égale à ses rangs de Féerie + Production de liqueur de berthaniel (Compétence futile). Pour les farfadets gris et les farfadets verts, cet avantage leur permet, en une nuit, de fabriquer la même quantité de doses de morphine

ou de litres d'absinthe à partir du même type de matériaux. Ils ont des contacts facilités avec des aubergistes ou médecins qu'ils peuvent approvisionner en ces substances.

✧ *Porte-bonheur* : le farfadet a tendance à porter chance aux personnes qui l'entourent. En présence d'un farfadet, un compagnon réussira un test échoué de peu (ME de 1 ou 2), une fois par scénario.

#### DÉSAVANTAGES :

✧ *Odeur d'alcool* : même parfaitement sobre, le farfadet dégage une odeur alcoolisée (ou de morphine pour les farfadets gris) qui peut le discréditer socialement (à la discrétion du Docte) mais aussi le faire repérer facilement. Tout animal ou individu susceptible de le repérer grâce à l'odorat dans un rayon de Féerie x 2 mètres bénéficie d'un bonus de + 2 à son test.

✧ *Troubles de la concentration* : le farfadet a tendance à être distrait et souffre d'un malus de 2 pour se concentrer et se souvenir de certaines informations. La teneur et l'ampleur des trous de mémoire sont à la discrétion du Docte.

#### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✧ Dissimulation végétale
- ✧ Odorat décuplé
- ✧ Au choix (définitif) : Agilité accrue / Constitution accrue / Force accrue

#### POUVOIRS FÉERIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Équilibre du funambule*

*Fou rire*

*Paroles enivrantes*

*Passe-partout*

##### Pouvoirs démasqués :

*Réflexe surhumain*

*Métamorphose en cheval*

Pouvoir profond : *Griserie chanceuse* (masqué)

Pouvoir légendaire : *Chance du trèfle à 4 feuilles* (masqué)

#### ATOUS FÉERIQUES :

✧ *Prince des ivrognes* : quel que soit le débit de boisson visité, le farfadet y trouve toujours un Contact qu'il connaît ou avec lequel il fait rapidement connaissance, qui aura des confidences à faire ou pourra être un soutien lors d'une bonne bagarre de bistro. Il bénéficie d'un bonus de + 2 aux tests de Comédie pour faire croire qu'il est ivre et aux tests de Ressort + Constitution pour résister aux effets de l'alcool.

✧ *Bonimenteur* : la jovialité naturelle du farfadet lui permet de bénéficier d'un bonus de + 1 pour convaincre quelqu'un de sa bonne foi (même quand il ment) et de + 2 quand il incite quelqu'un à boire.

✧ *Murmure à l'oreille des chevaux* : le farfadet a une affinité spéciale avec les chevaux qui lui permet de communiquer avec eux comme s'il disposait du Pouvoir *Communication animale*. Il bénéficie en outre d'un bonus de + 1 à tous ses tests de Conduite (*Équitation\** et *Conduite d'attelage\**).

✧ *Chaudron de pièces d'or* : le farfadet a une réserve de pièces d'or rutilantes qu'il garde dans un petit chaudron (ou équivalent), qui lui octroie + 1 en Fortune.

✧ Spécialités typiques : *Connaissance de la pègre* dans Monde du crime ; *Mensonge* dans Comédie.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Comédie

Conduite avec 2 Spécialités : *Équitation\** et *Conduite d'attelage\**

Habilités

Monde du crime

Ressort + Spécialité *Endurer*

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Jeux ou Cénologie (au choix)

Production de liqueur de berthaniel / d'absinthe / de morphine (ou autre drogue, au choix)

## Le gnome

Bien qu'on l'appelle souvent « nain », « gnome » est son nom privilégié dans la société féérique pour les distinguer des humains de petite taille. Son physique disgracieux est compensé par un esprit des plus affûtés ; il est fasciné par les profondeurs de la terre et de l'âme.



**SEXE :** masculin ou féminin (une gnomide)

**APPARENCE :** le gnome est un individu humanoïde d'environ un mètre quarante, aux traits grossiers, aux membres un peu trop courts et souvent affublé de malformations (pied bot, bosse, verrue, taches de vin, pilosité disgracieuse, etc.).

**TAILLE :** petite = + 1 en Esquive et au SD d'un Tir visant la créature

**MODE DE REPRODUCTION :** mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** le gnome vit souvent en marginal, parfois en ermite, le plus souvent dans des endroits souterrains et loin de la lumière du soleil, dans les cavernes ou habitats sous la surface du sol. Il est aujourd'hui passionné par les constructions souterraines humaines et modernes : tunnels, métropolitain, égouts...

**CARACTÈRE :** qu'il soit alchimiste, ingénieur, philosophe ou artiste, le gnome ou nain est un esprit fort, souvent un original, avec un goût prononcé pour les profondeurs (les entrailles de la terre, mais aussi de la matière, ou encore de l'âme humaine). Cependant, son aspect difforme et son goût pour des lieux sombres et souterrains a beaucoup fait pour sa mauvaise réputation, quelquefois associée à d'obscurs maléfices (les gnomides ont souvent été qualifiées de sorcières). Pourtant, le gnome est profondément créatif et parfois visionnaire, toujours en quête d'une idée qui paraît absurde, ou d'un mystère qu'il s'ingénie à creuser. Il y parvient souvent, d'une manière ou d'une autre. Car le gnome est par nature entêté et brillant.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :** Socrate ; Paracelse ; Comte de Cagliostro ; Hypatie ; Émilie du Châtelet.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR) :**

*Opiniâtre / profond / sagace / visionnaire*

**CARACTÉRISTIQUES :**

<b>Agilité :</b> 1/4	<b>Esprit :</b> 3/9
<b>Constitution :</b> 3/7	<b>Perception :</b> 1/4
<b>Force :</b> 1/6	<b>Prestance :</b> 1/3
<b>Précision :</b> 3/7	<b>Sang-froid :</b> 3/8

**AVANTAGES :**

✦ *Insensibilité aux poisons et drogues :* les poisons et les drogues n'ont aucun effet sur le gnome, y compris les poisons et drogues secrétés par les fées (comme la liqueur de berthaniel, ou les griffes ou crocs empoisonnés). Seuls les poisons et drogues magiques, comme les préparations des druides ou des nécromanciens, peuvent l'affecter.

✧ *Lucidité géniale* : lorsque le gnome s'attèle à résoudre une énigme ou quelque chose d'assimilé, il bénéficie d'un bonus de + 2 aux tests lui permettant de progresser dans sa résolution.

#### DÉSAVANTAGES :

- ✧ *Curieux* : le gnome a envie de savoir. Dès que quelque chose l'intrigue, c'est plus fort que lui, il lui faut creuser pour en savoir plus : ouvrir cette porte mystérieuse, suivre cette personne suspecte, poser la question qui fâche mais qui lui brûle les lèvres, etc... Il doit réussir un test de Fortitude + Sang-froid d'un SD au moins égal à 9 + sa Féerie pour ne pas céder à sa curiosité, qui devient de plus en plus grande à mesure que sa Féerie augmente.
- ✧ *Laideur incommode* : le physique du gnome a quelque chose de déplaisant qui tend à indisposer les interlocuteurs qui ne sont pas familiers avec lui, occasionnant un malus de - 1 à toutes ses interactions sociales sous forme masquée et - 2 sous forme démasquée, sauf avec les gnomes, trolls et ogres.

#### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✧ Mort différée
- ✧ Vision nocturne
- ✧ Au choix (définitif) : Doigts de fée / Esprit accru / Sang-froid accru

#### POUVOIRS FÉÉRIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Altération structurelle*  
*Conte à dormir debout*  
*Sens de la vérité*  
*Simili-mort*

##### Pouvoirs démasqués

*Secousse tellurique*  
*Régénération souterraine*

Pouvoir profond : *Ramollissement du métal* (démasqué)  
Pouvoir légendaire : *Omniscience* (masqué)

#### ATOUTS FÉÉRIQUES :

- ✧ *Affinité occulte* : le gnome bénéficie d'une sensibilité particulière avec les esprits et ce qui est

secret. Il bénéficie d'un bonus de + 1 à tous ses tests d'Occultisme (en plus de toute Spécialité).

- ✧ *Aisance souterraine* : le gnome bénéficie d'un bonus de + 2 aux tests de Survie ou de Spéléologie pour s'orienter et se nourrir sous terre.
- ✧ *Repaire souterrain* : le gnome dispose d'un terrain de modestes dimensions qui abrite une grotte, une très grande cave ou autre espace souterrain, dont il est le seul à connaître l'entrée et qui est immense, ce qui lui permet d'y stocker quantité de livres, d'outils, d'œuvres et d'inventions de toutes sortes et dimensions.
- ✧ *Santé de fer* : le gnome n'est jamais malade, y compris lorsque la maladie est de nature féérique (comme le pouvoir Contagion).
- ✧ Spécialités typiques : *Maîtrise de soi* dans Fortitude et *Explosifs*\* dans Habiletés.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Culture + Spécialité *Folklore féérique*  
Habiletés + Spécialité *Artisanat*\*  
Fortitude  
Occultisme  
Sciences

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Divination ou Compétence artistique au choix avec Spécialité *Création*  
Spéléologie ou Géologie (au choix)

## Le goblin

Parasite adepte des larcins et trafics en tous genres, le goblin possède des talents redoutés.

**SEXE** : masculin ou féminin (une gobeline)

**APPARENCE** : le goblin est un petit être verdâtre mesurant environ un mètre quarante, couvert de pustules, possédant de gros yeux jaunes et des crocs peu engageants (voir son illustration p. 138).

**TAILLE** : petite = + 1 en Esquive et au SD d'un Tir visant la créature

**MODE DE REPRODUCTION** : ovipare. Les femelles pondent d'un à quatre œufs. Elles doivent les

couver et les protéger pendant quinze semaines, délai au-delà duquel les œufs éclosent en laissant échapper un liquide verdâtre répugnant.

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** les gobelins ne vivent jamais loin d'une communauté humaine ou féérique et sont devenus, avec le temps, plutôt urbains car ils ont besoin des autres, du fait de leur défaut capital : ils sont incapables de fabriquer ou produire quoi que ce soit de leurs mains. Les gobelins ont également tendance à vivre en communautés d'au moins quatre individus.

**CARACTÈRE :** les gobelins sont à la fois parasites, nuisibles et, souvent, lâches. Ils aiment bien le désordre et casser des choses. Ils ont besoin des autres pour survivre mais ne supportent pas d'être subordonnés à qui que ce soit. C'est pourquoi leurs activités principales sont le larcin et les trafics en tous genres. Les gobelins sont de parfaits truands qui adorent terroriser les bonnes gens par des braquages ou des attentats.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :**

Mandrin ; Ravachol ; Billy le Kid ; Calamity Jane.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR) :**

Lâche / libertaire / parasite / solidaire

**CARACTÉRISTIQUES :**

Agilité : 3/7      Esprit : 1/5  
Constitution : 2/6      Perception : 3/7  
Force : 2/6      Prestance : 1/4  
Précision : 3/7      Sang-froid : 1/6

**AVANTAGES :**

✦ *Camaraderie gobeline* : lorsque le goblin se retrouve avec au moins trois de ses frères, il bénéficie d'un bonus de + 1 à ses tests de Ressort, de Survie et d'Autorité ainsi qu'à sa Résistance Physique et Psychique.

*Note* : les personnes proches et parlant l'argot goblin peuvent être considérées comme des frères.

✦ *Langue râpeuse* : la langue du goblin est râpeuse comme une lime. Le goblin peut s'en servir, certes pour s'alimenter, mais également pour limer à peu près n'importe quoi, du bois à l'acier (notez que cela prend du temps).

**DÉSAVANTAGES :**

✦ *Incapacité à créer* : le goblin est incapable de créer quoi que ce soit lui-même. Il ne peut rien cuisiner, rien inventer, ni même rien réparer, etc. S'il s'y essaie, il souffre d'un malus de - 3. Cela explique sa tendance prononcée à la rapine.

✦ *Mauvaise réputation* : le goblin est victime de sa mauvaise réputation. La société féérique a une prévention contre lui. Il souffre d'un malus de - 1 à toutes ses interactions sociales avec les autres espèces de fées.

**CAPACITÉS NATURELLES :**

✦ Crocs et griffes

✦ Vision thermique

✦ Au choix (définitif) : Agilité accrue / Perception accrue / Précision accrue

**POUVOIRS FÉÉRIQUES :**

**Pouvoirs masqués :**

*Cri de guerre*

*Haleine fétide*

*Passe-partout*

*Regard dissuasif*

**Pouvoirs démasqués :**

*Berserker*

*Mue*

Pouvoir profond : *Enfant du chaos* (démasqué)

Pouvoir légendaire : *Esprit de la ruche* (démasqué)

**ATOUTS FÉÉRIQUES :**

✦ *Argot goblin* : le goblin maîtrise gratuitement un argot que seuls les gobelins parlent ou presque. Il peut l'enseigner à ses compagnons. Nul ne pourra comprendre leur conversation sans connaître cet argot. Toutefois, c'est une langue particulièrement disgracieuse. Pour le goblin, cette langue n'est pas comptabilisée parmi celles qui sont octroyées par un rang en Culture.

✦ *Contacts dans la pègre* : le goblin connaît bien les milieux du crime. Il peut, une fois par scénario, faire appel à un nouveau Contact appartenant

au milieu de la pègre, avec lequel il n'a pas de mauvaises relations et qui lui revient en mémoire selon les besoins du moment.

- ✦ **Contacts nobles** : le gobelin travaille pour la Monarchie et ravitaille quelques nobles en armes et autres marchandises illicites. Il commence le jeu avec trois Contacts possédant le titre de Chevalier, Marquis ou Comte.
- ✦ **Ami(e) anarchiste** : le gobelin a un(e) ami(e) humain(e) anarchiste, qui compte comme un Contact dans ce milieu et lui confectionne des bombes ou grenades d'Allumage facile sans trop poser de questions.
- ✦ **Spécialités typiques** : *Embuscade* dans Art de la Guerre et *Pièges*\* dans Larcin.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Art de la guerre  
Conduite + Spécialité *Automobiles*\* ou *Attelages*\*  
Larcin  
Mêlée ou Tir, au choix  
Monde du crime + Spécialité *Connaissance de la pègre*

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Cyclisme ou Tennis (au choix)  
Paris sportifs

## Le korrigan

Aimant la mer mais moins que son précieux trésor, le korrigan est habile et discret, sauf quand il s'agit de briller en société !

**SEXE** : masculin ou féminin (une korrigane)

**APPARENCE** : le korrigan est un être de petite taille d'environ un mètre trente, à la peau pâle et verdâtre, aux cheveux vert sombre et aux yeux dorés dans lesquels on peut facilement se perdre. Doté de petites cornes et de puissants pieds caprins qui lui permettent de faire des bonds impressionnants et ne l'empêchent pas de nager à merveille, son apparence paraît toujours mystérieuse et fascinante à ceux qui le voient pour la première fois.

**TAILLE** : petite = + 1 en Esquive et au SD d'un Tir visant la créature

**MODE DE REPRODUCTION** : mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ** : on peut le rencontrer un peu partout, mais, du fait de sa propension à aimer tout ce qui brille, le korrigan fréquente assidûment les cours féériques. Il aime également séjourner non loin de la mer et n'oublie jamais sa prédilection pour la (Grande) Bretagne. Il possède souvent une maison en bord de mer, un peu retirée, où il peut jouir sans contrainte des embruns et de son trésor, sans être inquiété par les voleurs.

**CARACTÈRE** : créature mystérieuse dont l'apparence fascine, le korrigan est attiré par ce qui est précieux. Il possède un trésor qu'il n'a de cesse de faire croître en l'augmentant régulièrement du fruit de ses rapines. Il a un penchant kleptomane et profite souvent de ses séjours dans les cours féériques pour ramener un petit souvenir. De plus, il aime ce qui brille, au sens propre comme au figuré, autant qu'il aime briller en société : il a toujours le mot juste et aime se faire admirer.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS** :

les corsaires Surcouf et Olivier Levasseur ; Benvenuto Cellini.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR)** :

*Dilettante / fantasque / fureteur / poseur*

**CARACTÉRISTIQUES** :

**Agilité** : 3/7      **Esprit** : 2/7  
**Constitution** : 1/4      **Perception** : 2/7  
**Force** : 1/3      **Prestance** : 3/7  
**Précision** : 3/8      **Sang-froid** : 1/5

**AVANTAGES** :

✦ **Aura mystérieuse** : le korrigan dégage quelque chose de fascinant, de mystique ou mystérieux qui peut aider à séduire, à être pris au sérieux et à convaincre. Il bénéficie d'un bonus de + 1 à tout test où une telle aura disposera ses interlocuteurs favorablement.

✦ **Trésor précieux** : le korrigan possède un trésor qui lui confère un + 2 en Fortune mais qu'il ne

peut écorner, sous peine de tomber gravement malade. Il sait toujours où se trouve son trésor, et il sent si quelqu'un le lui vole. Il peut ainsi pister toute personne possédant sur lui tout ou partie du trésor partout sur terre. S'il utilise cet avantage volontairement en cédant une partie de son trésor à quelqu'un, il pourra le retrouver mais au prix de souffrir de la maladie du trésor jusqu'à ce qu'il récupère son précieux.



#### DÉSAVANTAGES :

✦ *Kleptomane* : le korrigan doit réussir un test de Fortitude + Sang-Froid d'un SD égal à 7 + son rang de Féerie à chaque fois qu'il aperçoit un objet de valeur qui lui semble particulièrement intéressant (à la discrétion du Docte). S'il réussit, il reste maître de lui-même. S'il échoue, il tentera par tous les moyens de s'emparer de cet objet.

Lorsque l'objet en question est déposé dans le trésor du korrigan, il en fait définitivement partie.

✦ *Maladie du trésor* : le korrigan, si son trésor est écorné, fera tout pour le retrouver. Il subit chaque jour un malus cumulatif de - 1 à toutes ses actions, jusqu'à ce qu'il le retrouve. Le malus ne peut dépasser les - 3.

#### CAPACITÉS NATURELLES :

✦ Apnée

✦ Capricorne

*Note* : de simples petits morceaux de feutre suffisent à atténuer le bruit que font les pieds caprins du korrigan sur du parquet ou autres surfaces dures.

✦ Au choix (définitif) : Agilité accrue / Doigts de fée / Prestance accrue

#### POUVOIRS FÉÉRIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Communication animale*

*Paroles de l'oubli*

*Passe-partout*

*Régénération aquatique*

##### Pouvoirs démasqués :

*Caméléon*

*Regard paralysant*

Pouvoir profond : *Alchimie de l'or* (démasqué)

Pouvoir légendaire : *Toucher de Midas* (démasqué)

#### ATOUTS FÉÉRIQUES :

✦ *Ami d'un(e) ondin(e)* : le korrigan est brillant et aime les gens brillants. Il connaît un(e) ondin(e) qui est pour lui un(e) Allié(e) (5 en Esprit et Prestance, 3 et 2 dans les autres Caractéristiques pour un total de 26 ; Compétences de Gentleman au rang 4 et d'Érudit ainsi que Mouvement au rang 3 ; 2 Compétences futiles au rang 5 le reste au rang 0) et à qui il aime rendre visite.

✦ *Beau parleur* : le korrigan bénéficie d'un bonus de + 1 à toute action visant à briller en société.

✦ *Cadeau approprié* : lorsque le korrigan cherche à s'attirer les bonnes grâces de quelqu'un, il a le

don pour trouver un objet qui lui fera extrêmement plaisir. Lorsqu'il lui fait un cadeau, il bénéficie d'un bonus de + 2 à tout test impliquant une interaction sociale avec cette personne. Cet état de grâce ne dure qu'une journée.

- ✦ *Gardien du trésor* : le korrigan bénéficie d'un bonus de + 2 à toutes ses actions visant à protéger ou récupérer son trésor.
- ✦ Spécialités typiques : *Crochetage* dans Larcin et *Argent* dans Classe.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Classe  
Discrétion  
Larcin + Spécialité *Pickpocket*  
Mouvement  
Rhétorique  
+ Spécialité gratuite *Nage* dans Mouvement

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Joannerie ou Orfèvrerie (au choix)  
Danse ou Musique (au choix)

## Le léporide

Homme-lièvre à l'adresse hors pair, le léporide est capable d'exécuter des bonds prodigieux. Séducteur, il n'a pas son pareil pour amadouer son prochain.

**SEXE** : masculin ou féminin (une léporide)

**APPARENCE** : le léporide ressemble à un être mi-lièvre, mi-homme, couvert d'un pelage soyeux, avec de grandes pattes qui lui servent de jambes, des moustaches et de grandes oreilles. Certaines autres fées affublent parfois les léporides du surnom de « lapinets » afin de les discréditer ou de les agacer, alors qu'ils sont souvent de redoutables courtisans et bretteurs.

**TAILLE** : moyenne

**MODE DE REPRODUCTION** : mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ** : le léporide vit aussi bien en environnement urbain que rural mais, étant de nature particulièrement sociable, il apprécie les endroits où il peut faire de nouvelles rencontres... et de nouvelles conquêtes !

**CARACTÈRE** : esprit curieux et parfois artiste, le léporide est la plupart du temps très affable et bon vivant, aimant boire et s'amuser. Véritable Don Juan, il rate rarement une occasion de séduire et d'attirer un(e) amant(e) dans son lit. De plus, c'est un être souriant qui a toujours l'air très sûr de lui, bien qu'il ne soit pas particulièrement courageux. Attention à ne pas le sous-estimer pour autant : sous ses dehors avenants, son agilité naturelle en fait un redoutable combattant.

#### PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :

Messaline ; Giacomo Casanova, libertin, aventurier, espion et musicien ; Mirabeau.

#### TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR) :

*Affable / épicurien / libertin / rêveur*

#### CARACTÉRISTIQUES :

**Agilité** : 4/8      **Esprit** : 2/6  
**Constitution** : 2/6      **Perception** : 2/6  
**Force** : 1/5      **Prestance** : 3/6  
**Précision** : 1/6      **Sang-froid** : 1/5

#### AVANTAGES :

- ✦ *Sympathique* : le léporide a l'air sympathique. C'est plus fort que lui. Il bénéficie d'un bonus de + 2 à tous ses tests sociaux basés sur la sympathie.
- ✦ *Terrier* : grâce à leurs petites griffes, totalement inefficaces en combat, les léporides peuvent creuser des galeries dans un sol meuble à raison de 6 mètres par heure.

#### DÉSAVANTAGES :

- ✦ *Phobie des fusils* : le léporide a une peur irrationnelle et panique des fusils (= Armes à feu d'épaule). Il ne peut pas se servir d'armes de ce type et devra réussir un test de Ressort ou Fortitude + Sang-froid contre un SD égal à 7 + son rang de Féerie pour ne pas perdre 1 point temporaire de Sang-froid et être pris de peur si quelqu'un se sert d'un fusil près de lui ou s'il se fait pris pour cible par ce type d'armes (la peur fait subir un malus de - 2 à toutes les actions sauf celles qui consistent à fuir la menace – celles-

ci se font avec un bonus de + 2). Étrangement, cette peur ne concerne pas les autres armes à feu.

✦ *Porté sur la chose* : le léporide a besoin de faire l'amour souvent. Au-delà d'une période d'abstinence de 48h, il doit réussir un test de Fortitude + Sang-froid contre un SD de 7 + son rang de Féerie, qui augmentera de 2 chaque jour d'abstinence supplémentaire. S'il réussit, il reste maître de lui-même pour la journée. S'il échoue, il perd 1 point temporaire de Sang-froid pour toute la journée et le besoin de faire l'amour deviendra pour lui une obsession : tant qu'il ne sera pas assouvi, le léporide aura un malus de - 2 à tous ses tests faisant intervenir la Précision, la Perception, l'Esprit et le Sang-froid.



#### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✦ Dents dures
- ✦ Ouïe décuplée
- ✦ Au choix (définitif) : Agilité accrue / Constitution accrue / Perception accrue

#### POUVOIRS FÉÉRIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

- Calme*
- Contact envoûtant*
- Course fulgurante*
- Fou rire*

##### Pouvoirs démasqués :

- Bond prodigieux*
- Botte secrète*

Pouvoir profond : *Vivacité du lièvre* (masqué)  
 Pouvoir légendaire : *Lièvre vorpalin* (démasqué)

#### ATOUPS FÉÉRIQUES :

- ✦ *Air désinvolte* : le léporide, quelle que soit la situation, a toujours l'air à l'aise, le sourire en coin, la mèche rebelle et l'œil rieur. Un observateur tentant de discerner son véritable état mental et psychologique, pour y déceler de l'inquiétude par exemple, subit un malus de - 2 à son test de Sensibilité.
- ✦ *Fourrure soyeuse* : le léporide est doté d'une fourrure si douce et agréable qu'il bénéficie, lorsqu'il est démasqué, d'un bonus de + 2 à toute tentative de Séduction.
- ✦ *Prouesses sexuelles* : le léporide est un amant inoubliable. Toute personne y ayant goûté ne demande qu'à recommencer et est prête à lui rendre service pour ce faire.
  - ✦ *Une conquête dans chaque port* : le léporide a beaucoup voyagé et beaucoup séduit. Il a au moins une conquête (amante ou amant) dans chaque grande ville d'Europe (à la discrétion du Docte) prête à lui rendre service ou à partager des informations avec lui.
- ✦ Spécialités typiques : *Diplomatie* dans Rhétorique et *Crédit* dans Entregent.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Comédie  
Entregent  
Mouvement + Spécialité *Acrobatie\**  
Rhétorique  
Séduction + Spécialité *Appâts*

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Croquet  
Kama Sutra

## Le loup-garou

Le loup-garou a une puissance redoutable qu'il peine parfois à canaliser, en particulier les soirs de pleine lune. Il est aussi appelé lycanthrope (homme-loup).

**SEXE :** masculin ou féminin (une louve-garou)

**APPARENCE :** le loup-garou est une créature mi-loup, mi-homme, d'environ deux mètres de haut, bipède, dont les yeux peuvent être bleu clair, jaune orangé ou rouges. Sa gueule est munie de crocs impressionnants et il est couvert d'un pelage de loup (voir son illustration p. 227).

**TAILLE :** grande = - 1 en Esquive et au SD d'un Tir visant la créature

**MODE DE REPRODUCTION :** mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** du fait de leur instinct sauvage, les loups-garous ont tendance à vivre dans les forêts et à peu fréquenter les hommes. Pourtant, à travers les âges de la Monarchie, ils se sont révélés être de bons dirigeants et, de ce fait, vivent aujourd'hui bien souvent en ville, trop souvent à leur goût, ce qui ne les empêche pas de faire quelques escapades à la campagne, les nuits de pleine lune.

**CARACTÈRE :** les loups-garous ont la réputation d'être redoutables – et ils le sont de fait. Pour-tant, sous leurs airs sauvages, leur caractère bien trempé et juste en fait de bons meneurs. Parfois, ils souffrent de leur nature, qu'ils considèrent comme une malédiction.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :** Bertrand du Guesclin, surnommé le dogue noir de Brocéliande ; la Bête du Gévaudan ; Ysengrin.

#### TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAIT DOMINANTS À CHOISIR) :

**Implacable / intègre / revêche / torturé**

#### CARACTÉRISTIQUES :

**Agilité : 3/7**      **Esprit : 2/6**  
**Constitution : 3/7**      **Perception : 3/7**  
**Force : 2/6**      **Prestance : 1/6**  
**Précision : 1/4**      **Sang-froid : 1/5**

#### AVANTAGES :

✦ **Flair :** chasseur hors-pair, le loup garou est capable retrouver la trace de quelqu'un ou quelque chose grâce à son odorat, même sous forme masquée. Quand il peut flairer une odeur, il bénéficie d'un bonus de + 2 aux tests de Survie (*Chasse*). Cet avantage est cumulable avec le Pouvoir *Prédation*.

✦ **Hurlement :** le loup-garou peut, même sous forme masquée, pousser des hurlements audibles à Constitution kilomètres en environnement calme (3 fois moins en environnement bruyant). Ceux-ci permettent de communiquer de manière simple avec d'autres loups(-garous) (requiert l'atout *Ami des loups*) ou de lancer un signal reconnaissable. Pour autrui, ce hurlement signale qu'un prédateur rôde : un échec sur un test de Ressort ou Fortitude + Sang-froid SD 10 fera fuir ou se cacher une âme sensible.

#### DÉSAVANTAGES :

✦ **Soif de sang :** lorsqu'il accumule le stress et les contrariétés et qu'il ne lui reste plus qu'1 point de Sang-froid ou bien s'il se met en colère contre quelqu'un, tout stress ou provocation supplémentaire nécessite pour le loup-garou de réussir un test de Fortitude + Sang-froid contre un SD égal à 7 + son rang de Féerie pour rester calme, sans quoi il cèdera à ses pulsions : éradiquer la source de stress ou de colère par le sang, voire la dévorer crue après s'être démasqué en cas d'échec critique.

✦ **Transformation lunaire :** tous les mois, lors de la pleine lune, le loup-garou perd son Masque pour toute la durée de la nuit, du moment où la lune

passer la ligne d'horizon à celui où elle disparaît et il est soumis à une *Soif de sang*, comme s'il avait échoué à son test de Fortitude + Sang-froid. Dévorer quelqu'un ou un animal s'il est en pleine nature calmera le loup-garou mais il ne pourra retrouver sa forme Masquée qu'au lever du soleil.

**Note :** pour savoir quand a lieu la pleine lune (tous les 30 jours environ) vous pouvez consulter un calendrier si vous connaissez la date ou bien lancer 1D8, 1D10 et 1D12 au début d'un scénario : la somme des résultats indique le nombre de jours depuis la dernière pleine lune.

#### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✦ Crocs et griffes rétractiles
- ✦ Vision nocturne
- ✦ Au choix (définitif) : Agilité accrue / Constitution accrue / Force accrue

#### POUVOIRS FÉÉRIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Course infinie*  
*Métamorphose en loup*  
*Terreur*  
*Vigilance instinctive*

##### Pouvoirs démasqués :

*Berserker*  
*Prédation*

Pouvoir profond : *Souffle du loup* (masqué)  
Pouvoir légendaire : *Le Grand Méchant Loup* (démasqué)

#### ATOUTS FÉÉRIQUES :

- ✦ *Ami des loups* : le loup-garou peut communiquer avec les loups et seulement avec les loups, comme s'il possédait le Pouvoir *Communication animale*. Dans les espaces sauvages, il peut ainsi s'entourer d'une petite meute constituée de 1 + rang de Prestance loups qui l'aidera et le suivra pour une chasse pouvant durer plusieurs jours. Ils ne risqueront cependant pas leur vie pour lui si le danger est trop grand et ne s'aventureront

pas longtemps dans un village et jamais dans une grande ville.

- ✦ *Camarade ogre* : le loup-garou est lié à un ogre qui est son ami (Contact) et qui s'arrange pour faire taire les témoins gênants et faire disparaître les cadavres, lorsque le loup-garou s'est trop laissé aller, en les mangeant. En échange, le loup-garou rend des services à ce camarade en lui fournissant de la nourriture ou autre.
- ✦ *Féal dévoué* : le loup-garou a un domestique humain, un Féal et Allié, qui est au courant de la vérité et de sa nature féérique. Ce domestique veille au mieux aux intérêts de son maître et à sa sécurité, tout particulièrement les nuits de pleine lune. Ses Caractéristiques sont celles d'un Larbin (4 Caractéristiques et Compétences au rang 3, 4 Caractéristiques et Compétences au rang 2).
- ✦ *Grand seigneur* : le loup-garou possède un grand domaine sur lequel se trouve une forêt. Lui et sa meute peuvent ainsi s'ébrouer à leur guise dans ce domaine dont les habitants ne sont pas toujours rassurés mais savent qu'il faut se barricader chez soi les nuits de pleine lune. Ce grand domaine lui procure un bonus de + 1 en Fortune.
- ✦ Spécialités typiques : *Course* dans Mouvement ; *Sciences occultes* dans Occultisme.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Mêlée  
Mouvement  
Occultisme  
Ressort  
Survie + Spécialité *Chasse*

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Agriculture  
Une activité de plein air au choix



## L'ogre

Son appétit insatiable et la terreur qu'il inspire sont légendaires.

**SEXE :** masculin ou féminin (une ogresse)

**APPARENCE :** l'ogre est une créature humanoïde d'environ deux mètres trente, souvent chauve, munie d'une musculature impressionnante et d'une dentition effrayante. Cet aspect peu rassurant est renforcé par son regard parfois rougeâtre, dans lequel sa proie peut lire une détermination froide et cruelle.

**TAILLE :** très grande = - 2 en Esquive et au SD d'un Tir visant la créature

**MODE DE REPRODUCTION :** mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** il vit partout où il peut assouvir sa faim inextinguible, c'est-à-dire, aujourd'hui, prioritairement dans les villes.

**CARACTÈRE :** l'ogre mange de tout, même de l'ogre. C'est un prédateur capable de tenir tête à un troll, qui se départit rarement de son sang-froid et n'abandonne jamais sa proie, sauf lorsqu'il est lui-même en danger de mort. Ce qui est relativement rare. Pourtant, l'ogre sait faire preuve d'une relative intelligence et d'un utilitarisme qui font froid dans le dos : il ne mangera jamais son employeur et saura rester maître de lui-même face à une proie tant qu'elle lui sera utile.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :**

Trimalcion ; Gargantua ; Gilles de Rais ; l'Ogre du Chat botté ; l'Ogresse d'Hänsel et Gretel.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS AU CHOIX) :**

**Bourru / impitoyable / insatiable / sanguinaire**

**CARACTÉRISTIQUES :**

<b>Agilité :</b> 1/4	<b>Esprit :</b> 1/5
<b>Constitution :</b> 3/8	<b>Perception :</b> 1/6
<b>Force :</b> 4/9	<b>Prestance :</b> 1/4
<b>Précision :</b> 1/3	<b>Sang-froid :</b> 4/9

**AVANTAGES :**

✧ *Effrayant* : même masqué, l'ogre fait peur et bénéficie d'un bonus de + 1 pour intimider

ou effrayer ; il effectue son test d'Autorité avec Sang-froid plutôt que Prestance. Lorsqu'il est démasqué et qu'il affiche son sourire carnassier, l'ogre bénéficie d'un bonus de + 2 à ces mêmes actions. Ce bonus s'applique aussi à son pouvoir de Terreur.

✧ *Système digestif d'acier* : l'ogre est capable de manger et digérer beaucoup de matériaux normalement non comestibles (papier, bois, os, argile, terre, etc.), même de l'ogre. Seuls les pierres et les métaux l'arrêtent (marbre, diamant, granit, acier...).



### DÉSAVANTAGES :

- ✦ *Méfiance* : l'ogre, sans qu'on puisse s'expliquer pourquoi, suscite la méfiance instinctive des femmes et des enfants, y compris féériques. Il subit un malus de - 2 dans toutes ses interactions sociales avec eux.
- ✦ *Régime carné* : l'ogre doit manger au minimum une quantité de viande par jour égale à son rang de Féerie en kg, sans quoi il se sent faible le soir et le lendemain avec un malus cumulatif de - 1 à toutes ses actions par jour où la quantité n'a pu être atteinte (maximum - 3). Évidemment, ce régime alimentaire n'est pas discret et peut aisément divulguer la nature de l'ogre et rendre fort mal à l'aise quiconque le remarque.

### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✦ Crocs inaltérables
- ✦ Jet corrosif
- ✦ Au choix (définitif) : Constitution accrue / Force accrue / Sang-froid accru

### POUVOIRS FÉÉRIQUES :

#### Pouvoirs masqués :

*Coup d'œil*

*Métamorphose en rat*

*Regard dissuasif*

*Terreur*

**Note** : le Pouvoir de Métamorphose en rat peut surprendre pour un ogre. Un Faëologue a émis l'hypothèse qu'il se serait répandu parmi la population ogre depuis la parution du Chat Botté, dont la fin met en scène la transformation de l'ogre en rat.

#### Pouvoirs démasqués :

*Prédation*

*Régénération sanglante*

Pouvoir profond : *Organomancie* (démasqué)

Pouvoir légendaire : *Dévoration abyssale* (démasqué)

### AVANTAGES FÉÉRIQUES :

- ✦ *Ami des bouchers* : l'ogre est le meilleur client de tous les bouchers de sa ville, et des lieux qu'il visite en général. Ils sont bienveillants envers lui et ne lui refuseront pas un petit service.

✦ *Ami des tueurs à gages* : l'ogre a pour Contacts trois tueurs à gages féériques qui font régulièrement appel à lui pour faire disparaître les cadavres. Il peut ainsi se nourrir à l'œil en toute discrétion tout en entretenant un réseau de relations.

✦ *Propriétaire terrien* : l'ogre possède une propriété agricole où il fait élever divers troupeaux des plus abondants pour subvenir à ses besoins en nourriture. Il gagne un + 1 en Fortune et n'a pas de difficulté à se nourrir tant qu'il peut accéder à cette source de nourriture sans encombre.

✦ *Sang-froid surnaturel* : l'ogre est un tueur froid et méthodique. Il bénéficie d'un bonus de + 2 à ses tests de Fortitude (*Maîtrise de soi*) + Sang-froid pour éviter la panique ou la fureur sanguinaire.

✦ Spécialités typiques : *Intimider* dans Autorité ; *Connaissance de la Pègre* dans Monde du Crime.

### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Autorité

Mêlée + Spécialité *Armes blanches lourdes\**

Monde du Crime

Occultisme

Ressort

### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Cuisine

Œnologie ou Divination (au choix)

## L'ondine

Fée aquatique à la voix mélodieuse et au charme infaillible. Les ondines sont très souvent appelées « sirènes » ou « naïades » et les ondins « tritons ». Le terme « ondin » est souvent utilisé de manière générique, pour regrouper les appellations susmentionnées.

**SEXE** : féminin ou masculin (un ondin). Étrangement, il y a presque trois fois plus d'ondines que d'ondins.

**APPARENCE** : capable de vivre sous l'eau comme un poisson, l'ondine ressemble à une femme d'une beauté souvent irrésistible, aux grands yeux verts,



aux longs cheveux, dont la peau se couvre de petites écailles scintillantes et d'élégants ailerons dans sa partie inférieure. Lorsqu'elle plonge dans l'eau, elle peut adopter sa forme dite de sirène et changer ses jambes en une gracieuse queue de poisson lui permettant de se mouvoir encore plus facilement dans son élément. Certaines ont une peau légèrement bleutée et une chevelure (et barbe pour les ondins) rappelant des éléments marins : couleur verte, forme évoquant des algues ou le ruissellement de l'eau.

**TAILLE :** moyenne

**MODE DE REPRODUCTION :** ovovivipare. Cependant, le stade final de la reproduction s'effectue d'une manière singulière. Après une gestation qui dure environ sept mois, l'ondine doit trouver un gros coquillage nommé Aëlafundyl, pondre son œuf et chanter devant ce coquillage pendant toute une nuit. Lorsque point le jour, le coquillage se brise et laisse s'échapper un(e) petit(e) ondin(e).

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** l'ondine revient toujours se ressourcer dans son domaine et affectionne les milieux aquatiques (mer, rivières, lacs) mais vit généralement en ville, où ses qualités musicales et esthétiques sont les plus appréciées.

**CARACTÈRE :** le caractère de l'ondine est presque toujours fluide et changeant comme l'eau, elle a parfois des sautes d'humeur. Mais son goût pour la beauté et le luxe est tout à fait stable. Pour l'assouvir, elle sait user et abuser des qualités dont la nature l'a gratifiée et séduit allègrement tous ceux dont elle peut avoir besoin. Elle se laisse cependant rarement prendre à son propre jeu de séduction à cause d'une méfiance naturelle qui ne lui fait accorder son amitié ou son amour que difficilement. Mais lorsque c'est le cas, l'ondine est une créature d'une fidélité et d'une passion sans pareilles.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :** les Sirènes de l'Odyssée ; Irène Adler ; Orphée ; Enrico Caruso.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR) :**

*Enjôleuse / exaltée / lunatique / piquante*

**CARACTÉRISTIQUES :**

<b>Agilité :</b> 3/7	<b>Esprit :</b> 2/6
<b>Constitution :</b> 1/5	<b>Perception :</b> 1/5
<b>Force :</b> 1/5	<b>Prestance :</b> 4/8
<b>Précision :</b> 3/7	<b>Sang-froid :</b> 1/5

### AVANTAGES :

- ✦ *Domaine sous-marin* : l'ondine possède un domaine sous-marin aménagé avec goût où elle peut vivre à sa guise et où peu de gens viendront la chercher.
- ✦ *Fée aquatique* : contrairement aux fées terrestres ou aériennes, l'ondine est parfaitement à l'aise dans l'eau. Elle voit sous l'eau comme en plein jour et bénéficie d'un bonus de + 1 à toutes ses actions physiques dans l'eau, qui passe à + 2 lorsqu'elle est sous forme de sirène.

### DÉSAVANTAGES :

- ✦ *Bains fréquents* : l'ondine se sent mal si elle ne prend pas au moins un bain par jour. Lorsqu'elle n'a pas pu se baigner, elle subit un malus de - 1 à toutes ses actions jusqu'à ce qu'elle prenne un bain.
- ✦ *Paranoïa* : l'ondine accorde difficilement sa confiance et croira presque toujours qu'on cherche à la trahir, surtout les personnes qu'elle ne connaît pas encore bien. À la discrétion du Docte, elle sera persuadée que tel individu lui ment ou cherche à se servir d'elle, que ce soit le cas ou non. Il lui faudra réussir un test de Fortitude + Sang-froid contre un SD égal à 7 + son rang de Féerie pour se raisonner et ne pas céder à sa paranoïa. En cas d'échec critique, elle cherchera à noyer cette menace certaine, même s'il s'agit de son amant...

### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✦ Cheveux préhensiles
- ✦ Respiration aquatique
- ✦ Au choix (définitif) : Agilité accrue / Précision accrue / Prestance accrue

### POUVOIRS FÉÉRIQUES :

#### Pouvoirs masqués :

*Chant des sirènes*  
*Charme*  
*Égarement*  
*Régénération aquatique*

#### Pouvoirs démasqués :

*Berceuse*  
*Liquéfaction*

Pouvoir profond : *Vibrato déchirant* (masqué)  
Pouvoir légendaire : *Chant de contrôle mental* (masqué)

### ATOUTS FÉÉRIQUES :

- ✦ *Amie des mélomanes* : l'ondine chante si bien qu'elle s'attire, partout où elle se produit, l'admiration des mélomanes. Elle possède un admirateur dans chaque grande ville d'Europe qui est pour elle un Contact. Son identité est laissée à l'appréciation du Docte.
- ✦ *Idole des cours elfiques* : l'ondine n'est pas une rivale dangereuse pour les elfes, du fait de son caractère aquatique, mais sa beauté, son bon goût et ses talents artistiques en font l'idole des cours elfiques. Elle y est toujours bien reçue et, bien que ne bénéficiant pas de la préférence elfique, jouit d'un traitement de faveur.
- ✦ *Méfiance naturelle* : l'ondine ne se laisse pas charmer par les belles paroles des flatteurs et des manipulateurs et bénéficie de ce fait d'un bonus de + 1 à tous ses tests de Fortitude pour résister aux séductions et manipulations et à ses tests de Sensibilité pour détecter le mensonge.
- ✦ *Voix enjôleuse* : l'ondine a naturellement une voix enjôleuse, qui lui fait bénéficier d'un bonus de + 2 pour toutes les tentatives de séduction utilisant la voix.
- ✦ Spécialités typiques : *Appâts* dans Séduction et *Intuition* dans Sensibilité.

### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Culture  
Mêlée ou Tir (au choix)  
Séduction  
Sensibilité  
Survie  
+ Spécialité gratuite *Nage* dans Mouvement (même si la Compétence est au rang 0)

### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Chant  
Opéra ou Théâtre (au choix)

## L'orc

L'allure martiale de l'orc ne trompe pas : la guerre est son élément !

**SEXE :** masculin ou féminin (une orcque)

**APPARENCE :** l'orc est une créature humanoïde de près de deux mètres, assez musculeux, aux yeux jaunes et brillants et à la peau verdâtre. Son faciès, bien que grossier et brutal, n'est pas sans inspirer un certain respect par la puissance et la confiance qui s'en dégage. L'orc est un meneur de troupes, cela se voit à son autorité naturelle (voir son illustration p. 180).

**TAILLE :** grande = - 1 en Esquive et au SD d'un Tir visant la créature

**MODE DE REPRODUCTION :** ovovivipare. Deux semaines après que l'orcque est fécondée, un petit œuf se forme dans son ventre. Au bout de neuf mois, celui-ci atteint une taille plus que respectable. Elle doit alors le pondre et de celui-ci sortira, dans les jours qui suivent, un petit orc.

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** les orcs vivent là où l'on se fait la guerre. Ce sont des meneurs d'hommes et de fées, ils ne sont donc jamais loin de leurs troupes ni des conflits.

**CARACTÈRE :** dotés d'une autorité naturelle, les orcs savent parler aux troupes, les organiser, les galvaniser et les mener à la victoire. Ces qualités naturelles sont renforcées par leur sens de l'honneur et leur loyauté indéfectibles envers leurs troupes et leurs employeurs. Pour toutes ces raisons, les orcs sont particulièrement aimés des trolls, qui reconnaissent en eux leurs chefs naturels.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :**

Achille ; Hannibal Barca ; Napoléon Bonaparte.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR) :**

**Autoritaire / intransigeant / loyal / vindicatif**

**CARACTÉRISTIQUES :**

**Agilité :** 1/5      **Esprit :** 1/5  
**Constitution :** 2/6      **Perception :** 2/7  
**Force :** 3/7      **Prestance :** 1/4  
**Précision :** 3/7      **Sang-froid :** 3/7

**AVANTAGES :**

- ✦ *Respect :* l'orc est un bon chef de guerre et il est reconnu comme tel par ses compagnons d'armes. Ces derniers ne tentent en général ni de souiller sa réputation, ni de le trahir.
- ✦ *Science du combat :* au premier tour de combat, l'orc sait instinctivement quelles vont être les actions de chaque protagoniste, à condition qu'il ne soit pas surpris. Le Docte doit donc dire au joueur incarnant l'orc, quel que soit son rang d'Initiative, ce que vont faire ses assaillants lors de ce premier tour.

**DÉSAVANTAGES :**

- ✦ *Frère d'armes :* l'orc est incapable d'abandonner un compagnon d'armes ; il restera avec lui et tentera de le sauver même au péril de sa propre vie.
- ✦ *Haine orcquesque :* les orcs sont des meneurs d'hommes. Il ne peut y avoir qu'un seul meneur, c'est pourquoi les orcs se détestent entre eux et ne supportent pas de travailler ensemble.

**CAPACITÉS NATURELLES :**

- ✦ Crocs effilés
- ✦ Vision thermique
- ✦ Au choix (définitif) : Force accrue / Précision accrue / Sang-froid accru

**POUVOIRS FÉÉRIQUES :**

**Pouvoirs masqués :**

*Course infinie*  
*Cri de guerre*  
*Exemple martial*  
*Regard dissuasif*

**Pouvoirs démasqués :**

*Botte secrète*  
*Vision tactique*

Pouvoir profond : *Sixième sens martial* (masqué, amélioré en démasqué)

Pouvoir légendaire : *Âme de chef* (masqué)

### ATOUTS FÉÉRIQUES :

- ✦ *Accointance gobeline* : l'orc est un stratège et il a besoin de matériel lourd et de munitions. Il a pour contact un gang de gobelins qui le ravitaillent de bonne grâce sans demander de prix exorbitants.
- ✦ *Argot goblin* : l'orc connaît l'argot goblin, que seuls les gobelins parlent. Il peut l'enseigner à ses compagnons. Nul ne pourra comprendre leur conversation sans connaître cet argot. Toutefois, c'est une langue particulièrement disgracieuse. Cet atout ne compte pas parmi les langues octroyées par un rang en Culture.
- ✦ *Arme fétiche* : l'orc a une arme favorite à laquelle il a donné un nom, qu'il a fait améliorer spécialement pour lui. Elle occasionne un point de dégât supplémentaire que sa valeur normale et le rassure en situation de stress : il a un bonus de + 1 aux tests impliquant son Sang-froid quand il l'a en main.
- ✦ *Connaissance de l'armée* : l'orc a servi dans l'armée et a marqué les esprits par ses compétences. Il a donc des Contacts facilités avec la grande muette et un certain prestige, ce qui se traduit par la Spécialité *Grande muette* pour sa Compétence *Autorité*, qu'il peut utiliser à la place d'Entregent quand il veut faire appel à un réseau de militaires.  
*Note* : cet atout nécessite que l'orc soit un minimum âgé (au moins 25 ans).
- ✦ *Spécialités typiques* : un type d'armes au choix (*Armes blanches légères*, *Armes à feu lourdes\**, etc.) dans *Mêlée* ou *Tir* ; *Courage* dans *Ressort*.

### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Art de la guerre  
Autorité + Spécialité *Commander*  
Observation  
Ressort  
Mêlée ou Tir (au choix)

### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Compétence futile de plein air au choix  
Jeux de stratégie (échecs, etc.)

## Le phénix

Le phénix, fier, majestueux et flamboyant, maîtrise le feu et redoute l'eau.

**SEXE** : masculin ou féminin (une phénix)

**APPARENCE** : le phénix est un oiseau humanoïde de taille moyenne, couleur de feu, aux yeux rougeoyants, aux griffes acérées et à l'air noble. Ses membres supérieurs sont à la fois ses bras et ses ailes, qui se prolongent un peu au-delà de ses mains. Un phénix sans son masque rayonne de puissance et de majesté.

**TAILLE** : moyenne

**MODE DE REPRODUCTION** : ovipare. Le phénix a tendance à construire ses nids au plus profond des montagnes, dans la roche nue qu'il peut brûler à son aise.

**HABITAT PRIVILÉGIÉ** : il vit principalement dans les montagnes, loin de la mer et de l'eau en général. Le phénix a des tendances solitaires du fait de sa nature spéciale. Pourtant, beaucoup de Faux-Semblants phénix sont devenus, au fil des siècles, de grands aristocrates titrés. Par conséquent, ils vivent également très souvent dans les cours féériques.



**CARACTÈRE :** le phénix est un être de solitude, mal compris et très fier à la fois des siens et de sa lignée qui remonte bien souvent aux débuts de la Monarchie. C'est pourquoi le phénix est le type même de l'aristocrate guerrier, aujourd'hui déphasé. Il a effectivement beaucoup de mal à s'adapter au monde moderne et aux changements qui s'opèrent dans la Monarchie. D'un caractère ombrageux, il est toujours au centre de quelque duel qui alimente les ragots de la cour pour quelques semaines, bien qu'il méprise tous ces courtisans avides de rumeurs.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :**

le Cid Campéador ; Hernan Cortez ; Cyrano de Bergerac ; le Grand Condé ; le Chevalier de Saint-Georges.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR) :**

Baroque / fier / flamboyant / nostalgique

**CARACTÉRISTIQUES :**

Agilité : 3/7      Esprit : 2/6  
Constitution : 2/6      Perception : 2/6  
Force : 2/6      Prestance : 3/7  
Précision : 1/5      Sang-froid : 1/5

**AVANTAGES :**

✦ *Seigneur des oiseaux* : les oiseaux reconnaissent en chaque phénix un noble représentant de leur espèce. Le phénix est capable de communiquer avec eux quand il est sous forme démasquée comme s'il avait le Pouvoir de *Communication animale*. Il peut leur donner des ordres très simples.

✦ *Insensibilité aux flammes* : masqué ou démasqué, le phénix est insensible à tous les dommages dus au feu.

**DÉSAVANTAGES :**

✦ *Code de l'honneur* : le phénix est très orgueilleux et ne supporte pas l'injure. Il provoquera en duel, suivant ainsi toutes les règles de la bonne société, tout individu qui lui manquera de respect. De même, il rechignera à attaquer un adversaire de valeur dans le dos ou désarmé s'il estime que son honneur en souffrirait.

✦ *Hydrophobe* : le phénix a peur de l'eau. Il peut supporter de se laver, de boire et d'accomplir les gestes de la vie quotidienne, mais il subit un malus de - 1 sur toutes ses actions les jours de pluie, même lorsqu'il est à l'intérieur d'un bâtiment et un malus de - 2 lorsqu'il voyage sur une étendue d'eau.

**CAPACITÉS NATURELLES :**

✦ Ailes  
✦ Griffes rétractiles  
✦ Au choix (définitif) : Vue décuplée / Agilité accrue / Prestance accrue

**POUVOIRS FÉÉRIQUES :**

**Pouvoirs masqués :**

*Feu sacré*  
*Noblesse oblige*  
*Régénération ardente*  
*Souffle enflammé*

**Pouvoirs démasqués :**

*Éblouissement*  
*Halo de flammèches*

Pouvoir profond : *Contrôle du feu* (masqué)  
Pouvoir légendaire : *Résurrection* (démasqué)

**ATOUTS FÉÉRIQUES :**

✦ *Bel hidalgo* : le phénix a quelque chose de superbe. Il bénéficie d'un bonus de + 1 à ses tests de Séduction et de Classe.

✦ *Rapier ancestrale* : le phénix possède une rapière de qualité exceptionnelle qui a appartenu à ses lointains ancêtres et porte leurs armoiries. Contrairement aux rapières ordinaires, elle octroie un bonus de + 1 à l'Initiative, occasionne 1 point de dégât supplémentaire par rapport à ce type d'arme et lui confère un certain prestige social (à la discrétion du Docte). La perdre ou la briser ne serait pas bon pour son Sang-froid...

✦ *Serviteur débrouillard* : le phénix a un serviteur humain dévoué et pragmatique, qui est pour lui un Allié et un Féal, c'est-à-dire qu'il est au courant de l'existence des fées et respecte la Loi

du Silence. Il l'aide à interagir avec le monde moderne. Ses Caractéristiques sont celles d'un Larbin (4 Caractéristiques et Compétences au rang 3, 4 Caractéristiques et Compétences au rang 2).

- ✦ *Titre de noblesse* : le phénix fait partie d'une ancienne famille aristocratique. Il est Chevalier sans terre lié à un Baron à déterminer avec lequel il aura un lien remontant à plusieurs générations. Ce titre est cumulable avec un autre titre éventuellement acheté à la création de personnage.
- ✦ Spécialités typiques : *Armes blanches légères* dans Mêlée ; *Histoire* dans Culture.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Art de la guerre  
Autorité  
Culture  
Mêlée  
Rhétorique  
+ Spécialité gratuite *Vol* dans Mouvement (même si la Compétence est au rang 0)

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Fauconnerie  
Héraldique

## La succube et l'incube

La beauté irrésistible et les talents de manipulation de la succube sont proprement démoniaques.

**SEXE** : féminin (succube) ou masculin (incube). Nous désignerons ici ces créatures sous le nom générique de succube parce qu'elles sont plus nombreuses que les incubes.

**APPARENCE** : la succube est une créature généralement associée aux démons de la nuit, dotée de grandes ailes rétractiles rappelant celles d'une chauve-souris. Malgré cet aspect démoniaque, sa beauté est souvent qualifiée d'indescriptible. Ses traits, son teint, sa silhouette, ses mouvements, sa voix sont parfaits. Cette perfection irradie d'un charme sauvage qui a généralement pour effet de provoquer la naissance d'un désir charnel

quasiment irrésistible sur ceux qui ont l'audace de la contempler (voir son illustration p. 152).

**TAILLE** : moyenne

**MODE DE REPRODUCTION** : mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ** : elle ne vit qu'en société, et de préférence dans la haute société. Rares sont les succubes à finir dans le ruisseau, et même lorsque cela leur arrive, elles finissent toujours par s'attirer les faveurs et la fortune d'un riche humain ignorant et facile à manipuler.

**CARACTÈRE** : aimant absorber l'énergie sexuelle de ses proies, la succube est aussi manipulatrice que belle. Son cœur de glace, son esprit d'acier et son âme de marbre contrastent avec la chaleur des désirs qu'elle suscite. Rien ne peut la toucher si elle ne l'a pas décidé. Certaines succubes éprouvent une profonde mélancolie devant le manque de beauté du monde et devant la naïveté de leurs admirateurs. Elles se désennuient en explorant leurs perversions. Elles tombent très rarement amoureuses. Parfois, une succube rencontre un incube et tous deux décident de vivre un amour fou en acceptant de tomber dans les rets l'un de l'autre.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS** : Lilith ; Salomé ; Cléopâtre ; Don Juan ; la Marquise de Merteuil ; le Vicomte de Valmont.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR)** :

*Cruelle / désenchantée / langoureuse / manipulatrice*

**CARACTÉRISTIQUES** :

**Agilité** : 2/6      **Esprit** : 3/6  
**Constitution** : 1/4      **Perception** : 3/7  
**Force** : 1/4      **Prestance** : 4/9  
**Précision** : 1/6      **Sang-froid** : 1/6

**AVANTAGES** :

✦ *Immunité à la séduction* : la succube est passée maîtresse dans l'art de conquérir les cœurs. Elle ne peut donc pas se laisser piéger au jeu de la séduction. Toute tentative sur sa personne, qu'elle soit magique ou non, se solde par un échec automatique, sauf si la succube décide de se laisser séduire.

✧ *Obsession onirique* : un simple regard pourra provoquer un désir conscient ou non chez autrui, qui hantera ses rêves pendant quelques nuits, affaiblissant sa concentration, ce qui se traduit par un malus de - 1 pour toute tâche nécessitant une attention soutenue. Toute tentative de séduction pendant que l'obsession onirique (après au moins un rêve) est en cours bénéficie en outre d'un bonus de + 1 en sus des autres bonus potentiels.

#### DÉSAVANTAGES :

- ✧ *Beauté inoubliable* : la succube est si belle que son visage est inoubliable. Tout témoin interrogé sera capable d'en donner une longue description, pas toujours très fidèle, mais du moins très reconnaissable.
- ✧ *Jalousies* : la succube suscite la jalousie de ses rivales (ou de ses rivaux). Partout où elle passe, il y a toujours au moins quelqu'un prêt à lui nuire gravement (à la discrétion du Docte).

#### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✧ Ailes rétractiles
- ✧ Griffes rétractiles
- ✧ Au choix (définitif) : Esprit accru / Prestance accrue / Vision thermique

#### POUVOIRS FÉÉRIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Absorption sexuelle*  
*Charme*  
*Pensées impures*  
*Sujet qui fâche*

##### Pouvoirs démasqués :

*Berceuse*  
*Contact fiévreux*

Pouvoir profond : *Danse de Salomé* (masqué)

Pouvoir légendaire : *Domination sexuelle et mentale* (démasqué)

#### ATOUTS FÉÉRIQUES :

- ✧ *Admirateurs* : partout où elle passe, la succube rassemble toujours autour d'elle un groupe d'admirateurs serviables (à la discrétion du Docte).
- ✧ *Amant(e) indéfectible* : la succube est l'amante d'une personne humaine, folle d'elle, fortunée (Fortune = 6), connaissant sa véritable nature, et prête à tout pour elle, même à risquer sa vie. On la considère comme un(e) Allié(e). Ses Caractéristiques sont celles d'un Larbin (4 Caractéristiques et Compétences au rang 3, 4 Caractéristiques et Compétences au rang 2). La succube devra toutefois donner de sa personne.
- ✧ *Impeccable* : la succube a la capacité inexplicable d'être toujours impeccable. Elle n'est jamais couverte de poussière ou de boue, jamais en sueur, jamais écarlate... Elle reste toujours parfaite, quel que soit le traitement qu'on lui a fait subir.
- ✧ *Odeur irrésistible* : l'odeur naturelle de la succube est un parfum en lui-même, et un parfum inimitable. Elle bénéficie d'un bonus de + 1 à toutes ses tentatives de Séduction.
- ✧ *Spécialités typiques* : *Beau Monde* dans Entregent ; *Élégance* dans Classe.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Classe  
Entregent  
Monde du crime  
Occultisme  
Séduction + Spécialité *Appâts*  
+ Spécialité gratuite *Vol* dans Mouvement (même si la Compétence est au rang 0)

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Danse  
Kama Sutra

## Le sylve

Créature proche des plantes, le sylve est capable de contrôler la végétation. Notez que les sylves femmes sont souvent appelées dryades.

**SEXE :** masculin ou féminin (une sylve mais on dit souvent une dryade)

**APPARENCE :** le sylve ressemble à un humain aux proportions harmonieuses, dont les cheveux sont constitués de feuilles et de fleurs, dont la peau est légèrement verdâtre et couverte, çà et là, de petites écorces, et dont les pieds ont tendance à se ramifier en racines.



**TAILLE :** moyenne

**MODE DE REPRODUCTION :** végétal. Pour se reproduire, il ou elle doit attendre le printemps. Lorsque le temps est venu, il (ou elle) danse dans une prairie couverte de fleurs en secouant ses cheveux qui laissent tomber quelques parcelles de pollen, fécondant ainsi les fleurs de la prairie. Lorsque vient l'été, l'une de ces fleurs abritera un petit sylve, pas plus grand qu'une main, que son père ou sa mère viendra alors chercher.

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** le sylve aime par-dessus tous les espaces paisibles et vierges de l'influence humaine. Pourtant, il vit bien souvent en ville où il tente de sauvegarder les quelques parcs et jardins qui continuent d'y subsister.

**CARACTÈRE :** le sylve est à la fois maladivement timide et très volontaire lorsqu'il pense que quelqu'un ou quelque chose a besoin de lui. Il est plutôt non-violent et supporte mal les mœurs de ses congénères féériques. Pourtant, le sylve est la force de la nature incarnée et sait également déchaîner cette dernière, mais uniquement pour poursuivre un but élevé ou sauver des innocents.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :**  
Eurydice ; Iseut ; Rousseau ; Goethe.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR) :**

Bienveillant / pacifique / timide / volontaire

**CARACTÉRISTIQUES :**

Agilité : 2/6	Esprit : 2/6
Constitution : 1/5	Perception : 3/7
Force : 1/5	Prestance : 3/7
Précision : 3/7	Sang-froid : 1/5

**AVANTAGES :**

- ✧ *Capital sympathie* : le sylve, quoique peu présent dans les cours féériques, y est pourtant toujours le bienvenu. Il bénéficie d'un bonus de + 1 pour toutes ses interactions sociales en ces lieux.
- ✧ *Naturophile* : lorsque le sylve est dans un espace naturel couvert de végétation, il bénéficie d'un bonus de + 1 à toutes ses actions physiques et de + 2 à ses tests visant à identifier la faune et la flore.

#### DÉSAVANTAGES :

- ✦ *Ochlophobie* : le sylve a peur des foules trop denses. Lorsqu'il est pris dans une foule, il doit réussir un test de Fortitude + Sang-froid SD 10 ou plus – selon l'importance de la foule – pour rester maître de lui-même et ne pas s'enfuir en courant en perdant 1 point temporaire de Sang-froid.
- ✦ *Régime alimentaire* : pour se nourrir, le sylve doit enfoncer ses pieds (ou ses mains) dans le sol ou dans de la terre ; ils se transforment alors en racines qui absorbent les substances nutritives dont il a besoin. Il doit ensuite s'exposer à la lumière du soleil pendant une heure pour les transformer en matière organique. Toute autre forme d'alimentation l'indispose et lui confère un malus de - 1 à toutes ses actions jusqu'au lendemain. Il peut cependant absorber de l'eau.

#### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✦ Cheveux préhensiles
- ✦ Dissimulation végétale
- ✦ Au choix (définitif) : Agilité accrue / Armure naturelle / Précision accrue

#### POUVOIRS FÉRIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Calme*  
*Communication animale et végétale*  
*Égarement*  
*Main verte*

##### Pouvoirs démasqués :

*Membres-lianes*  
*Régénération végétale*

Pouvoir profond : *Contrôle végétal* (masqué)

Pouvoir légendaire : *Métamorphose en dendrite* (démasqué : homme-arbre)

#### ATOUTS FÉRIQUES :

- ✦ *Ami des animaux* : le sylve passe son temps à recueillir des animaux et à les soigner. En échange, ils peuvent accepter de lui rendre service. Le sylve a besoin du Pouvoir de

*Communication animale* pour communiquer avec eux. À chaque début de scénario, il peut avoir recueilli trois animaux, dans la limite du vraisemblable (pas d'ours en ville et pas de tigre en Allemagne).

- ✦ *Domaine naturel* : le sylve, bien qu'il puisse parfaitement habiter en ville, possède un vaste domaine naturel qui lui confère + 1 en Fortune. Ce havre de paix dissimule en général une petite habitation discrète. Ce peut être une colline, un bois, un vallon...

- ✦ *Empathique* : le sylve sent instinctivement l'état d'esprit des gens. Il bénéficie naturellement d'un bonus de + 1 à ses tests de Sensibilité vis-à-vis des humains ou des fées pour déterminer leurs sentiments.

- ✦ *Quartier bienveillant* : le sylve passe son temps à soulager les souffrances morales ou physiques de ses voisins, qui le considèrent comme un saint homme (quand il vit quelque part suffisamment longtemps, à la discrétion du Docte). Ils sont bienveillants envers lui et ne refuseront pas de lui rendre service.

- ✦ *Spécialités typiques* : *Psychologie* dans Sensibilité ; *Premiers soins* dans Médecine.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Discrétion + Spécialité *Camouflage*  
Médecine  
Rhétorique  
Sensibilité  
Survie + Spécialité *Orientation*

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Botanique  
Zoologie ou Agriculture

## Le troll

Simple d'esprit et glouton, le troll possède une corpulence, une puissance et une robustesse qui forcent cependant le respect.

**SEXE** : masculin ou féminin (une trollesse)

**APPARENCE :** le troll mesure environ deux mètres quarante de hauteur. Son faciès est épouvantable : ses yeux jaunâtres expriment au mieux une profonde naïveté, au pire une insondable bêtise, son nez énorme ne cesse de flairer sa nourriture potentielle et sa mâchoire prognathe n'arrange rien à l'apparente stupidité qu'il dégage. Sa peau olivâtre est couverte de pustules. Bref, le troll ne manque pas à sa réputation : il est bien la créature la plus hideuse du monde (voir son illustration p. 174).

**TAILLE :** très grande = - 2 en Esquive et au SD d'un Tir visant la créature

**MODE DE REPRODUCTION :** ovipare. La trollesse devient sauvage lorsqu'elle couve ses œufs.

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** bien que le troll fût, à l'origine, une créature forestière ou montagnaise, il a au cours du dernier siècle peu à peu migré en ville, avec les autres rois de la forêt, les elfes.

**CARACTÈRE :** le troll est une créature rustre, souvent affamée, qui peut soutenir les concours de nourriture les plus fous avec l'ogre, grâce à ses cinq estomacs, si ce n'est que le troll mange de tout sauf du troll (trop filandreur), alors que l'ogre mange de tout, même de l'ogre. Si l'on ajoute que le troll a une intelligence limitée, on comprend vite le danger qu'il peut y avoir à croiser un troll mal nourri. Cependant, au-delà de ce portrait largement négatif, le troll a su trouver sa place dans la société féérique grâce à une fidélité peu commune et à ses prouesses martiales.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :**  
Polyphème ; Goliath ; le Chevalier Bayard ; Porthos.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR) :**

**Benêt / fidèle / impavide / vorace**

**CARACTÉRISTIQUES :**

**Agilité : 1/5      Esprit : 1/2**  
**Constitution : 4/9      Perception : 2/8**  
**Force : 3/8      Prestance : 1/3**  
**Précision : 1/4      Sang-froid : 3/9**

**AVANTAGES :**

✦ **Laidieur terrifiante :** le troll, lorsqu'il est démasqué, est si laid que ceux qui l'aperçoivent pour la première fois doivent réussir un test de Ressort / Fortitude + Sang-froid d'un SD égal à 7 + le rang de Féerie du troll pour ne pas être terrorisé. Si le test échoue, la victime a un malus de - 2 sur toutes ses actions, sauf pour toutes celles qui lui permettraient de fuir ou de se cacher (bonus de + 2).

✦ **Téméraire :** le troll n'a peur de rien, sauf du feu. Toute situation de stress nécessitant un test de Sang-froid, y compris face à un pouvoir provoquant la peur, n'a aucun effet lui, même si sa vie est en danger. Cet avantage ne fonctionne pas si la source de l'effroi est le feu.

**DÉSAVANTAGES :**

✦ **Insatiable :** le troll a souvent faim et cherche sans cesse de quoi manger, sans comprendre la plupart du temps que le moment est mal choisi. Il a un malus de - 2 à tous les tests de Fortitude + Sang-froid où il doit résister à la tentation de manger quelque chose d'appétissant.

✦ **Peur du feu :** la seule chose dont le troll ait une peur panique est le feu. En présence d'une source de feu suffisamment importante et menaçante, le troll doit réussir un test de Ressort ou Fortitude + Sang-froid SD 12 (ou plus si la source de feu est particulièrement grande ou menaçante) pour ne pas perdre 1 point temporaire de Sang-froid et subir les effets de la peur (- 2 à toutes les actions, sauf la fuite pour lequel il bénéficiera d'un bonus de + 2). En cas d'échec critique, le troll prend automatiquement sa forme démasquée et devient berserk dans la même action ; complètement incontrôlable, il attaquera sauvagement et aveuglément celui qui est cause des flammes et ceux qui l'environnent, ou toute personne sur son passage s'il y a un incendie.

**CAPACITÉS NATURELLES :**

✦ Mains battoirs  
✦ Odorat décuplé  
✦ Au choix (définitif) : Constitution accrue / Force accrue / Sang-froid accru

### POUVOIRS FÉÉRIQUES :

#### Pouvoirs masqués :

*Communication animale*

*Course infinie*

*Haleine fétide*

*Regard dissuasif*

#### Pouvoirs démasqués :

*Berserker*

*Salive régénératrice*

Pouvoir profond : *Régénération surnaturelle*  
(démasqué)

Pouvoir légendaire : *Sa Majesté des trolls* (masqué)

### ATOUS FÉÉRIQUES :

✧ *Ami des petits animaux* : sous ses dehors brutaux, et sous réserve qu'il ne soit pas affamé, le troll aime les petits animaux (souris, lapin, chat, furet, moineau, etc.) avec lesquels il peut être d'une douceur et d'une patience étonnantes. En échange, ils peuvent accepter de lui rendre service. Le troll a besoin du Pouvoir de *Communication animale* pour communiquer avec eux, de manière souvent très simple. À chaque début de scénario, il peut avoir recueilli trois animaux, dans la limite du vraisemblable (pas de renard arctique en ville et pas de yack en Italie).

✧ *Ami ogre gourmet* : le meilleur ami du troll est un ogre ventripotent qui tient un restaurant pas très loin de chez lui, lui fait des prix et est toujours prêt à lui rendre service. Il compte comme un Contact mais n'est pas un Combattant : il ne prendra pas de risque quand il apporte son aide.

✧ *Contact armurier* : le troll connaît un armurier qui lui procure ou lui répare ses armes blanches lourdes à moitié prix, voire à l'œil, en échange d'un service.

✧ *Homme de main* : le troll a été sollicité plusieurs fois pour des missions de surveillance, d'escorte, de gardiennage, etc. par une faction donnée parmi les suivantes : Monarchie / Gardiens du Silence, Métaphysiciens, Technologues, Sicaire, Druides, Monarchomaques. Grâce à un numéro

de téléphone qu'on lui a donné, il peut avoir un Contact au sein de cette faction (à choisir) dans chaque grande ville.

✧ Spécialités typiques : *Épreuves de force* dans Ressort et *Chasse* dans Survie.

### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Conduite (type de véhicule au choix\*)

Mêlée + Spécialité *Armes blanches lourdes\**

Monde du crime

Ressort

Survie

### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Cuisine ou Agriculture

Gourmet

*Note* : en raison de sa stupidité proverbiale, qui doit se faire sentir dans son interprétation, le troll est un personnage délicat à jouer. Nous conseillons aux joueurs de bien réfléchir avant de faire leur choix et éventuellement au Docte de permettre à un joueur motivé de créer un troll surdoué (3 en rang maximal d'Esprit et 8 en note maximale de Constitution).

## Le vampire

Buveur de sang mais aussi habile manipulateur : l'intrigue est son élément.

**SEXE** : masculin ou féminin (une vampyre)

**APPARENCE** : le vampire se différencierait assez peu d'un humain si ce n'était son teint blafard, sillonné de veines bleuâtres, ses lèvres rouges comme le sang et les deux longues canines qui agrémentent son froid sourire. Malgré ces quelques détails, un vampire peut rester démasqué parmi les humains sans trop se faire remarquer, surtout s'il prend garde à fermer la bouche.

**TAILLE** : moyenne

**MODE DE REPRODUCTION** : mammifère. Notez que lorsque deux vampires font l'amour, ils adorent se mordre respectivement et s'échanger de leur sang. Ce type d'ébats est généralement traumatisant pour un témoin profane.



**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** le vampire a besoin de la société féérique pour survivre, non pas parce qu'il doit se nourrir de sang, mais parce qu'il a besoin de spectateurs à éblouir et manipuler pour se sentir exister. Le vampire est une créature fondamentalement urbaine.

**CARACTÈRE :** beaucoup de qualificatifs peu favorables sont attachés au nom de vampire : manipulateur, cruel, opportuniste, menteur, vaniteux. Ils sont tous en dessous de la vérité, les vampires vous le diront eux-mêmes. Car ils sont dévorés par une flamme inextinguible : l'amour du pouvoir. Rien ne saurait les arrêter, ni l'amitié, ni l'amour, ni le

temps. Tout vient à point à qui sait attendre est leur devise préférée. Ils savent échafauder les plans les plus tortueux sans jamais se départir de leur sang-froid et de leur sourire carnassier.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :**  
la Comtesse Bathory ; Dracula ; le Comte de Saint-Germain ; Moriarty.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS AU CHOIX) :**

*Ambitieux / machiavélique / opportuniste / perspicace*

**CARACTÉRISTIQUES :**

<b>Agilité :</b> 1/5	<b>Esprit :</b> 3/7
<b>Constitution :</b> 1/5	<b>Perception :</b> 2/6
<b>Force :</b> 1/5	<b>Prestance :</b> 3/7
<b>Précision :</b> 1/5	<b>Sang-froid :</b> 4/8

**AVANTAGES :**

- ✦ *Inodore et athermique* : le vampire ne dégage pas d'odeur, il ne sue pas non plus et son sang est froid. Cela le rend indétectable à la vision thermique.
- ✦ *Goût du sang* : le sang a un effet tonifiant et régénérant sur le vampire. Une fiole ou gourde en contenant quelques rasades permet de lui redonner rapidement 3 points de Vie et efface une partie de sa fatigue. Ce n'est pas aussi efficace que boire le sang frais directement sur une victime avec le Pouvoir *Absorption par morsure* mais cela permet de se tirer d'affaire rapidement. Il lui faudra du sang frais ou d'autres sources de soin pour regagner davantage de points de Vie.

**DÉSAVANTAGES :**

- ✦ *Créature nocturne* : le vampire n'est pas à l'aise le jour et encore moins quand il doit faire appel à sa nature féérique. Il subit un malus de - 2 à tous ses tests impliquant la Perception visuelle, à moins d'être dans une pièce dont les fenêtres sont fermées, et de - 2 pour utiliser tous ses Pouvoirs.
- ✦ *Froideur cadavérique* : même sous forme masquée, le vampire est pâle et sa peau ne dégage pas de chaleur. Il est ainsi aisé de le reconnaître par un contact tactile ou à d'autres signes (absence de

buée sortant de sa bouche en hiver, de sueur en été ou après un effort, etc.), ou encore grâce à une Vision thermique. En outre, cet aspect morbide le rend antipathique et il souffre d'un malus de - 2 aux tests sociaux fondés sur la sympathie.

#### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✧ Crocs effilés
- ✧ Vision nocturne
- ✧ Au choix (définitif) : Force accrue / Mort différée / Sang-froid accru

#### POUVOIRS FÉERIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Coup d'œil*  
*Hypnose*  
*Métamorphose en noctule* (chauve-souris)  
*Terreur*

##### Pouvoirs démasqués :

*Absorption par morsure*  
*Ténèbres*

Pouvoir profond : *Ombre mouvante* (démasqué)  
Pouvoir légendaire : *Absorption de pouvoirs* (démasqué)

#### ATOUTS FÉERIQUES :

- ✧ *Âme damnée* : le vampire possède un serviteur féérique (espèce à choisir) qui le sert presque aveuglément, allant jusqu'à mettre sa vie en danger pour lui. Sa fidélité est totale. Ses Caractéristiques sont celles d'un Larbin (4 Caractéristiques et Compétences au rang 3, 4 Caractéristiques et Compétences au rang 2).

- ✧ *Faciès aristocratique* : le vampire a parfaitement l'air d'un aristocrate, ce qui lui donne certaines primautés dans le monde humain : il est difficilement arrêté par la police, on lui libère toujours une table au restaurant, même s'il est plein, il impressionne les gens du peuple, il a facilement ses entrées dans les clubs... Il a gratuitement la Spécialité *Crédit* pour Entregent et celle-ci lui octroie un bonus de + 2 au lieu de + 1 quand il interagit avec les humains.

- ✧ *Fortune immobilière* : le vampire possède une fortune immobilière qui lui permet d'avoir de confortables rentes et toujours au moins un petit pied à terre dans la plupart des grandes villes d'Europe (à la discrétion du Docte). Cela lui donne un bonus de + 2 en Fortune.

- ✧ *Visage impassible* : le vampire a l'air imperturbable. Quelle que soit la situation, toute personne tentant un test de Sensibilité + Perception sur lui subit un malus de - 2.

- ✧ Spécialités typiques : *Étiquette* dans Classe ; *Commander* dans Autorité.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Autorité  
Classe  
Entregent + Spécialité *Politique*  
Fortitude + Spécialité *Maîtrise de soi*  
Observation

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Héraldique  
Œnologie ou Psychanalyse (au choix)



# LES FÉES MODERNES

## La fée électricité

Nerveuse et rapide, elle possède une affinité avec l'électricité qui lui permet de contrôler la foudre.

**SEXE :** masculin ou féminin

**APPARENCE :** la fée électricité est une créature humanoïde, aux cheveux blonds-blancs sillonnés d'étincelles et toujours en mouvement, comme si une légère brise les parcourait. Sa peau diaphane et ses yeux blancs sont légèrement luminescents. Elle a des mouvements particulièrement vifs (voir son illustration p. 144).

**TAILLE :** moyenne

**MODE DE REPRODUCTION :** mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** la fée électricité vit principalement dans les grandes villes où l'électricité est largement présente.

**CARACTÈRE :** nerveuse et colérique, la fée électricité se montre en général plutôt distante avec les gens, qu'elle craint toujours un peu de blesser par son contact électrique, surtout lorsqu'elle perd son calme. Elle se sent également différente : différente des humains car elle est fée, différente des fées car elle n'appartient pas à leur monde traditionaliste et passéiste. La fée électricité a beau représenter l'avenir, elle ne se sent chez elle nulle part. Cet état de fait a tendance à la rendre soit encore plus colérique, soit mélancolique.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :**

Alessandro Volta ; Mary Shelley ; Nikola Tesla ; Marie Curie.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS AU CHOIX) :**

Colérique / mélancolique / nerveux / sauvage

**CARACTÉRISTIQUES :**

Agilité : 3/8

Esprit : 2/6

Constitution : 1/5

Perception : 3/7

Force : 1/4

Prestance : 2/6

Précision : 3/7

Sang-froid : 1/5

**AVANTAGES :**

✦ *Immunité électrique et thermique* : la fée électricité est plus proche de son « élément » que de sa nature humano-féérique. Elle ne subit aucun dégât dû à l'électricité, même masquée ; et lorsqu'elle est démasquée, elle devient insensible aux dommages dus aux très hautes ou très basses températures (aux flammes, à une balade nue dans l'Antarctique) sans toutefois pouvoir survivre à ce qui fondrait du métal (lave par exemple).

✦ *Vivacité* : la fée électricité est particulièrement vive. Elle bénéficie, en toutes circonstances, d'un bonus de + 1 à son rang d'Initiative.

**DÉSAVANTAGES :**

✦ *Émotions électriques* : la fée électricité est nerveuse et colérique. Lorsqu'elle se retrouve dans une situation contrariante selon le Docte, elle doit faire un test de Fortitude + Sang-froid contre un SD égal à 7 + son rang de Féerie. En cas de réussite, la fée électricité arrive à se contenir. En cas d'échec, elle perd 1 point temporaire de Sang-froid et sa peau est parcourue de petites étincelles qui causent des dégâts, comme son pouvoir *Peau électrique* qu'elle ne peut contrôler, et qu'un observateur attentif, ou un interlocuteur assez proche, peuvent remarquer ou ressentir. Quand elle « perd son Sang-froid » (voir p. 142) ou en cas d'échec critique à un test pour se maîtriser, sa colère est explosive ...

✦ *Luminescence persistante* : démasquée, la fée électricité émet au minimum une légère luminescence blanche qu'elle ne peut atténuer. Dans l'obscurité, elle lui permet d'éclairer ses environs mais fait automatiquement échouer toute action basée sur la discrétion visuelle ou le camouflage.

**CAPACITÉS NATURELLES :**

✦ Luminescence

✦ Vision électrique

✦ Au choix (définitif) : Agilité accrue / Perception accrue / Précision accrue

#### POUVOIRS FÉERIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Course fulgurante*  
*Maîtrise de la foudre*  
*Peau électrique*  
*Régénération électrique*

##### Pouvoirs démasqués :

*Déplacement électrique*  
*Éblouissement*

Pouvoir profond : *Chaîne d'éclairs* (démasqué)

Pouvoir légendaire : *Effet Frankenstein* (démasqué)

#### AVANTAGES FÉERIQUES :

- ✦ *Amie des fées modernes* : la fée électricité a tenté de chercher un soutien dans la société féérique en se regroupant avec d'autres fées modernes. Elle a au moins une fée moderne pour Contact dans chaque grande cour féérique. La nature et l'identité du Contact sont laissées à la discrétion du Docte.
- ✦ *Identité discrète* : la fée électricité a préféré masquer son identité féérique pour éviter les ennuis dans les cours les plus traditionalistes. Elle possède donc une identité féérique fictive et se fait passer pour un autre type de créature. Elle est connue sous cette fausse identité et peut fournir des preuves de sa fausse nature.
- ✦ *Manipulation électrique* : la fée électricité est capable de décharger ou de recharger à volonté n'importe quelle pile ou batterie de taille raisonnable en un tour.
- ✦ *Muse des technophiles* : toute fée, ou humain initié, technophile qui se respecte considère la fée électricité à la fois comme une muse technologique et comme une merveille de la nature. Elle est toujours bien reçue chez eux et ils lui rendront spontanément service.
- ✦ Spécialités typiques : *Investigation* dans Observation ; *Esquive* dans Mouvement.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Conduite (*Automobiles\**)  
Mouvement

Observation

Sciences + Spécialité *Physique-chimie*

Tir

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Cinématographe ou Photographie (au choix)  
Météorologie ou Astronomie

## La fleur de métal

Incarnation de la femme fatale, elle possède un magnétisme qui captive les esprits les plus endurcis. Cette nouvelle espèce de fée est née récemment chez les vampyrs et ne cesse de se répandre. Beaucoup ont cherché une explication à cette mutation et certains murmurent que si les vampyrs sucent le sang de leurs victimes, les fleurs de métal, elles, sucent leur âme...

**SEXE** : féminin ou mixte

**Note** : *quelques rares cas de fleurs de métal de sexe masculin sous forme masquée et féminin sous forme démasquée ont été répertoriés depuis quelques années. De telles créatures ont donc une double identité sexuelle pour le moins troublante. Il est possible d'incarner une fleur de métal de ce type.*

**APPARENCE** : la fleur de métal ressemble à une femme au teint pâle, aux lèvres semblables à des pétales de rose, et aux longs cheveux noirs. Son corps est couvert de petites écailles de métal argenté. Dans son dos poussent deux ailes de métal noir et brillant.

**TAILLE** : moyenne

**MODE DE REPRODUCTION** : ovovivipare. Après fécondation, la fleur de métal garde en elle un œuf métallique, dont elle accouchera neuf mois plus tard et d'où sortira une petite fleur de métal.

**HABITAT PRIVILÉGIÉ** : la fleur de métal vit principalement dans les villes, où elle peut exercer ses talents de séductrice, de comédienne et d'espionne, mais aussi parfois de magnétiseuse ou de médecin.

**CARACTÈRE** : tout comme leurs parents vampyrs, les fleurs de métal excellent à manipuler mais plutôt grâce à la séduction que la corruption ou l'auto-

rité. Leur regard magnétique et mystérieux suffit à captiver et un simple effleurement pourra faire chavirer un cœur. Les fleurs de métal font aussi de grandes espionnes, aidées en cela par leur absence d'odeur, leur flegme et leur éducation dans les cours vampyriques. Femmes fatales par excellence, leur plus grand plaisir serait de séduire une personne, de l'asservir psychologiquement puis de la briser en l'abandonnant sans un regard. Beaucoup prétendent que leur cœur est de fer et que leur talent de magnétiseuse-guérisseuse leur sert à amadouer plus qu'à soigner. La réalité est souvent plus ambiguë. Séductrices adulées par leurs victimes, rejetées et haïes par les proches de celles-ci, elles sont ostracisées par les aristocrates non vampyriques qui voient en elles une anomalie moderne. Cet écart entre désir de plaire et rejets fréquents explique parfois des personna-

lités tourmentées, qui s'expriment et se subliment à travers l'art. Elles trouvent aussi une certaine consolation dans la protection qu'elles reçoivent des vampyrs qui les considèrent comme un avenir possible pour leur espèce et un appui formidable pour leurs manipulations.

**PERSONNAGES PROCHES OU ENFOUIS :**

Lou Andreas-Salomé ; Mata Hari ; Milady de Winter.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR) :**

Froide / insolente / magnétique / retorse

**CARACTÉRISTIQUES :**

Agilité : 2/6	Esprit : 1/5
Constitution : 1/5	Perception : 2/6
Force : 1/5	Prestance : 4/8
Précision : 2/6	Sang-froid : 3/7

**AVANTAGES :**

✦ *Femme fatale* : la fleur de métal est l'incarnation fantasmagorique du mythe moderne de la femme fatale. Elle sait donc, d'instinct, comment séduire les hommes. Elle bénéficie d'un bonus de + 2 à toutes ses tentatives de séduction sur la gent masculine grâce à son regard intense et mystérieux.

✦ *Inodore et athermique* : la fleur de métal, probablement à cause de sa complexion et de son ascendance vampyrique, n'a pas d'odeur et a le sang froid. Elle peut toutefois se parfumer.

**DÉSAVANTAGES :**

✦ *Froideur métallique* : bien que d'apparence sulfureuse et sensuelle, la fleur de métal a la froideur du métal quand on touche sa peau, même en été sous forme masquée. Il est ainsi aisé de la reconnaître par un contact tactile ou à d'autres signes (absence de buée sortant de sa bouche en



hiver, de sueur en été ou après un effort, etc.), ou encore grâce à une Vision thermique.

- ✦ *Méfiance féérique* : comme les fleurs de métal sont nées chez les vampires, elles ont du mal à s'imposer politiquement et socialement dans les autres cours qui ne voient en elles que des pions ou des espionnes à la solde de leurs parents. Une fleur de métal subit un malus de - 2 à toutes ses interactions sociales dans les cours féériques non vampyriques et le pays d'été en Avalon.

#### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✦ Ailes
- ✦ Armure naturelle
- ✦ Au choix (définitif) : Vision électrique / Présence accrue / Sang-froid accru

#### POUVOIRS FÉERIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Absorption vitale*  
*Contact envoûtant*  
*Hypnose*  
*Imposition des mains*

##### Pouvoirs démasqués :

*Dureté de l'acier*  
*Regard paralysant*

Pouvoir profond : *Regard magnétique* (masqué)

Pouvoir légendaire : *Aura magnétique* (démasqué)

#### ATOUTS FÉERIQUES :

- ✦ *Protecteur vampyrique* : du fait de son ascendance, la fleur de métal est restée très proche de la lignée vampyrique qui lui a donné naissance. Elle connaît un Comte ou une Comtesse vampyrique, qui est pour elle un Allié et la protégera socialement mais ne se battra pas pour elle : il enverra un serviteur dévoué le faire à sa place, de rang Acolyte.
- ✦ *Amant éperdu* : la fleur de Métal a séduit un jeune homme de Fortune modeste (rang 4) qui est absolument fou d'elle. Il est prêt à mourir pour elle et elle le manipule froidement comme un pantin. Il est considéré comme un Allié sur lequel elle

peut totalement compter. Ses Caractéristiques sont celles d'un Larbin (4 Caractéristiques et Compétences au rang 3, 4 Caractéristiques et Compétences au rang 2).

- ✦ *Amie des artistes* : par sa beauté, la fleur de métal fascine les artistes aussi bien féériques qu'humains, c'est une muse pour eux. Elle bénéficie d'un bonus de + 2 pour toute interaction sociale avec les artistes.
- ✦ *Garde-robe variée* : la fleur de métal passe son temps à changer d'apparence, pour séduire ou pour espionner. Elle possède une garde-robe variée, qui lui permet de se déguiser en n'importe quel membre de n'importe quelle classe sociale de sexe féminin (ou bien masculin si elle est un homme sous forme masquée), des sphères les plus élevées aux plus basses. Ces vêtements qu'elle connaît bien lui octroient un bonus de + 1 à ses tests de Comédie (*Déguisement*), Séduction et Classe (quand ils sont élégants comme une robe de soirée).
- ✦ Spécialités typiques : *Appâts* dans Séduction ; *Mentir* dans Comédie.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Comédie  
Discretion  
Médecine  
Mêlée  
Séduction  
+ Spécialité gratuite *Vol* dans Mouvement (même si la Compétence est au rang 0)

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Danse ou Théâtre (au choix)  
Mode



## Le fouinard

Petite créature férue de technologie et des inventions les plus folles, c'est l'archétype du savant fou ou farfelu.

**SEXE :** masculin ou féminin (une fouinarde)

**APPARENCE :** le fouinard mesure en moyenne un mètre vingt-cinq. Il a le visage triangulaire, avec de gros yeux noirs et globuleux, et deux petits trous en guise de nez. Son corps est malingre, sa peau est de couleur gris-rose et couverte de duvet brun, blanc ou gris. La peau du fouinard peut se durcir comme un cuir assez résistant sous l'effet du danger. Ses mains sont très adroites et ses ongles résistants au point de faire office de tournevis quand aucun outil n'est disponible (voir son illustration p. 155).

**TAILLE :** petite = + 1 en Esquive et au SD d'un Tir visant la créature

**MODE DE REPRODUCTION :** les fouinards sont rares et il est difficile de déterminer leur mode de reproduction. Il semble qu'il y ait des fouinardes, ce qui laisse penser qu'ils peuvent se reproduire comme des mammifères. Mais nul n'a jamais bien compris comment les fouinards se reproduisaient, eux-mêmes ne semblent pas trop enclins à en parler. Les plus informés racontent qu'un jour, le fouinard tousse violemment, comme s'il expectorait quelque chose, et que quelques mois plus tard, à l'endroit où le fouinard a toussé, apparaît un petit fouinard.

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** les fouinards vivent en ville, là où le niveau technologique est le plus élevé et où ils peuvent mettre au point les prototypes les plus extravagants.

**CARACTÈRE :** les fouinards sont des fées attirées par la technologie de pointe. Ils passent leur temps à élaborer les machines les plus folles et à les réaliser. Esprits complexes, ils ont de très bonnes relations avec les gnomes, malgré l'aspect et les pratiques souvent moins modernes de ces derniers. Le fouinard est curieux et très inventif, souvent socialement décalé (certains psychologues parleront plus tard d'autisme pour désigner leur manière d'être particulière).

### PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :

Thomas Edison ; Albert Einstein ; le Capitaine Nemo ; le Dr. Moreau.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS** (un ou deux traits dominants à choisir) :

**Excentrique / inventif / rationnel / novateur**

### CARACTÉRISTIQUES :

**Agilité : 1/6**                      **Esprit : 4/9**  
**Constitution : 1/3**            **Perception : 3/8**  
**Force : 1/3**                        **Prestance : 1/5**  
**Précision : 3/8**                 **Sang-froid : 2/6**

### AVANTAGES :

✦ *À la page* : le fouinard passe son temps à se renseigner sur les dernières inventions de la science et de la technique. Au courant de toute découverte majeure dans ces domaines, il saura en faire usage.

✦ *Insomniaque* : le fouinard n'a besoin de dormir que trois heures chaque nuit pour être parfaitement reposé.

### DÉSAVANTAGES :

✦ « *Bizarre* » (= *syndrome d'Asperger*) : le fouinard a tendance à ne pas comprendre les sentiments d'autrui ni le second degré, à dire la vérité même quand il ne faudrait pas et à faire preuve d'une équité parfois exagérée. Il a souvent des petites manies routinières et des sujets pour lesquels il est passionné, incollable et intarissable dès qu'il trouve un interlocuteur avec qui en parler. Cette manière d'être est un atout pour explorer ses propres idées mais le handicape socialement : il a un malus de - 2 à tous ses tests de Sensibilité visant à comprendre les sentiments d'autrui et détecter les mensonges et lui-même un malus de - 2 à ses tests pour mentir et déroger à ce qu'il pense être juste.

✦ *Distrait* : le fouinard est toujours en train de méditer une nouvelle invention. Et cela lui joue des tours. Il est victime d'un malus de - 1 sur tous ses tests pour repérer ou sentir le danger.

#### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✦ Armure naturelle
- ✦ Doigts de fée
- ✦ Au choix (définitif) : Esprit accru / Perception accrue / Précision accrue

#### POUVOIRS FÉERIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Altération structurelle*  
*Feu sacré*  
*Intrapsychométrie*  
*Surmimétisme*

##### Pouvoirs démasqués :

*Salive régénératrice*  
*Vision tactique*

Pouvoir profond : *Vision mathématique* (masqué)

Pouvoir légendaire : *Inventeur révolutionnaire* (démasqué)

#### ATOUTS FÉERIQUES :

- ✦ *Ami des pixies* : le fouinard a toujours un objet scientifique « rigolo » sur lui. Lorsqu'il se promène en forêt et cherche les pixies, il ne lui faut pas plus de 5 minutes pour en trouver au moins une, attirée par ce présent. De plus, elles sont toujours bien disposées envers lui.
- ✦ *Ami des scientifiques* : le fouinard a pour Contact un scientifique de haut vol dans chaque capitale d'Europe (à la discrétion du Docte), qui l'aidera volontiers mais pas pour se battre.
- ✦ *Brevets* : le fouinard a vendu quelques brevets d'invention pour arrondir sa bourse. Il bénéficie d'un + 2 en Fortune. Il est également reconnu dans la communauté scientifique humaine comme un inventeur génial.
- ✦ *Laboratoire secret* : le fouinard possède un laboratoire vaste mais discret (cave, grenier...) près de chez lui, dans lequel il travaille à ses inventions les plus folles.
- ✦ Spécialités typiques : *Mécanique* dans Hâbles ; *Investigation* dans Observation.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Conduite (Spécialité gratuite : *tous véhicules à moteur\**)  
Hâbles  
Observation  
Sciences + Spécialité *Invention*  
Tir

#### COMPÉTENCE FUTILE :

Modélisme ou Astronomie (au choix)  
Musique ou Photographie + Spécialité *Création* (au choix)

### DES PIXIES ?

Les Faux-Semblants savent que beaucoup de forêts sont habitées par des pixies. Il s'agit de petites demoiselles lumineuses hautes de cinq centimètres, aux ailes de libellules. Elles sont immortelles et très naïves.

Néanmoins, elles savent parfois des choses étonnantes. Malheureusement, elles n'ont aucun sens des quantités et n'ont qu'une notion du temps très approximative.

Les pixies sont craintives, et n'acceptent de converser que si on leur a offert un gadget, qu'elles appellent forcément « rigolo », qu'elles ne possèdent pas et qu'elles utiliseront inmanquablement à contre-emploi.

## La gargouille

Créature de la nuit affectionnant les vieilles bâtisses et l'occultisme, la gargouille est la première des fées modernes. En effet, les gargouilles sont nées au Moyen Âge, au temps des cathédrales, et se sont depuis lors bien intégrées à **la société féérique qui les considère aujourd'hui comme des fées dites traditionnelles.**



**SEXE :** masculin ou féminin

**APPARENCE :** la gargouille a la peau gris foncé, un visage aux traits grossiers parfois grimaçants et lorsqu'elle a des ailes, ce qui n'est pas toujours le cas, celles-ci sont membraneuses et rétractiles. Elle est totalement imberbe et possède une stature imposante (environ deux mètres), bien qu'humanoïde.

**TAILLE :** grande = - 1 en Esquive et au SD d'un Tir visant la créature

**MODE DE REPRODUCTION :** mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** les gargouilles sont des gardiennes. Le lieu qu'elles gardent n'a pas de secret pour elles et revêt une importance capitale pour leur vie : s'il disparaît, la gargouille devient folle et finit par se suicider, à moins qu'elle ne se sente appelée par un autre lieu. Par conséquent, les

gargouilles habitent dans le lieu qu'elles gardent. Urbain ou rural, il est toujours imposant (église, manoir, château, immeuble...).

**CARACTÈRE :** la gargouille est non seulement sédentaire et routinière, mais elle est également très traditionaliste : elle est la première à se battre pour la conservation ou la réfection des monuments historiques. Assez calme, elle peut se montrer extrêmement violente ou cruelle si l'on touche à son lieu. À cause de son attachement à ce dernier, elle est souvent solitaire et connaît surtout les gens qui le fréquentent ou partagent les mêmes centres d'intérêt : l'histoire, l'occultisme, l'architecture, les légendes, etc.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES**

**PROCHES OU ENFOUIS :**

Nostradamus ; Michelet ; Viollet-Le-Duc.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS AU CHOIX) :**

Calme / passéiste / sédentaire / solitaire

**CARACTÉRISTIQUES :**

Agilité : 2/7      Esprit : 2/6

Constitution : 2/7      Perception : 3/7

Force : 3/7      Prestance : 1/4

Précision : 1/4      Sang-froid : 2/6

**AVANTAGES :**

✦ *Apparence statuaire et démoniaque* : sous forme démasquée et en se tenant immobile, une gargouille ressemble à s'y méprendre à une statue inanimée à son effigie. La repérer requiert un test de Perception impliquant l'odorat SD 14, ou bien une *Vision thermique* ou électrique (mais si la « statue » tranche avec l'environnement, on pourra se douter de quelque chose). En revanche, si elle bouge, elle apparaîtra aux yeux des humains comme un démon effrayant et bénéficiera d'un bonus de + 2 à toutes ses tenta-

tives pour faire peur (avec Autorité ou le Pouvoir *Terreur*).

✧ *Âme de gardienne* : la gargouille connaît chaque recoin du lieu qu'elle garde. Elle bénéficie d'un bonus de + 2 à toutes ses actions physiques lorsqu'elle est dans son lieu gardé. En outre, où qu'elle soit sur terre, elle sent si celui-ci est endommagé ou lorsque quelqu'un y pénètre et peut suivre approximativement son parcours.

✧ *Lien astral* : chaque pleine lune, la gargouille peut, en méditant 3 heures au contact d'une roche ou d'un objet qui est issu du lieu dont elle est gardienne, établir un lien spirituel avec lui (Occultisme + Esprit SD 10). Ce lien astral permet à la gargouille d'éliminer le malus lié au syndrome du chien de garde, jusqu'à ce que la nostalgie la reprenne peu à peu.

*Note* : pour savoir quand a lieu la pleine lune (tous les 30 jours environ) vous pouvez consulter un calendrier si vous connaissez la date ou lancer 1D8, 1D10 et 1D12 au début d'un scénario : le résultat indique le nombre de jours depuis la dernière pleine lune.

#### DÉSAVANTAGES :

✧ *Créature nocturne* : la gargouille n'est pas à l'aise le jour et encore moins quand elle doit faire appel à sa nature féérique. Elle subit un malus de - 2 à tous ses tests impliquant la Perception visuelle à moins d'être dans une pièce dont les fenêtres sont fermées, et de - 2 pour utiliser ses Pouvoirs de jour.

✧ *Syndrome du chien de garde* : la gargouille se sent mal dès qu'elle délaisse le lieu qu'elle garde. Par semaine passée loin de ce lieu, elle cumule un malus de - 1 à toutes ses actions sociales ou impliquant de la concentration. Le malus engendré ne peut excéder les - 3. Cependant, la gargouille devient de plus en plus irritable et mélancolique.

#### CAPACITÉS NATURELLES :

✧ Crochets d'escalade et cornes

✧ Vision nocturne

✧ Au choix (définitif) : Ailes rétractiles / Force accrue / Sang-froid accru

#### POUVOIRS FÉÉRIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Psychotopie*

*Régénération pierreuse*

*Terreur*

*Vigilance instinctive*

##### Pouvoirs démasqués :

*Peau de pierre*

*Ténèbres*

Pouvoir profond : *Maître des lieux* (démasqué)

Pouvoir profond : *Maître de tous les lieux* (démasqué)

#### ATOUTS FÉÉRIQUES :

✧ *Ami des lettrés* : la gargouille aime souvent lire et, si elle ne se déplace pas souvent loin de son lieu, elle aime entretenir une correspondance avec des érudits spécialistes des domaines qui l'intéressent particulièrement (histoire, légendes, philosophie, sociétés secrètes, etc.). Elle a ainsi 3 Contacts gratuits qui sont des correspondants lettrés habitant en France ou en Europe.

✧ *Empathie avec les chauves-souris* : comme avec le Pouvoir *Communication animale*, la gargouille est capable de communiquer avec les chauves-souris, et seulement avec elles.

✧ *Familier chauve-souris* : la gargouille est particulièrement liée avec une chauve-souris qui la suit partout et est prête à lui rendre service, à espionner pour elle (la nuit seulement), etc. En échange, la gargouille doit s'occuper d'elle et bien la traiter. La gargouille doit posséder *Empathie avec les chauves-souris* pour pouvoir donner efficacement des ordres à son familier.

✧ *Sixième sens architectural* : la gargouille étant souvent gardienne d'un lieu ancien pourvu de passages secrets ou cachettes diverses, elle a un don pour repérer les anomalies dans un édifice pouvant en receler. Elle bénéficie d'un bonus de + 2 aux tests d'Observation + Perception lorsqu'il s'agit de repérer un passage secret ou une cachette dans les murs.

✧ Spécialités typiques : *Furtivité* dans Discretion ; *Spiritisme* dans Occultisme.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Art de la guerre  
Culture + Spécialité *Histoire*  
Discrétion  
Observation  
Occultisme + Spécialité *Sciences occultes*

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Architecture  
Divination

## Le golem

Solide et imposant comme un roc, le golem est l'archétype du guerrier philosophe. Comme la gargouille, c'est une ancienne fée moderne apparue au Moyen Âge qui, au fil du temps, a été **considérée comme une fée traditionnelle**.

**SEXE :** masculin ou féminin (une golem, très rare)

**APPARENCE :** le golem ressemble à un immense tas d'argile ou de pierre boueuse possédant deux bras et deux jambes massives, une tête arrondie et grossière d'où émergent deux yeux rouges et une bouche qui est en fait un simple orifice lui permettant de parler et de manger. Le golem est assez impressionnant du haut de ses deux mètres (voir son illustration p. 118).

**TAILLE :** grande = - 1 en Esquive et au SD d'un Tir visant la créature

**MODE DE REPRODUCTION :** Le golem est une fée particulière puisqu'il n'a aucun moyen de se reproduire. Régulièrement, tous les cent ans environ, le golem se sent fatigué. À partir de ce moment, il peut, à tout moment, être « réinitialisé », c'est-à-dire oublier tout ce qu'il sait et a appris à faire pour redevenir l'équivalent mental d'un nourrisson. Le plus souvent, ce phénomène s'accompagne d'une transformation radicale de la forme masquée du Faux-Semblant : il redevient un enfant de 2 à 3 ans environ, à peine capable de parler. Cette perte de conscience et ce retour au stade infantile sont très mal vécus par l'entourage du golem. Certains golems ayant connu cette renaissance, abandonnés

par leur famille, ont été recueillis par un druide, d'autres ont grandi comme des enfants trouvés.

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** le golem vit plutôt en ville, non loin des siens, mais il connaît des refuges montagneux et des grottes dans lesquels il aime se ressourcer.

**CARACTÈRE :** le golem a un penchant mélancolique. Certaines légendes racontent que les golems ont été créés par des médecins juifs, à Prague, pendant le Moyen Âge, pour se défendre des pogroms. D'autres qu'ils ont été créés par un puissant magicien pour défendre les fées des attaques incessantes de l'Inquisition. Cette dernière explication est souvent privilégiée, mais dans les deux cas, leur origine explique leur culture et leurs talents naturels pour la guerre. Les golems sont en quête de l'explication de leurs origines, ce qui en fait des guerriers mélancoliques et méditatifs. Ils se mettent rarement en colère, sauf lorsque c'est nécessaire, et dans ce cas, ils sont d'une redoutable pugnacité.

#### PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :

le golem de Rabi Loew ; la créature de Frankenstein.

#### TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR) :

Impassible / méditatif / mélancolique / pugnace

#### CARACTÉRISTIQUES :

Agilité : 1/5                      Esprit : 2/6  
Constitution : 3/8              Perception : 2/6  
Force : 3/7                        Prestance : 1/5  
Précision : 1/4                    Sang-froid : 3/7

#### AVANTAGES :

- ✦ *Inébranlable* : le golem est stable comme une montagne. Toute tentative pour le renverser, projeter, effrayer, provoquer, etc. souffre d'un malus de - 2.
- ✦ *Insensibilité à la douleur* : le golem est insensible à la douleur. Il ne souffre d'aucun malus en cas de blessure et ne sait pas ce qu'est la torture physique.

#### DÉSAVANTAGES :

- ✦ *Poids lourd* : du fait de son ossature proche de la pierre, le golem, même masqué, pèse un poids très important par rapport à sa taille équivalent à

peu près à son rang de Constitution x 30 kg, ce qui peut le trahir.

- ✧ **Timidité** : le golem est une créature rare, qui se sent peu aimée et peu estimée. Il souffre d'un malus de - 1 à toutes ses interactions sociales avec un membre de la communauté féérique qu'il considère comme son supérieur (plus titré, mieux né, plus beau, plus intelligent, etc...).

#### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✧ Apnée
- ✧ Mains battoirs
- ✧ Au choix (définitif) : Constitution accrue / Esprit accru / Force accrue

#### POUVOIRS FÉERIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Communication animale*  
*Course infinie*  
*Régénération pierreuse*  
*Sens de la vérité*

##### Pouvoirs démasqués :

*Peau de pierre*  
*Secousse tellurique*

Pouvoir profond : *Passe-muraille* (démasqué)  
Pouvoir légendaire : *Maître de la roche* (démasqué)

#### ATOUTS FÉERIQUES :

- ✧ **Ami des médecins juifs** : le golem, dans sa quête des origines, a beaucoup fréquenté de médecins juifs et en connaît au moins un dans chaque grande ville d'Europe (à la discrétion du Docte).
- ✧ **Ami gargouille ou gnome** : du fait de leur commune passion pour les vieilles pierres, la gargouille, le gnome et le golem font bon ménage. Le golem a un Contact gargouille ou gnome qui est prêt à lui rendre service, dans la mesure de ses moyens mais pas au point de se battre pour lui.
- ✧ **Caverne secrète** : le golem possède un lopin de terre abritant une gigantesque caverne aménagée pour ses besoins en une dizaine de pièces très confortablement meublées. L'existence de cette caverne n'est connue que de lui seul.

- ✧ **Collection d'armes anciennes** : le golem possède toute une collection d'armes blanches légères et lourdes et d'armes de trait anciennes. On considère qu'il a au moins un exemplaire de chaque arme blanche et arme de trait du tableau des armes et même d'autres plus exotiques issues des quatre coins du monde.

- ✧ **Spécialités typiques** : *Maîtrise de soi* dans Fortitude ; *Stratégie* dans Art de la guerre.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Art de la guerre  
Fortitude  
Médecine  
Mêlée + Spécialité *Armes blanches lourdes*\*  
Occultisme  
+ Spécialité *Langue et culture juive* même si rang 0 en Culture

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Géologie  
Littérature + Spécialité *Conteur*

## Le gremelin

Petite fée moderne capable de grimper partout telle une araignée, le gremelin est apparu avec l'essor des machines, qu'il fait tomber en panne à volonté.

**SEXE** : masculin ou féminin (une gremeline)

**APPARENCE** : le gremelin est un petit être d'un mètre trente en moyenne, humanoïde, couvert d'une peau de lézard variant entre le vert, le gris et le brun, doté d'une tête triangulaire où luisent deux yeux ronds de couleur jaune-orange à l'aspect reptilien et d'où ressort une gueule munie de crocs irréguliers et ornée de deux grandes oreilles évoquant celles des chauves-souris. Ses doigts, rappelant ceux du gecko, adhèrent aux parois les plus abruptes et même aux plafonds. À première vue, le gremelin a l'air inoffensif et sympathique, jusqu'à ce qu'il vous trahisse.

**TAILLE** : petite = + 1 en Esquive et au SD d'un Tir visant la créature



**MODE DE REPRODUCTION :** ovovivipare. La femelle gremelin garde son ou ses deux œufs dans son ventre pendant sept mois, terme au bout duquel elle accouche des œufs, qui éclosent peu après.

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** les gremelins vivent en ville, dans les endroits les plus inattendus : recoins, greniers, pièces condamnées...

**CARACTÈRE :** pour les Métaphysiciens, l'apparition des gremelins au début du XIX<sup>ème</sup> siècle semble avoir coïncidé avec l'essor des machines chez les humains. Ils ne sont pas méchants, mais ce sont des

saboteurs nés. Ils tendent à être sournois et à déclencher des dysfonctionnements tant mécaniques que relationnels. Ils adorent se cacher, faire des plaisanteries douteuses, espionner les gens et leur faire peur, bricoler ou mieux : enrayer les machines... Ils s'entendent à merveille avec les enfants auxquels ils ne sauraient faire de mal. Pourtant, certains gremelins souffrent de leur réputation désastreuse et de la méfiance qu'ils inspirent et qui ruine leur vie sociale. Tantôt ils essaient de la compenser en agissant de manière plus responsable, tantôt ils se laissent au contraire aller à des comportements sadiques les rendant beaucoup plus dangereux que ce que leur apparence habituelle ne suggère.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :**  
John Ludd ; Émile Pouget ; Joseph Pujol.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAIT DOMINANTS AU CHOIX) :**

Enthousiaste / espion / sadique / sournois

**CARACTÉRISTIQUES :**

Agilité : 3/8	Esprit : 1/5
Constitution : 1/4	Perception : 3/7
Force : 1/4	Prestance : 1/5
Précision : 3/8	Sang-froid : 3/7

**AVANTAGES :**

- ✦ *Contorsionniste* : le gremelin peut, qu'il soit masqué ou non, se contorsionner et passer à travers n'importe quel orifice faisant au moins la taille de sa tête.
- ✦ *Saboteur né* : le gremelin a un don pour le sabotage. Il bénéficie d'un bonus de + 1 à tous ses tests et Pouvoirs visant à saboter les mécanismes, mais aussi la réputation de quelqu'un, en trouvant l'insulte ou la mauvaise blague la plus dérangeante.

**DÉSAVANTAGES :**

- ✦ *Apparence frivole* : en société, qu'il soit sous forme masquée ou démasquée, le gremelin dégage quelque chose de frivole. Il a donc du mal à se faire prendre au sérieux et subit un malus de - 2 à ses tests sociaux lorsqu'il tente de le paraître,

aussi bien pour convaincre quelqu'un que pour intimider, etc.

- ✦ *Phéromones de la méfiance* : le gremlin dégage des phéromones étranges qui inspirent la méfiance. D'instinct, quiconque ne le connaît pas bien ne lui fera pas confiance et répugnera à lui confier une tâche ou une information importante.

#### CAPACITÉS NATURELLES :

- ✦ Crocs effilés
- ✦ Doigts adhésifs
- ✦ Au choix (définitif) : Agilité accrue / Ouïe démultipliée / Vision thermique

#### POUVOIRS FÉÉRIQUES :

##### Pouvoirs masqués :

*Altération structurelle*  
*Chute indolore*  
*Sujet qui fâche*  
*Surmimétisme*

##### Pouvoirs démasqués :

*Bond prodigieux*  
*Mue*

Pouvoir profond : *Chant qui rend fou* (masqué)

Pouvoir légendaire : *Triche avec le destin* (démasqué)

#### ATOUTS FÉÉRIQUES :

- ✦ *Ami des saltimbanques* : du fait de ses diverses capacités, le gremlin connaît beaucoup de gens dans le milieu du spectacle de rue. Il a toujours, quelle que soit la ville d'Europe dans laquelle il se trouve, au moins un Contact bienveillant dans ces milieux.
- ✦ *Empoisonneur* : le gremlin est habile à repérer et dissimuler l'usage du poison et bénéficie d'un bonus de + 1 à tout test pour ce faire.
- ✦ *Imitateur génial* : le gremlin est capable d'imiter toutes sortes de cris d'animaux à la perfection.
- ✦ *Sens de la surprise* : le gremlin a un don pour surprendre les gens. Il bénéficie d'un bonus de + 1 à ses tests pour surprendre quelqu'un (Discrétion pour s'approcher, attaquer, faire sursauter par un cri inattendu, lancer un sujet de conversation déconcertant, etc.).

- ✦ Spécialités typiques : *Déguisement* dans Comédie ; *Déplacement silencieux* dans Discrétion.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Comédie  
Discrétion  
Habilités + Spécialité *Mécanique*  
Larcin  
Mouvement + Spécialité *Acrobatie*\*

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Cirque ou Puériculture (au choix)  
Prestidigitation ou Sculpture (au choix)

## Le protys

Le protys est une fée métamorphe aux mille visages.

**SEXE** : androgyne sous forme démasquée ; masculin ou féminin sous forme masquée

**APPARENCE** : le protys est une créature humanoïde sans identité clairement définie ni stable, dont le visage gris est lisse comme un mannequin sans traits autres que des fentes horizontales pour les yeux et la bouche. Sa chevelure ondule en permanence autour de son crâne comme si elle était dotée d'une vie propre. Sous forme démasquée, son sexe est indéfini et sous forme masquée, c'est un homme ou une femme mais qui peut imiter un humain de l'autre sexe grâce à son pouvoir « Mille visages » s'il le souhaite. La présence du protys déconcerte car sa corpulence peut varier dans la minute, l'expression de son visage se modifie sans cesse, ses cheveux fluctuent en permanence. Le protys est à la fois toujours différent et toujours semblable (voir son illustration p. 247).

**TAILLE** : moyenne

**MODE DE REPRODUCTION** : mammifère. Lorsque deux protys se rencontrent et décident de faire un enfant, ils suivent une antique coutume, certains parlent même de rituel. Ils se trouvent un lieu à l'écart et usent de leurs pouvoirs pour être les plus beaux possibles. C'est alors seulement, dans une explosion de beauté et de faiblesse, qu'ils se livrent

à l'acte d'amour. Certains racontent que c'est un spectacle si beau qu'il en devient insoutenable.

**HABITAT PRIVILÉGIÉ :** le protys a fondamentalement besoin de la société des fées et des humains car c'est la créature de l'adaptation, du changement et de la sociabilité. Il est donc profondément urbain.

**CARACTÈRE :** le protys regarde la vie comme une grande comédie dans laquelle il aime à changer de rôle. Il considère que chacun porte un masque qu'il peut, lui, reproduire. C'est pourquoi beaucoup pensent que le protys est un être creux, une coquille vide. En réalité, il se cherche une identité et il n'est jamais plus dangereux que lorsqu'il l'a trouvée car, à partir de cet instant, il va consacrer sa vie à la réaliser.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :** le Chevalier d'Éon de Beaumont ; Anne Bonny ; le Comte de Monte-Cristo.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS À CHOISIR) :**

Imaginatif / impénétrable / instable / versatile

**CARACTÉRISTIQUES :**

Agilité : 2/6      Esprit : 2/6  
Constitution : 3/7      Perception : 3/7  
Force : 1/4      Prestance : 2/7  
Précision : 1/5      Sang-froid : 2/6

**AVANTAGES :**

✦ *Imitateur génial :* le protys a la capacité de pouvoir imiter à la perfection la voix de n'importe quelle personne à condition qu'il l'ait entendue parler au moins dix minutes. Il peut aussi imiter une langue étrangère et son accent s'il l'a entendue pendant au moins une heure et faire illusion à travers une brève conversation basique.

✦ *Langue de bois :* quel que soit le milieu et les circonstances dans lesquelles il évolue, le protys est capable de soutenir une conversation de dix minutes avec n'importe qui, sur n'importe quel sujet, en ayant l'air à l'aise, au courant et parfaitement à sa place. Au bout de dix minutes, il ne peut plus faire illusion.

**DÉSAVANTAGES :**

✦ *Mélange de personnalités :* le protys, pour jouer parfaitement ses rôles, doit pouvoir se concentrer et disposer de tout son Sang-froid. Lorsqu'il est soumis à une situation sociale stressante, il doit réussir un test de Fortitude + Sang-froid d'un SD égal à 7 + son rang en Féerie (modifié en fonction des circonstances) afin de continuer à jouer son rôle de manière imperturbable. S'il échoue à ce test, il perd 1 point temporaire de Sang-froid et commence à mélanger ses différents rôles (souvenirs confus, changement de voix, comportement incohérent par rapport à son rôle).

✦ *Mythomane :* le protys est une créature de mensonge et d'apparence. Même avec ses plus proches amis, il ressent le besoin de mentir et de s'inventer une vie brillante. Ses amis auront donc du mal à le croire même quand il dit la vérité.

**CAPACITÉS NATURELLES :**

✦ Cheveux préhensiles  
✦ Fugacité  
✦ Au choix (définitif) : Constitution accrue / Esprit accru / Perception accrue

**POUVOIRS FÉÉRIQUES :**

**Pouvoirs masqués :**

*Mille visages*  
*Paroles de l'oubli*  
*Prestance malléable*  
*Surmimétisme*

**Pouvoirs démasqués :**

*Caméléon*  
*Métamorphose en petit animal courant*  
*Mille visages (pour apprendre un visage)*

Pouvoir profond : *Membres malléables* (démasqué)  
Pouvoir légendaire : *Doppelgänger universel* (masqué)

**ATOUTS FÉÉRIQUES :**

✦ *Ami des comédiens :* pour parfaire son art de la dissimulation et de la comédie, le protys a fréquenté beaucoup de comédiens. Il connaît au

moins un comédien dans la plupart des grandes villes d'Europe. Ces Contactes sont laissés à la discrétion du Docte.

✧ *Don des langues* : le protys est particulièrement doué pour les langues vivantes. Il parle deux langues de plus que celles octroyées par son rang de Culture. En outre, acheter une langue en tant que Spécialité ne lui coûte que 4 points d'Expérience au lieu de 8.

✧ *Miroir de Narcisse* : en passant un quart d'heure seul à contempler son reflet et à méditer sous forme démasquée dans un endroit calme, le protys peut regagner un point d'Esprit ou de Sang-froid temporaire ou un point d'usage (voir à ce sujet le chapitre consacré aux Pouvoirs féériques, situé p. 190).

✧ *Parfum idoine* : le protys sait toujours choisir un parfum adapté à ses interlocuteurs et bénéficie d'un bonus de + 2 en Séduction auprès de quelqu'un s'il a pris le temps de choisir un tel parfum parmi son stock personnel.

✧ Spécialités typiques : *Persuader* dans Rhétorique ; *Déguisement* dans Comédie.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Comédie + Spécialité *Jouer un rôle*

Culture

Entregent

Rhétorique

Sensibilité + Spécialité *Psychologie*

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

Théâtre ou Opéra (au choix)

Mode ou Potins mondains (au choix)

## Le smog

Fée moderne au physique ingrat et à l'odeur nauséabonde née en Angleterre au moment de la Révolution industrielle, le smog est capable de se transformer en nuage... de pollution.

**SEXE** : masculin ou féminin (une smog)

**APPARENCE** : le smog possède une forme



humanoïde. Ses cheveux sont noirâtres et gras, sa peau verdâtre et tendant sur le noir, couverte de sécrétions diverses et odoriférantes, ses yeux sont jaunes et son haleine difficile à supporter. En un mot, le smog est un être disgracieux.

**TAILLE** : moyenne

**MODE DE REPRODUCTION** : mammifère

**HABITAT PRIVILÉGIÉ** : le smog adore les nouvelles villes industrielles enfumées, les machines à charbon, les locomotives noirâtres et les fleuves nauséabonds.

Il ne supporte pas la nature verdoyante et gaie que célèbrent continuellement les fées traditionnelles.

**CARACTÈRE :** le smog est l'une des fées les plus modernes et les plus décalées. Il déteste ce qui lui rappelle sa condition et la façon dont les fées traditionnelles le prennent de haut. Il se sent bien dans la société humaine, ainsi que chez les Technologues, bien qu'on l'y considère davantage comme une bête curieuse que comme un véritable collaborateur. De ce fait, soit il devient solitaire et s'enfonce dans la société humaine, soit il fraye avec les fées détestées par leurs pairs et considérées comme nuisibles. Il est, par exemple, souvent de mèche avec les gobelins qui l'amuse par leurs facéties et leur esprit libertaire. Le smog, trop souvent considéré comme un être nuisible, décide généralement de correspondre à l'image qu'on se fait de lui et de devenir réellement nocif. Pourtant, il n'est pas foncièrement méchant ; il attend juste qu'on l'accepte, avec ses bons et ses mauvais côtés, qui ne sont pas plus saillants que ceux d'un elfe.

**PERSONNAGES CÉLÈBRES PROCHES OU ENFOUIS :**

M. Hyde ; Frederick Winslow Taylor.

**TRAITS DE CARACTÈRE FRÉQUENTS (UN OU DEUX TRAITS DOMINANTS AU CHOIX) :**

Amer / révolté / sarcastique / solitaire

**CARACTÉRISTIQUES :**

Agilité : 2/7      Esprit : 2/7  
Constitution : 2/6      Perception : 3/7  
Force : 1/4      Prestance : 1/3  
Précision : 2/7      Sang-froid : 3/7

**AVANTAGES :**

✦ *Immunité aux maladies et aux produits toxiques :* le smog est immunisé contre toutes les maladies mais aussi tous les produits toxiques et chimiques, et donc contre tous les poisons et les drogues). Seuls les poisons et drogues magiques, comme les préparations des druides ou des nécromanciens, peuvent l'affecter.

✦ *Orduromancie :* le smog, en inspectant attentivement les ordures de quelqu'un, peut reconstituer son portrait physique et psychologique approximatif : sa nature, son sexe, ses habitudes, ses

manies, sa corpulence approximative, son état de santé actuel... Il peut également, d'un coup d'œil, dater les ordures et dégager des strates temporelles. Observer ces ordures permet au smog, s'il réussit un test de Sciences (*Faënologie*) + Esprit, de déterminer l'espèce à laquelle le propriétaire des déchets appartient.

**DÉSAVANTAGES :**

✦ *Inimitié des druides :* les druides considèrent le smog comme le produit de la nuisance industrielle et de ses pollutions. Ils lui sont hostiles et refusent *a priori* de l'aider.

✦ *Odeur pénible :* le smog est affublé naturellement d'une odeur ressemblant à s'y méprendre à celle des rejets industriels. Il subit un malus de - 3 à toutes ses interactions sociales basées sur la séduction. Cette odeur est repérable sans vent dans un rayon égal à Féerie x 2 mètres autour du smog mais ne sera pas forcément identifiée comme venant d'un individu s'il n'est pas visible.

**CAPACITÉS NATURELLES :**

✦ Griffes empoisonnées  
✦ Jet corrosif  
✦ Au choix (définitif) : Constitution accrue / Sang-froid accru / Vision thermique

**POUVOIRS FÉÉRIQUES :**

**Pouvoirs masqués :**

Contagion  
Haleine fétide  
Regard dissuasif  
Régénération toxique

**Pouvoirs démasqués :**

Écran de fumée  
Métamorphose en nuage de pollution  
**Note :** les Pouvoirs masqués du smog sont utilisables lorsqu'il est métamorphosé en nuage de pollution avec un malus de - 1

Pouvoir profond : *Gaz neurotoxique* (masqué)  
Pouvoir légendaire : *Brouillard de pollution cauchemardesque* (démasqué)

#### ATOUTS FÉÉRIQUES :

- ✧ *Amis dans la pègre* : le smog s'est lié au milieu du crime et notamment à un petit gang de quatre malfaiteurs qui sont ses amis, c'est-à-dire un peu plus que des Contacts, mais un peu moins que des Alliés. Ils pourront éventuellement l'aider pour un combat s'ils y trouvent aussi leur compte. Ce sont des Larbins.
- ✧ *Capitaine d'industrie* : le smog est un riche industriel qui possède des usines partout dans son pays d'origine et est connu dans le monde des affaires. Ce statut social avec un rang de Fortune initial de 9 ne lui coûte que 4 points de personnage au lieu de 8. Il ne peut être acheté que si le smog a choisi le profil Savant (majeur ou mineur).
- ✧ *Contacts aristocratiques* : le smog est doué avec les poisons. Il a déjà été recruté par des aristocrates féériques qui voulaient employer ses talents pour empoisonner ou déjouer des tentatives d'empoisonnement. Le smog possède trois Contacts supplémentaires, appartenant à l'aristocratie féérique, qui peuvent être Chevaliers, Barons, Comtes ou Marquis.
- ✧ *Laboratoire secret* : le smog possède un vaste laboratoire dans lequel il dispose de produits chimiques divers lui permettant d'utiliser correctement ses talents. Ce laboratoire est un lieu secret et reculé.
- ✧ *Spécialités typiques* : *Faëologie* dans Sciences ; *Connaissance de la Pègre* dans Monde du crime.

#### COMPÉTENCES UTILES DE PRÉDILECTION :

Conduite (*Automobile*\*)  
Fortitude  
Médecine + Spécialité *Pharmacopée*\*  
Monde du crime  
Sciences + Spécialité *Physique-chimie*

#### COMPÉTENCES FUTILES DE PRÉDILECTION :

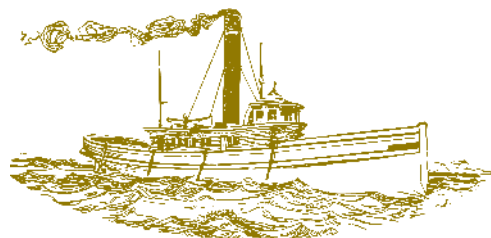
Météorologie  
Psychanalyse ou Astronomie (au choix)

#### D'AUTRES FÉES ?

Il existe, en réalité, de nombreuses autres fées, en Europe et dans le monde. Nous vous les présenterons dans les suites du développement de la gamme des *Héritiers* et ne nous priverons pas d'en faire mention régulièrement, y compris dans cet ouvrage. Nous en ferons intervenir dans les scénarios en explicitant leur apparence et leurs pouvoirs à chaque fois que cela sera nécessaire.

#### MOI, J'AIME PAS LES LAPINS !

Vous ne supportez pas l'idée de voir des léporides bondir au-dessus des rues de Paris ? Déjà qu'il y a beaucoup de chats sur les réseaux sociaux, vous vous dites que vous n'allez pas, en plus, mettre un bastet autour de votre table ? Les trolls ou gobelins vous semblent trop stupides ou rebattus ? Bref, si telle espèce de fée vous sort par les yeux : pas de souci, faites disparaître les fées qui ne correspondent pas à votre goût ou à votre vision du jeu, ou alors modifiez-en les traits ou pouvoirs : on ne le prendra pas mal ! Il suffira de changer l'espèce des PNJ concernés par une autre qui vous sied davantage pour que l'univers des *Héritiers* soit toujours fonctionnel !





# Être une fée à la Belle Époque



Être une fée induit un certain nombre de conséquences sur la vie quotidienne de votre personnage, non seulement à cause des déterminations physiques qui s'y attachent, mais également à cause de l'existence d'une société féérique parallèle à laquelle il appartient probablement, plus ou moins. Cet équilibre complexe entre existence humaine et nature féérique fait l'un des charmes des *Héritiers* et il réclame que vous y réfléchissiez afin de construire au mieux votre rôle dans cet univers de jeu. Les pages qui suivent sont là pour vous y aider.

Elles abordent ainsi la vie quotidienne des fées à la Belle Époque et les problèmes, parfois très prosaïques, que leur nature de Faux-Semblant peut soulever. La suite de ce chapitre donne différents exemples des rapports que les fées peuvent nourrir avec leur nature et avec la société de leurs semblables. Pour finir, nous présentons ici, de manière synthétique, ce que toutes les fées savent des différentes factions qui constituent cette société – ou qui veulent sa perte.

## ÊTRE UNE FÉE AU QUOTIDIEN

La condition féérique diffère de la condition humaine sur certains points non négligeables, notamment à la Belle Époque. Bien entendu, les fées ont des besoins naturels, comme dormir et manger, elles craignent, pour la plupart, les maladies et les blessures et meurent, même si elles ont une espérance de vie naturelle supérieure à celle des humains – la plupart des fées peuvent espérer vivre une bonne centaine d'années, peut-être davantage. Les biologistes qui s'intéressent aux différences entre fées et humains y voient, davantage qu'une supériorité naturelle, une manifestation de l'omniprésence des druides dans la société féérique et donc de leurs compétences diététiques et médicinales. Toutefois, il est rare qu'une fée décède de mort naturelle : la vie dans la société féérique n'est pas de tout repos et elle recèle mille et un dangers. Être une fée, c'est vivre chaque jour dangereusement.

## COMBIEN Y A-T-IL DE FÉES ?

Il est très difficile de déterminer combien de fées vivent cachées parmi la population car il n'y a pas de recensement à proprement parler. Leur nombre varie également selon les régions et les villes. Une chose est sûre : les fées sont rares et en déclin, malgré l'apparition des fées modernes. Les estimations oscillent entre 1 fée pour 1000 habitants et 1 pour 300 pour les connaisseurs les plus optimistes ou ceux qui comptabilisent les probables Faux-Semblants ignorant leur nature. La vérité se situe sans doute quelque part entre les deux. Ainsi, dans une grande capitale comme Paris (qui compte environ 2 700 000 habitants en 1900), il y aurait, selon les calculs du spécialiste Hans Immelsbach, entre 3000 et 6000 fées conscientes d'elles-mêmes, auxquelles s'ajouteraient environ 3000 ignorant leur véritable nature. Cette dernière statistique est purement conjecturale puisque, précisément, ces personnes ne peuvent être identifiées comme des fées.

## L'argent

Les fées sont également fragilisées par leur « allergie » à l'argent, si grave qu'elle peut causer leur mort. Toutefois, le contact direct ne provoque qu'une brûlure douloureuse et, s'il se prolonge, d'éventuelles cloques. L'argent n'est réellement létal qu'en cas d'ingestion ou de contact direct avec l'organisme (balle, blessure par lame argentée...). Dans ce cas, la vulnérabilité se révèle mortelle.

**Note :** *les Faux-Semblants enfouis ne sont pas vulnérables à l'argent et ne ressentent qu'une simple gêne proche d'une petite allergie à son contact (démangeaison, rougeurs). Les faëologues expliquent ce phénomène par le fait que leur nature féérique n'est pas assez développée et que, par conséquent, la réaction est moindre. En termes de jeu, leur Féerie est*

*souvent de 1 ou 2. L'argent ne brûle et blesse mortellement les Faux-Semblants qu'à partir de 3 en Féerie.*

## Les dégâts de l'argent

Si, pour les fées, l'argent est douloureux au toucher, occasionnant des brûlures, son contact direct lors d'une blessure ou d'une ingestion cause 4 points de dégâts supplémentaires auxquels s'ajoute 1 point par tour jusqu'à ce que l'objet ou la substance argentique ait quitté le corps de la créature (ce qui, dans le cas d'un empoisonnement au chlorure d'argent, ne risque pas d'arriver).

Cette spécificité féérique a de nombreuses conséquences sur le quotidien des fées. En effet, les humains de la bonne société utilisent l'argent comme matériau ou comme substance de base de nombreux objets : la photographie est argentique, les couverts et les chandeliers sont souvent en argent, les bijoux et certains objets ouvragés comme les dagues ou les coupe-papiers également, sans parler des pièces de monnaie de 5F, 2F et 1F... Ainsi, si une fée peut vivre en éliminant l'argent de son habitat, elle reste pourtant entourée d'objets qui peuvent lui être fatals, notamment chez les autres. Dans sa demeure, une fée possède des couverts soit en fer, soit en cuivre, soit en or pour les plus riches. Elle peut s'occuper de photographie, mais porte des gants pour protéger ses mains et ne peut lutter contre un certain malaise lorsqu'elle se livre à ce loisir. Tous ses bijoux sont en or – ou en or blanc... Toutefois, chez ses hôtes humains, la fée se sent parfois exposée : elle doit porter des gants à table pour saisir sans désagrément ses couverts et bien faire attention à user de sa fourchette du bout des lèvres.

Il va sans dire que cette spécificité fait de l'argent un moyen assez aisé de détecter les fées : un enquê-

teur bien renseigné peut déterminer, après la fouille d'un domicile, s'il s'agit d'un domicile humain ou féérique par la simple présence ou absence de ce matériau dans les objets du quotidien. De plus, les humains au fait de l'existence des fées et de leur « allergie » n'hésitent pas à porter de lourdes chevalières en argent, pour tester la réaction de leur interlocuteur en cas de poignée de main.

Pire, les chasseurs de fées, faëomanciens ou Inquisiteurs, n'hésitent pas à utiliser des armes en argent et on raconte que certains règlements de compte entre fées se font en utilisant le métal honni. Quoi qu'il en soit, la Monarchie veille sur le bon comportement de ses ouailles et sur leur sécurité : la règle est donc très simple. Qui possède des armes en argent (lames, poisons, balles) est immédiatement suspecté et arrêté pour interrogatoire. Et qui tue une fée à l'aide d'argent, humain ou non, est passible d'une exécution sommaire, précédée d'une longue séance de torture.

## Les vêtements

Les vêtements humains sont conçus... pour des humains. Ils sont donc confortables pour les fées, lorsqu'elles revêtent leur apparence humaine. Mais pour une fée démasquée, la question de l'habit peut devenir cruciale lorsque sa morphologie diffère du canon humain (pattes, griffes, queue, ailes) ou lorsque sa carrure se modifie sensiblement. Beaucoup de fées, pour pallier ce souci, investissent dans des garde-robes spécifiques faisant varier tenues humaines et tenues féériques. Et pour les plus raffinées et les plus riches, l'achat de vêtements adaptés et adaptables est indispensable : les doubles fonds, les systèmes à coulisse et à pressions ou à crochets sont nombreux et permettent d'être toujours élégants en toutes circonstances. La coqueluche des Parisiens les plus aisés se nomme Vauthier, le tailleur officiel de la cour et de son Altesse Caléïs Frédon.



EWYNN VAUTHIER, COUTURIER DES FÉES

## Forces et faiblesses

Une fée est un être qui sort de la norme, non seulement en raison de ses pouvoirs, mais aussi de ses caractéristiques physiques et psychologiques. Cette anormalité est parfois très mal vécue par les fées désirant se fondre dans la société humaine. En effet, la plupart des Faux-Semblants ont des caractéristiques physiques et mentales qui les placent à la marge de l'humanité : un elfe possède une constitution fragile, une succube est anormalement belle, un troll est plus stupide que n'importe quel humain ou presque. Cette marginalité peut être gênante, tout particulièrement dans la société bourgeoise de la Belle Époque qui fait du « juste milieu » l'une de ses valeurs principales.

Mais la marginalité féérique peut revêtir des aspects plus gênants encore : les golems pèsent leur poids de pierre, les phénix ont peur de l'eau et les ogres doivent manger une quantité de viande injustifiable pour un humain normal. Ainsi, du fait de sa nature,

et malgré son Masque, toute fée vit, d'une manière ou d'une autre, dans le secret et la clandestinité. Seules celles qui renient leur nature et portent leur Masque à jamais finissent par perdre ces spécificités... pour devenir purement humaines.

Et pourtant, ces différences peuvent contribuer, sans qu'elles soient bien comprises, à la notoriété et aux succès de certaines fées dans la société de l'époque : une courtisane humaine ne peut rivaliser avec une fleur de métal sur le terrain de la séduction, le meilleur comédien humain n'est rien face à un protys, le plus grand culturiste humain est un freluquet face à un ogre en pleine possession de ses moyens...

## Les Féaux

Les Faux-Semblants ont souvent un ou plusieurs serviteur(s), ami(s) humain(s) dévoué(s), ou tout simplement parent ou enfant, au courant de l'existence des fées et qui sont soumis à la Loi du Silence. Cette loi très ancienne stipule que tous les Faux-Semblants doivent faire en sorte de cacher l'existence des fées aux humains sous peine d'être poursuivis par la Monarchie et ses bien nommés Gardiens du Silence. Les Féaux respectent eux aussi la Loi du Silence. La fée les traite bien (ou les terrorise) au point que leur fidélité est normalement sans faille. En retour, la fée répond d'eux auprès de la Monarchie : en temps normal, si un humain est au courant de l'existence des fées, il lui arrive un « accident » ; dès l'instant qu'un Féal est identifié comme tel, il est considéré comme faisant partie de la société féérique. C'est l'une des raisons expliquant que l'existence des fées reste bien gardée : les Féaux contribuent à l'efficacité de la Loi du Silence. Permettre qu'elle soit rompue signerait leur arrêt de mort, et ils le savent.

## Le Masque

Le Masque est l'arme essentielle des fées. Il fait d'elles des Faux-Semblants capables de se dissi-

### PEDRO, FÉAL DE DON PINDADO

Don Pindado, Chevalier d'Aragon, est un fier phénix de la cour de Saragosse. Attaché aux traditions, il passe son temps à chercher à s'illustrer par des duels au fleuret, à chevaucher son fidèle destrier et à se remémorer la gloire de sa famille en discutant avec un ami druide.

Son serviteur Pedro est tout le contraire : il n'est qu'humain, roturier et couard comme une souris. Mais sans lui, son maître Don Pindado serait complètement perdu et démuné face au monde moderne avec ses armes à feu meurtrières et déloyales, ses automobiles faisant un bruit effroyable, cette machine diabolique permettant de parler à quelqu'un se trouvant à l'autre bout du pays. Pedro sait que son maître est un phénix et qu'il a déjà occis une créature ressemblant fort à un gros chat et une autre à un vampyr. Il sait que des fées existent, que son maître en fréquente souvent, mais qu'il ne faut pas en parler. Il est bien trop malin et peureux pour prendre le moindre risque, pour lui-même ou pour son maître. Il est payé avec largesse et ne s'ennuie jamais avec lui. Et pour tout dire, il l'aime bien.

muler parmi les humains. Et pourtant, à ce que racontent les druides et les anciens d'Avalon, il n'en a pas toujours été ainsi. Tout visiteur du pays d'été peut d'ailleurs en faire l'expérience : les Petites Gens d'Avalon ne connaissent pas le Masque. La question de son apparition et de sa date préoccupe une section entière de la Communauté des Métaphysiciens (voir plus loin, p. 88), d'autant que les Petites Gens, malgré leur nature féérique, ne sont pas non plus allergiques à l'argent...

Ainsi, le Masque peut être considéré à la fois comme une bénédiction et comme une malédiction, selon la position que l'on adopte par rapport à la féerie. Il est une bénédiction car il permet aux fées d'être des Faux-Semblants qui se dissimulent parmi les

humains et échappent à ceux qui les chassent. Il est une malédiction car il représente la part humaine, et d'une certaine manière la part de normalité, des fées. Or, à force d'adopter cette part humaine, leur féerie s'affaiblit, parfois jusqu'à disparaître.

Ainsi, dans les cours féériques et chez les plus traditionalistes, l'usage veut que l'on abaisse son Masque lorsque l'on se trouve entre pairs, à moins que ce geste ne soit la source de problèmes matériels ou vestimentaires, souvent liés à la taille de certaines fées. Attention, garder son Masque n'est pas une insulte, sauf pour les plus conservateurs : le baisser est une forme de politesse, semblable à celle qui veut que l'on se présente en déclinant son nom. Chez les particuliers et dans les Communautés, qui regroupent fées et humains initiés, les usages sont plus flottants et dépendent de la personnalité de l'hôte. Beaucoup gardent leur Masque, pour des questions pratiques d'habillement ou pour ne pas mettre leur interlocuteur humain mal à l'aise.

Le Masque est également une manière pour des fées d'espèces différentes de faire l'amour : un korrigan et une trollesse choisiront leur forme masquée pour leurs ébats, ceci pour des raisons pratiques (même si leur union est des plus improbables). Toutefois, les fées les plus traditionalistes se reproduisent entre individus de la même espèce. S'accoupler comme de vulgaires humains est pour elles une insulte à la féerie.

## Les espèces féériques

Il existe deux grandes catégories de fées : les Faux-Semblants et les Avaloniens. Les premiers, vivant sur Terre, ont deux aspects, un humain grâce au Masque et un féérique qui correspond à leur nature profonde. Les seconds, vivant en Avalon, n'ont qu'un seul aspect, féérique : les fées avaloniennes n'ont pas accès au Masque. Au-delà de ces catégories principales, on dénombre plus de 25 espèces de fées en Europe, et sans doute plus d'une quarantaine dans le monde. Beaucoup de fées avaloniennes sont proches des espèces que

## La poudre d'aile de pixie et l'huile de roche

L'exposition d'une fée sous forme masquée à de la poudre d'aile de pixie, qui ressemble à des paillettes irisées, provoque la transformation d'un Faux-Semblant en sa forme féérique si un test de Masque + Sang-froid est raté. Si la poussière est respirée, et que le test échoue, le Faux-Semblant éternuera et ne pourra réprimer la transformation. L'exposition à la poudre d'aile de pixie fonctionne aussi post-mortem. La difficulté du test de Masque dépend de la quantité de poudre entrant en contact avec la peau ou inhalée : SD de 10 par dose + 3 par dose additionnelle (une dose = le contenu d'un petit sachet). La poudre de pixie n'est normalement pas commercialisée car seuls les druides ont le droit d'en avoir sur eux. Il y a cependant moyen de s'en procurer au marché noir, souvent à des prix exorbitants (500 F le sachet au minimum).

À l'inverse, une exposition à une quantité suffisante (au moins un litre) d'huile de roche aussi communément appelée pétrole, qui traversera des vêtements non étanches, entraînera la transformation d'une fée en sa forme masquée si un test de Féerie + Sang-froid échoue. Cette transformation presque instantanée s'effectue également post-mortem (réussite automatique). La difficulté du test de Féerie dépend de la quantité de pétrole : SD de 10 pour une aspersion d'un litre + 3 par litre additionnel.

l'on trouve chez les Faux-Semblants. Ces espèces sont très variées : certaines sont proches des humains (elfes, gnomes), d'autres font penser à un croisement entre un humain et un animal (bastet, léporide, phénix), d'autres encore font montre de caractéristiques tout à fait originales : peau verdâtre, métallique ou pierreuse, ailes, visions spéciales, reproduction ovipare ou ovovivipare, etc.

## De la reproduction des Faux-Semblants

Le professeur Hans Immelsbach a mené des recherches approfondies sur la reproduction des Faux-Semblants. Le fruit de ses recherches peut être résumé ainsi :

- ✦ 2 fées de même espèce ont 75% de chances de donner naissance à une fée de leur espèce, 15% à un humain, 8% à une fée d'une autre espèce à laquelle a appartenu l'un de leurs ancêtres.
- ✦ 1 fée et 1 humain auront plus difficilement un enfant que la moyenne. Dans le cas d'une fécondation, ils ont 50% de chances de donner naissance à un humain, 40% de chances de donner naissance à une fée de la même espèce féérique et 8% de chance de donner naissance à une fée d'une autre espèce à laquelle appartenait l'un des ancêtres de la fée.
- ✦ 2 fées d'espèces différentes ont deux fois moins de chances de se reproduire que la moyenne. Quand elles y parviennent, en général sous forme masquée, elles ont 45% de chance de donner naissance à un bébé de l'espèce de l'un ou l'autre, 45% de chance de donner naissance à un humain, 8% de chance de donner naissance à une fée d'une espèce faisant partie de l'arbre généalogique des deux géniteurs.
- ✦ Enfin, 2 humains auraient 5% de chances de donner naissance à un Faux-Semblant enfoui, mais ce chiffre ne peut être vérifié.

Il est à noter que 2% de chances ne sont pas précisés dans chaque situation : il s'agit des statistiques de naissance des fées modernes, qui apparaissent parfois de manière spontanée, y compris quand les deux parents sont humains. Certaines fées modernes sont liées à une espèce de fée traditionnelle. C'est le cas des fleurs de métal, nées dans 66% des cas d'un parent vampyr.

Quelques cas rares d'hybridité sont répertoriés. La plupart du temps, celle-ci est minime et passe pour une simple anomalie, par exemple lorsqu'une fée d'une certaine espèce sait spontanément utiliser un pouvoir normalement développé chez une

autre espèce. Parfois, l'hybridité est plus profonde. Lorsqu'un Faux-Semblant maîtrise deux pouvoirs d'une autre espèce que la sienne, c'est qu'il a vraisemblablement un parent ou un ancêtre qui en est issu. On le désigne alors sous le nom de « sang-mêlé ». Enfin, l'hybridité peut être quasi-parfaite, et d'apparence déconcertante, quand une fée partage ses capacités naturelles et ses pouvoirs à égalité entre deux espèces. Ces cas extrêmement rares sont très mal accueillis dans les cours féériques.

Quand des fées donnent naissance à un simple humain ou à un Faux-Semblant enfoui, il devient en général un Féal à moins que ses parents ne décident de lui cacher leur nature.

*Note : certains Faux-Semblants ont une reproduction bien particulière, comme les fouinards qui semblent cracher leur progéniture, ou les golems, qui ne se reproduisent pas mais renaissent comme des nouveaux-nés après que leur conscience a tout oublié de leur vie passée, une fois un cycle vital achevé. Ces spécificités sont détaillées dans la partie décrivant les archétypes, p. 22.*

## La religion

Les fées empruntent à la tradition celtique l'essentiel de leur religion et de leurs rites, ainsi que leurs prêtres : les druides.

Les fées prétendent qu'il existe un seul démiurge féminin, qui est à la fois toute chose et créateur de toute chose. Il y a identité entre créateur et création, le créateur s'étant engendré lui-même. C'est ainsi qu'il faut comprendre le motif récurrent du serpent se mordant la queue, qu'on retrouve sur de nombreuses boucles de ceinture elfiques. Or, cette identité est d'une telle complexité que seule la Déesse elle-même peut en comprendre la portée, et donc se comprendre elle-même en tant que divinité. Aussi ne peut-on pas lui donner de nom, ni la vénérer directement, car aucun esprit ne peut en saisir l'immensité. Par conséquent, les fées vénèrent un panthéon complexe de dieux qui représentent chacun une facette du démiurge. Potentiellement, il existe une infinité de dieux, puisque le démiurge dont ils sont les facettes est infini. Pour autant, le

panthéon féérique rassemble un nombre restreint de dieux vénérés usuellement, dont on ne fera pas ici l'inventaire (ils sont pour l'essentiel empruntés aux cultes celtiques et bretons : on y trouve Lug, Dagda, Teutates, Ogmios-Nodons, l'Ankou, etc.). Le culte de ces anciens dieux a tendance à disparaître parmi les Faux-Semblants et reste plus vivant en Avalon. Les fées empruntent aussi aux cultes celtiques leurs principales fêtes :

- ✦ Beltane le 1<sup>er</sup> mai, fête quelque peu orgiaque du renouveau et de la fécondité ;
- ✦ Lughnasad le 1<sup>er</sup> août, fête de la moisson, de l'abondance et de la paix ;
- ✦ Samain le 1<sup>er</sup> novembre, fête paillardes de la nouvelle année, inaugurant aussi l'entrée dans la période sombre et associée à la célébration des morts ;
- ✦ Yule, le 21 décembre au solstice d'hiver, fête de la mort du roi de Houx et de l'avènement du roi de Chêne, moment de retrouvailles où l'on festoie entre parents et amis, se raconte des histoires et se fait des présents.

## La mort chez les Faux-Semblants

La mort d'un Faux-Semblant se distingue de celle des humains de deux manières : physiologiquement et socialement.

Physiquement, le corps du défunt reste d'abord dans l'état où la mort l'a cueilli. S'il était masqué, il reste ainsi ; s'il était démasqué, il garde une apparence féérique pendant environ une heure avant de se masquer naturellement. En effet, la Féerie quitte progressivement le corps du Faux-Semblant au moment de la mort tout comme sa chaleur vitale, sauf si un rituel à base d'ailes de pixie est pratiqué pour lui conserver son apparence véritable. Il est souvent mal vu d'être inhumé ou incinéré sous forme humaine quand on est une fée traditionnelle mais il est interdit de laisser un cadavre sous forme féérique aux mains des humains.

*Note : faëomanciens et nécromanciens recourent au formol et à de la poudre d'ailes de pixie de contrebande*

*pour conserver les cadavres et organes de Faux-Semblants sous leur forme démasquée. Une fois séchés et réduits en poudre, ou traités via d'autres procédés chimiques, organes et tissus gardent leurs propriétés féériques. Ces pratiques sont totalement interdites par les druides et la Monarchie.*

Socialement, les rites funéraires prennent souvent deux formes. La plupart du temps, il s'agit tout simplement d'une inhumation et le Faux-Semblant prendra alors sa forme humaine si son corps n'a pas été traité spécifiquement. Pour les rites plus traditionnels, un bûcher est dressé pour le défunt, à l'image des traditions celtiques et germaniques qui honorent les héros. La plus honorable façon de rendre les honneurs funèbres est même de mettre des branchages sur une barque, d'y déposer le défunt avant d'allumer le bûcher et de faire dériver la barque sur un lac ou une rivière. Lors des cérémonies royales, les druides récitent des litanies ouvrant le chemin vers Avalon au monarque défunt dérivant sur une embarcation elfique enchantée.

## ACCEPTER OU REFUSER SA FÉERIE

Il y a mille manières, pour un Faux-Semblant, de vivre sa Féerie. Toutefois, on peut considérer qu'il existe trois grands modes de vie féériques et que toutes les situations particulières en sont, en quelque sorte, une déclinaison.

### Vivre dans la société féérique

Vous êtes une fée, vous l'avez toujours su. Vos deux parents sont des Faux-Semblants, de la même espèce ou non. Vous avez été conçu traditionnellement ou à la manière humaine, peu importe. Ce qui est important, c'est que vos parents ne vous ont jamais dissimulé votre nature et que la féerie fait pleinement partie de votre mode de vie.

Vous avez donc été élevé par vos parents, qui vous ont appris à vous servir de votre Masque et de vos

pouvoirs en même temps qu'ils vous ont appris à marcher ou à voler. Vous avez pris des cours avec un précepteur féérique, ou vous avez été suivre des cours à l'école féérique la plus proche du domicile de vos parents et votre premier professeur fut un druide. Puis, si vous avez continué vos études, vous vous êtes intégré dans le système éducatif humain, en dissimulant votre véritable nature.

Vous avez toujours célébré les grandes fêtes druidiques et, pour vous, Noël n'est qu'une grande comédie qu'il faut rendre à la société humaine. Vous rendez visite à vos parents féériques et vous avez même été une ou deux fois en Avalon, afin de connaître le pays enchanté, la patrie de toutes les fées. Vos parents travaillent pour la Monarchie ou pour de riches Faux-Semblants ayant besoin d'employés féériques. Votre destinée est toute tracée : si vous faites apparemment partie de la société humaine, en réalité, vous fréquentez surtout des membres de la société féérique, ce qui vous permet de vivre pleinement votre nature profonde.

Ainsi, votre maisonnée est principalement féérique : votre conjoint, vos enfants, vos domestiques, jusqu'à vos amis, ou du moins la plupart de vos amis. Dans le sanctuaire que représente votre foyer, béni par la Grande Déesse, vous circulez démasqués, vous et les vôtres, bien que nul n'oublie de remettre son Masque dès que l'on frappe à la porte d'entrée. Votre vie de créature surnaturelle s'effectue dans une relative transparence qui vous offre la paix.

## Vivre dans la société humaine

Vous avez toujours su que vous étiez différent, que vous étiez une fée, et que vous ne pourriez jamais être vraiment vous-même dans la société humaine. Et pourtant, choix, héritage familial ou destinée, vous avez pris la décision d'appartenir à cette société qui abrite les vôtres. Ainsi, vous avez appris à vivre votre féerie dans le secret et continuez à la vivre comme telle. Quand vous étiez jeune, vos parents ne se démasquaient que rarement. Peut-être n'avaient-ils que des domestiques humains ? Peut-être pensaient-ils que cette rareté rendrait votre nature plus précieuse

### LA PLACE DES FEMMES

Chez les fées, les femmes ont souvent des pouvoirs tout aussi redoutables que ceux des hommes. Par conséquent, les femmes n'ont jamais été considérées comme inférieures du point de vue de la force voire des capacités guerrières et n'ont pas hérité d'un statut social secondaire comme chez les humains. La société féérique reconnaît aux « mâles » comme aux « femelles » une égale dignité, et une égale faculté à assurer les différentes tâches. Bien sûr, comme les fées vivent aussi parmi les humains, elles sont influencées par leur culture et leurs mœurs. Aussi trouve-t-on entre l'égalité sexuelle et la hiérarchie patriarcale toutes sortes de variations, encore que l'égalité reste le cas le plus fréquent. D'ailleurs, le divorce est institué et toléré parmi les fées depuis plusieurs siècles.

encore ? Ou qu'elle vous aiderait à mieux vous dissimuler dans la société humaine ? Ils vous ont enseigné à user de vos pouvoirs, efficacement mais dans le secret le plus absolu.

D'ailleurs, vous êtes allé à l'école primaire humaine, comme tout le monde, et vous avez suivi un cursus éducatif des plus classiques. Vos parents vous ont peut-être enseigné la religion de leurs ancêtres, celle des druides, mais vous connaissez mieux les saints de la Bible que les dieux des Celtes. Vous suivez les fêtes du calendrier chrétien, dans une sorte de comédie qui parvient à tromper les humains – vos domestiques, vos éventuels parents, vos amis.

En effet, vous êtes entourés d'humains, vous participez à la vie humaine, vous travaillez avec des humains, vous sortez avec des humains. Peut-être votre conjoint est-il humain ou humaine ? Et vos enfants également ? Peut-être le resteront-ils, car comment leur révéler une vérité que même leur second parent ne connaît pas ? C'est ainsi que la féerie se meurt, disent les plus conservateurs...

Vous pouvez, pour sauvegarder une part de féerie en vous, continuer à avoir des relations avec la Monarchie et vous rendre quelquefois à ses réceptions. Vous vous êtes plus probablement tourné vers l'une des Communautés (voir plus loin, p. 88), ces lieux où Faux-Semblants et humains cohabitent dans le partage de secrets féériques et magiques. Votre nature de fée ne tient qu'à un fil et vous vous plaisez à l'oublier, de temps à autre, jamais complètement. Vous jouez avec la tentation de l'oubli.

## Être un Faux-Semblant révélé

Vous étiez humain(e). Complètement. Sûrement. À vrai dire, l'idée même qu'il puisse exister d'autres êtres pensants que les humains ne vous avait jamais traversé l'esprit. Certes, vous avez toujours été un peu spécial(e). Un peu trop grand, un peu trop belle, un peu versatile, un peu étrange. Vous avez parfois eu des rougeurs, une légère allergie à l'argent. Ou à certains aliments. Rien de bien grave.

Et puis c'est arrivé. Vous avez commencé à vous métamorphoser. Vous ignorez pourquoi ces plumes ont poussé dans votre dos. Pourquoi vous vous êtes, un soir, transformé en monstre sanguinaire. Pourquoi vos canines ont étrangement poussé. Vous vous êtes découvert des pouvoirs. Et ils vous ont trouvé(e).

Vous avez traversé une période irréelle, pendant laquelle vous ne saviez plus qui vous étiez, ni *ce que* vous étiez. Vous avez rencontré nombre de personnages étranges : des elfes, des trolls, des ondines, des ogres. C'est comme si tous les bestiaires de l'imaginaire humain s'étaient déversés dans votre vie. Vous avez croisé des druides barbus, des nécromanciens inquiétants, des spirites qui pouvaient réellement parler aux morts – et pas simplement épater la galerie en fin de soirée. Vous avez failli devenir fou ou folle. Et puis la vérité s'est fait jour dans votre vie.

Vous avez repensé à votre jeunesse, à votre étrangeté, aux petits secrets de vos parents ou de vos grands-parents. Vous avez été parler à certains d'entre eux. La plupart du temps, vous n'avez rien découvert.

Parfois, vous avez appris qu'ils en étaient, eux aussi, mais qu'ils ont préféré se dissimuler, oublier, vous protéger en vous cachant la vérité. Vous les avez haïs, sur le moment ; et puis vous avez réfléchi. Peut-être auriez-vous fait comme eux, à leur place ? Et d'ailleurs, que devez-vous faire ? Continuer à vivre votre vie humaine comme si de rien n'était, si c'est possible, en profitant de vos capacités extraordinaires et en fuyant tous ces gens étranges ? Fréquenter cette société féérique si attirante et brillante, mais également si dangereuse ? À qui pouvez-vous faire confiance, dans ce nid de serpents ? Voilà les questions qui peuvent vous hanter, ou qui vous ont hanté il y a peu.

## VIVRE SA FÉERIE

Les paragraphes qui suivent constituent des portraits-types possibles de fées vivant à la Belle Époque. Vous pouvez librement vous en inspirer et les modifier à votre convenance.

### Le solitaire

Vous êtes une fée, certes, et vous le savez depuis longtemps, mais vous n'avez aucun contact avec la société féérique. Vos parents, vos grands-parents ou vos ancêtres ont décidé de disparaître afin d'échapper à la Monarchie, à l'impôt mais également aux Communautés et à toutes les sectes de sorciers qui en peuplent le paysage. Vous avez donc été élevé dans la société humaine, au sein de laquelle vous vous êtes efforcé de vous intégrer, en gardant toujours à l'esprit que vous êtes « différent(e) », parfois curieusement vulnérable à certaines choses, parfois étrangement compétent pour d'autres.

Toutefois, votre vie s'est retrouvée bouleversée par des rêves prémonitoires de plus en plus fréquents et de plus en plus dérangeants. Vous avez bien tenté de fermer les yeux, de ne pas en parler, de ne pas y penser – voire de vous abrutir avec du laudanum ou même de l'opium... Rien n'y a fait. Dans ces rêves, vous vous voyez avec certains de vos semblables, en



bonne entente, en train de lutter contre d'autres fées. Il est probablement l'heure pour vous de renouer avec cette société féérique dont vous ne connaissez rien – si ce n'est ce que vous en ont dit vos parents –, qui vous effraie dans sa différence et qui, peut-être, vous répugne dans sa sauvagerie raffinée.

## L'indifférent

Vous êtes membre de la société féérique et vous entretenez de lointains rapports avec elle. Vous avez été élevé par vos parents qui faisaient partie de la Monarchie, s'acquittaient de l'impôt, respectaient la Loi du Silence et ont fait appel deux ou trois fois à la protection de leur Baron. De la même manière, vous appartenez à la Monarchie, vous vous pliez à vos devoirs et usez parfois de vos droits, sans toutefois avoir de relation très suivie avec ses sujets.

Ainsi vos amis sont pour moitié humains et pour moitié fées. Vous menez une vie normale tout en participant de temps à autre aux grandes cérémonies de votre Baron ou de votre Duc. Vous êtes païen, par habitude, par tradition, par conviction diffuse, pour ne pas être chrétien, mais vous n'êtes pas un grand croyant et vous soupirez la plupart du temps devant les discours rétrogrades des druides, bien que vous ayez quelquefois fait appel à leurs services, en cas de blessure ou de maladie. Car vous le savez, sous leurs airs sauvages, ils sont plus compétents que les médecins modernes, hélas. Vous êtes désormais hanté par des rêves prophétiques et vous en avez parlé à quelques amis proches qui n'ont pas trop su quoi vous dire – ou qui vous ont cru un peu fou. Vous rêvez aussi de compagnons féériques que vous n'avez pas encore rencontrés. Alors vous allez un peu plus souvent aux soirées monarchiques – ou vous vous êtes tourné vers les Communautés, discrètement, sans y adhérer, pour

prendre la température. Et peu à peu, votre indifférence fond pour laisser place à une sourde angoisse quant à l'avenir.

## Le courtisan

Vous êtes né(e) roturier ou roturière, ou vous avez hérité d'un titre de Chevalier sans éclat. Et cela fait votre désespoir. Vous adorez le brillant de la Monarchie. Vous admirez l'esprit et la cruauté des aristocrates. Vous trépignez à l'idée d'aller au bal de M. le Duc. Et vous dépensez des sommes folles – ou rendez les services les plus compromettants – afin d'obtenir des invitations pour les soirées confidentielles.

Votre ambition dans la vie : faire pleinement partie de cette société dont vous n'êtes, pour le moment, qu'un membre anonyme. Vous ne manquez donc aucun événement, fréquentez les personnes les plus en vue, rendez toujours service et attendez votre heure. Votre rêve le plus fou serait d'entrer dans le cercle des gens de confiance du Baron ou du Duc. Alors vous vous faites voir, de préférence sous votre jour le plus flatteur. Vous êtes toujours habillé(e), coiffé(e) voire maquillé(e) impeccablement, votre connaissance de l'étiquette vous permettrait de rédiger des manuels, vous avez appris par cœur toute l'histoire des grandes familles de la Monarchie et vos connaissances en héraldique vous permettent de soutenir les conversations les plus pointues.

Or, vous êtes hanté par des rêves qui semblent vous promettre un futur éclatant où vous aurez votre place à la table des plus grands. Vous fréquentez des compagnons inimitables et mènerez une vie à faire pâlir n'importe quel héros de roman-feuilleton. Toutefois, la teneur de ces rêves s'assombrit de nuit en nuit et remet vos ambitions en cause : à quoi bon cette vie fabuleuse si tout s'achève en 1914 ? Qui êtes-vous pour vous préoccuper de l'avenir du monde ? N'êtes-vous pas l'un des responsables de ce futur désastreux ? Vous faut-il renoncer à vos rêves ? Chaque nuit, vous vous couchez, de plus en plus anxieux et chaque matin, vous vous réveillez plus amer. Et pourtant, au fond de vous, un espoir

grandit : celui d'être l'un de ceux qui saura changer le monde et éviter sa fin.

## L'agent monarchiste

Vous étiez roturier ou noble. Vous avez vécu une enfance malheureuse ou une jeunesse dorée. Vous vous apprêtiez à devenir une fée comme les autres. Et tout a basculé le jour où vous êtes devenu le serviteur d'une grande figure de la Monarchie : un Marquis, un Baron, un Duc, en France, en Angleterre, en Allemagne ou en Italie. Peu importe. Toujours est-il que, désormais, votre vie n'est plus la même, et que vous ne regrettez rien.

Votre activité dans la société humaine peut être diplomatique, politique, financière, technique, criminelle, mais votre vie est différente de celle des hommes. Vous ne fréquentez pratiquement que des fées, tant pour vos activités que pour vos loisirs. Vos serviteurs sont des fées ou des Féaux, vos commerçants ou vos fournisseurs sont féériques, vos commanditaires sont féériques, vos victimes sont, pour la plupart, féériques... Si votre route croise parfois celle d'un humain, c'est qu'il est très probablement au courant de l'existence de la société féérique et qu'il interagit avec elle. D'ailleurs, c'est mieux ainsi : votre manque d'implication dans la société humaine finirait probablement par se voir après quelques minutes de conversation. C'est tout juste si vous connaissez le nom du Président du Conseil actuel...

Depuis peu, vous êtes hanté par des rêves prémonitoires – prophétiques ? Vous avez tenté de ne pas y prêter attention, mais ces visions, parfois plus réelles que certaines soirées de votre vie, vous poursuivent. Vous avez essayé de découvrir qui sont ces compagnons dont vous rêvez depuis tant de nuits. Vous avez même peut-être réussi à retrouver certains d'entre eux et à lier connaissance. Toutefois, vous prenez bien garde à ne pas laisser tout cela vous distraire de vos tâches. Vous vous demandez simplement parfois si, justement, ces visions ne sont pas plus importantes que vos propres missions.

## Le révolutionnaire modéré

Vous avez vécu une enfance sans histoire, dans une famille qui vivait son appartenance à la société féérique comme l'avaient vécue ses ancêtres : chez vous, on s'efforçait de remplir ses devoirs, demander protection de temps à autre, ne pas se mêler des querelles des grands. Et puis un jour, l'un de vos proches ou vous-même avez été victime d'une injustice. De celles qui ne remettent pas en cause toute une vie, mais donnent à penser. Vous vous êtes mis à réfléchir sur votre nature, sur la société, sur le monde. Vous avez posé des questions. Et vous vous êtes heurté à la raideur de la Monarchie et de ses druides. Alors vous avez décidé de rompre avec eux, de quitter une institution décatie rongée par l'envie et les complots et de vous plonger dans un autre environnement.

Vous avez pu vous tourner vers la Science et les idéaux du Progrès, persuadé qu'avec les améliorations scientifiques et techniques viendrait le progrès moral. Qu'en connaissant et dominant les rouages de la Nature, il était possible d'éradiquer le Mal. Vous avez donc choisi de rejoindre une société de savants, la Communauté Technologique (voir plus loin, p. 88).

Ou bien peut-être avez-vous préféré essayer de comprendre les rouages historiques et métaphysiques du monde, d'aller au-delà du visible et de rechercher un sens à l'existence et à l'univers. D'embrasser les secrets de l'Origine. Vous avez laissé les gens autour de vous ricaner et avez intégré les rangs des Métaphysiciens (voir plus loin, p. 88). Quoi qu'il en soit, vous êtes devenu démocrate et vous êtes sorti de la Monarchie, pour le meilleur et pour le pire. Vous êtes désormais libre. Ou presque. Mais des rêves viennent vous hanter. Des cauchemars indicibles. Vous avez cherché du soutien auprès de vos nouveaux camarades des Communautés. Vous avez trouvé du réconfort et provoqué chez certains d'entre eux un intérêt non dissimulé. Mais, hélas, ils ne comprennent pas l'urgence qui vous étreint quand vous repensez à ces images d'apocalypse : engoncés dans leurs théories scientifiques, philosophiques ou magiques, ils *s'intéressent*

à ce qui vous arrive, alors que vous, vous le *vivez* chaque nuit. Ainsi, même au milieu d'une assemblée de vos pairs, vous sentez la griffe de la solitude qui vient vous mordre le cœur. Et vous pensez alors aux compagnons que vous avez entrevus dans vos rêves. Vous espérez les trouver un jour et partager vos visions avec eux. Pour vous soulager. Et pour tenter de changer les choses. Car, vous l'espérez, il n'est pas trop tard.

## Le révolté

Depuis que vous avez compris que vous n'étiez pas comme les autres et que, derrière la société humaine, se cachait une société féérique, vous avez été révolté par la passivité et la soumission de vos proches aux diktats de la Monarchie. Par ses réceptions grotesques et somptueuses. Par l'impôt dont les roturiers doivent s'acquitter, pour maintenir à flot un système qui, manifestement, n'intéresse plus grand monde et fonctionne de plus en plus mal. Les privilèges et le mépris. Vous avez souvent fait rougir vos parents en société et, lorsque vous en avez eu l'âge, vous avez disparu des registres du Baron local.

Vous vous êtes tourné, comme beaucoup, vers les Communautés les plus abordables, la CM et la CT (voir plus bas, p. 88). Mais vous n'aviez pas la tête philosophique. Ni scientifique non plus. Dans ces cercles, la soif de justice qui vous taraudait semblait sympathique, exotique, étrange. Vous étiez encore l'original, celui qui se lance dans de grandes tirades enfiévrées sur la démocratie et l'égalité pour ne provoquer qu'une série de sourires gênés. Et vous n'étiez pas très riche. Ni très pénétré de mentalité bourgeoise. Vous avez fini par les lasser, et surtout, vous n'avez plus pu les supporter. Vous êtes parti. Vous êtes désormais en rupture avec les membres de la société féérique, monarchistes comme communautaires. Pourtant, vous n'envisagez pas de vous fondre dans la société humaine, vous avez trop peur d'oublier cette féerie si importante à vos yeux. L'idée, encore floue et mal définie, de rejoindre des Révolutionnaires, ceux que l'on nomme les Monar-

chomaques (voir p. 89), est en train de germer en vous.

Car, de surcroît, vous êtes hanté par des rêves, ou plutôt des cauchemars, qui semblent être le produit des maux qui rongent les sociétés humaines et féériques : industrialisation aveugle, mépris de classe, militarisme et nationalisme...

Vous vous dites qu'il s'agit peut-être du Grand Soir, et que tout n'est pas perdu. Que si tout s'achève, tout peut renaître également. Mais, seul, vous vous sentez démuné et impuissant. Vous cherchez ceux qui pourraient vous aider à changer le monde. Et vous avez le sentiment d'être sur le point de les trouver.

## FAIRE SOCIÉTÉ : ENTRE ENCHANTEMENT ET TRADITION

La société féérique se différencie de son homologue humaine par un certain nombre de traits qu'il est indispensable de connaître et qui font son identité propre. Cette identité est à la fois liée à son histoire, mais également à la nature même de la féerie, qui induit un certain nombre d'idées et de comportements.

### Des esthètes avant tout

Les fées aiment ce qui est brillant, beau, merveilleux. Au contraire, ce qui relève de la norme, ce qui est entaché de monotonie ou de médiocrité, leur reste le plus souvent étranger. Ainsi, elles privilégient souvent la forme sur le fond, le beau sur l'utile.

Par conséquent, leurs réalisations sont généralement de grande qualité et un œil expert le reconnaîtra : une lame fondue par un artisan féérique ne peut être que ciselée et couronnée d'une garde éblouissante ; une arme à feu sera couverte d'incrustations d'une finesse sans égale ; une cape alliera légèreté, tomber élégant et couleurs chatoyantes. L'esthétique prime avant tout. Le reste est important, mais non primordial.

Cette tendance se vit également dans le quotidien : les fées sont des créatures de panache. Ce qui n'aurait pu être qu'un acte banal de tous les jours – aller au théâtre par exemple – se transforme en spectacle irrésistible qui doit attirer le regard et provoquer l'admiration.



## Une société aristocratique

La Monarchie a triomphé des Communautés lors de la Révolution de Coton (voir p. 88). Vu sa puissance, sa pérennité et son importance, ce sont ses valeurs qui dominent encore dans la société féérique : pouvoir, honneur, prestige, courage. L'argent n'est que secondaire, il contribue à la gloire et à la puissance, mais il n'est pas une fin en soi. En outre, cette aristocratie qui fixe les valeurs de la société féérique est toujours guerrière. La Monarchie a été fondée pour protéger le peuple féérique. Celui-ci vit dans la peur et le secret depuis sa fondation. La société féérique est donc empreinte d'une farouche culture martiale, ce qui explique le fait que la plupart des fées savent se défendre, d'une manière ou d'une autre, et qu'il n'est pas rare de trouver des armes dans un foyer de Faux-Semblant – bien plus encore que chez les humains de la Belle Époque qui revendiquent le droit de se défendre des malandrins. Cette tradition martiale explique également l'importance du duel : beaucoup de conflits de la société féérique se règlent de cette manière, plus encore que dans la société humaine où ces pratiques sont prohibées par la loi.

## Culture vs. nature

La société féérique fonctionne, étrangement, sur un modèle proche de la société romaine, où la culture et la société priment la nature et le sang. En effet, dans une société brassant des espèces aussi différentes que les elfes et les trolls, et où les lois de la reproduction ne sont pas réellement maîtrisées, les us et coutumes ne peuvent reposer que sur des contrats, et non pas sur une quelconque loi naturelle, sur laquelle nul n'arriverait à s'accorder. Ainsi, la domination masculine n'existe pas dans la société féérique : certaines espèces, comme le léporide, sont majoritairement « masculines », si tant est que ce mot ait un sens, et d'autres sont uniquement féminines, comme les fleurs de métal. Le sexe importe donc peu : seul le rang, le mérite et le pouvoir déterminent la place d'un individu dans la

société. D'ailleurs, les Reines n'ont pas été rares sur le trône de la Monarchie, et elles ont toujours régné sans partage, n'hésitant pas à prendre les armes si besoin et à mener leurs troupes elles-mêmes.

Dans le même ordre d'idée, c'est la reconnaissance d'un enfant par ses parents qui crée le lien familial, qu'il soit naturel ou d'adoption. Un enfant fée doit être reconnu publiquement par ses parents – c'est d'ailleurs ainsi que les Barons peuvent tenir à jour la liste de leurs sujets – et les adoptions sont fréquentes et faciles. Cette importance du contrat se lit dans la coutume qui veut que l'on change de nom et de date de naissance au moment de l'adoption. Ainsi, un vieillard de 109 ans adopté pourra répondre facétieusement, mais tout à fait légalement, qu'il n'a qu'un an...

Cette pratique a une conséquence directe sur les processus d'héritage et de transmission des titres et des terres au sein de la Monarchie. En effet, depuis Gwendelon III, la couronne, les terres et les titres monarchiques se transmettent de manière héréditaire, de génération en génération. Toutefois, puisque l'adoption permet de régler l'ordre des naissances, la plupart des régnants choisissent leur successeur en adoptant leurs enfants dans l'ordre qui leur convient, le premier adopté étant alors l'aîné... Si cette pratique est à l'origine de nombre d'histoires de famille sanglantes, elle assure, la plupart du temps, la transmission du patrimoine et des titres au plus capable – du moins, selon les critères du régnant.

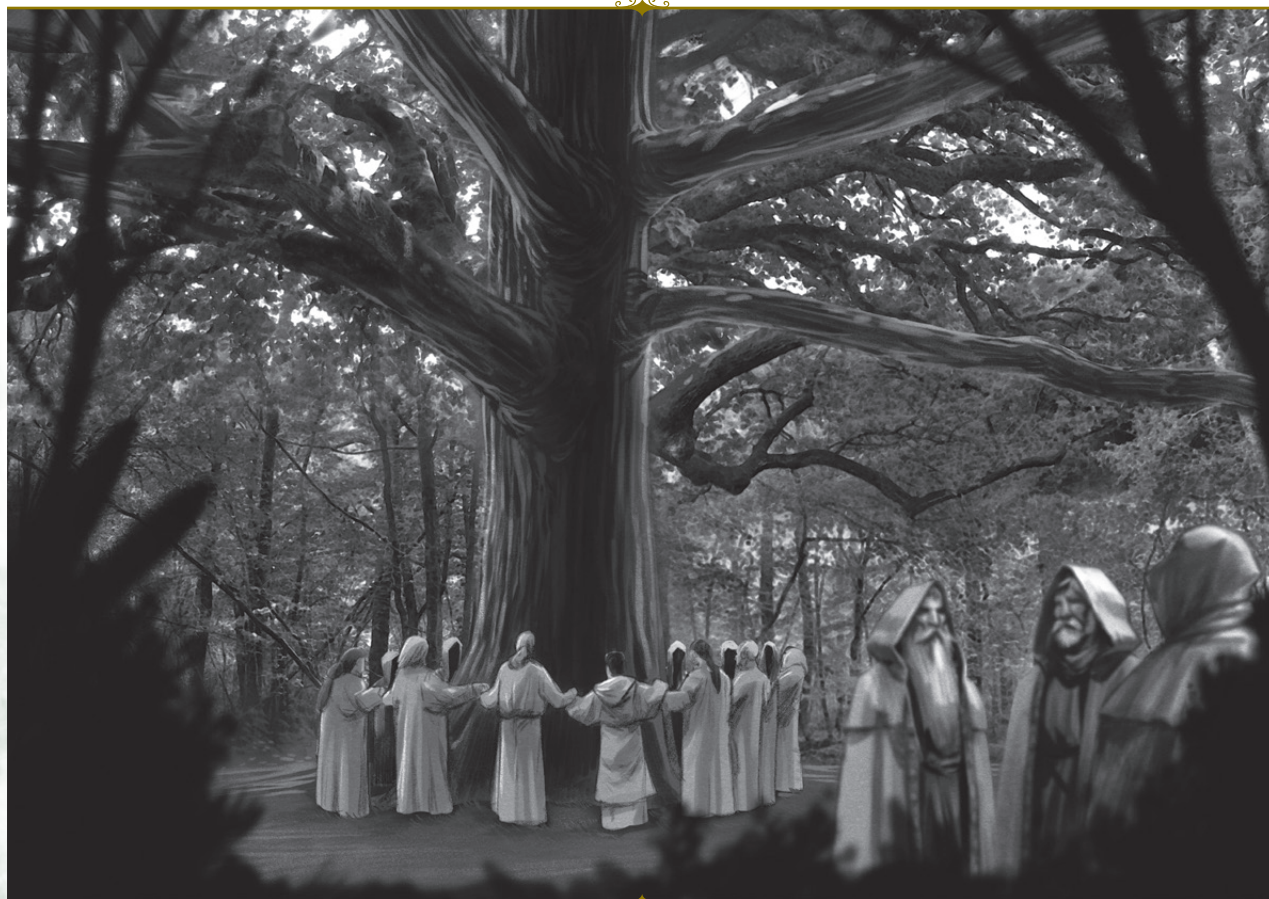
## Les druides, piliers de la Monarchie

Depuis sa fondation, les druides sont les piliers de la Monarchie. C'est Merlin lui-même qui a couronné Aldébard I<sup>er</sup>, au cœur de la forêt de Brocéliande. Depuis lors, les druides sont une autorité à la fois spirituelle, morale et juridique.

Ils sont l'autorité spirituelle puisque le druidisme est à l'origine de la religion de la société féérique, même si, à la Belle Époque, beaucoup de fées prennent de la distance par rapport à leur reli-

gion et aux religions en général, suivant en cela le courant de laïcisation, voire d'anticléricisme, qui grandit en Europe depuis les Lumières. Les fées peuvent adhérer de toute leur foi au culte de la Déesse, ou bien, comme beaucoup d'humains, participer à ses rites d'un œil circonspect, par conformisme ou par habitude. Toujours est-il que le dogme druidique est connu de toutes les fées élevées dans le cadre de la Monarchie : la grande Déesse est Une, elle se confond avec la Nature ou avec le grand Tout. Mais elle est trop complexe pour être appréhendée par l'esprit des créatures : c'est pourquoi, elle est représentée sous de multiples aspects, masculins ou féminins, qui forment un panthéon, plus facile à révéler qu'un principe unique et sans visage. La Monarchie suit les fêtes de la religion druidique, sans les remettre en question. Seuls les esprits forts – chagrins, diraient les traditionalistes – comme les membres des Communautés dérogent à la règle.

Par conséquent, les druides sont également les tenants de l'autorité morale de la Monarchie. Ils ont un prestige tel qu'ils ont le droit d'aller réprimander Barons, Ducs, et même les souverains, sur leur comportement, quand celui-ci contrevient aux principes éthiques fondamentaux du druidisme et de la Monarchie : protection de la nature, des fées, d'Avalon, Loi du Silence, combat contre les impies – les Chrétiens, les nécromanciens, le Clan, les Communautés, dans une moindre mesure. Cette autorité morale repose non seulement sur leur autorité religieuse, mais également sur la présence silencieuse, et cependant jamais démentie, de Merlin, qui est un personnage prestigieux de la société féérique, et sur la capacité que détiennent les druides de se rendre en Avalon. Par ce pouvoir, ils sont les derniers passeurs reliant la société féérique à ses origines et à son histoire, c'est-à-dire au pays enchanté. Ainsi, tant que les druides seront les seuls à le détenir, la société féérique ne pourra se passer



d'eux, sous peine de se couper de ses racines et de perdre une partie de son identité et de son essence. Enfin, les druides constituent une autorité juridique indispensable au fonctionnement de la Monarchie car ils sont les seuls détenteurs de la Loi et des différents traités et conventions conclus au fil des siècles. En effet, la religion druidique interdit l'usage de l'écriture, du moins pour les questions légales et sacrées. Ainsi, les lois de la Monarchie ne sont pas écrites : elles subsistent sous forme de longs poèmes celtiques que se transmettent les druides de génération en génération, à la suite d'un long et pénible apprentissage. Tout l'édifice juridique et légal de la Monarchie repose sur ce système, dénoncé comme absurde par les Communautés : lorsqu'un litige voit le jour, le ou les suzerains des partis impliqués doivent rendre justice en s'appuyant sur ce corpus de lois. Celui-ci régente jusqu'au tracé des frontières entre fiefs : nulle carte officielle de la Monarchie n'existe, et si certains s'y sont essayés, c'est toujours en secret, car leur œuvre serait aussitôt dénoncée comme impie et détruite par les druides. Les frontières des fiefs ont été, et sont fixées, par de longs poèmes en celte, composés par les druides de l'époque concernée. Ainsi, les druides sont le passage obligé de toute querelle légale... et bien entendu, les savoir de son côté est un avantage, car il leur est toujours possible de se souvenir de vers oubliés ou d'en rajouter quelques-uns afin de complaire à qui les honore au mieux. Il est donc particulièrement dangereux de s'attirer l'inimitié des druides lorsque l'on fréquente la Monarchie...

## Fées anciennes et fées modernes

Le phénomène d'apparition des fées modernes ne date pas de la Révolution industrielle, mais ces apparitions étaient jusqu'alors si rares et si lentes que nul ne s'en était réellement ému. Beaucoup ont oublié que les gargouilles ou les golems sont apparus au Moyen Âge, même les druides. Toutefois, le phénomène semble s'emballer depuis quelques années, ou quelques décennies, et plonge la société

féérique dans le trouble. En effet, les plus traditionalistes, menés par les druides, considèrent les fées modernes comme des aberrations qu'il faut ignorer, voire chasser. Mais les plus observateurs – dont certains Métaphysiciens – y voient une évolution de la féerie, un peu à la manière du darwinisme, que les plus érudits et les plus curieux aiment à parcourir pour trouver des réponses. Certains chuchotent même qu'il existe des membres des Petites Gens modernes, à Avalon, ce qui tendrait à prouver que les fées modernes ne sont pas des accidents, mais une forme d'évolution de la féerie... Le débat reste ouvert mais attention, il est houleux !

## CE QUE (PRESQUE) TOUTES LES FÉES SAVENT...

### ... de la Monarchie

La Monarchie a été fondée après l'échec de la Seconde Alliance, alors que les Chrétiens pourchassaient fées et druides au nom de leur divinité. La légende veut qu'un dieu celte, dont le nom varie selon les versions, se soit manifesté à toutes les fées au même moment afin de leur enjoindre de se rendre dans la forêt de Brocéliande pour trouver le moyen de survivre et de s'organiser. C'est ainsi qu'est née la Monarchie, qui a pour but de protéger les fées en faisant régner la Loi du Silence et de préparer la Troisième Alliance, ce qui lui a été, et lui est toujours, reproché puisqu'elle semble ne rien faire dans ce sens.

Au sommet de la Monarchie, règne un Roi (ou une Reine), qui est le suzerain des Ducs, eux-mêmes suzerains des Barons qui règnent sur leurs terres. Il existe d'autres titres, plus ou moins honorifiques, dont les plus connus sont Chevalier et Marquis. Les druides complètent l'édifice institutionnel de la Monarchie.

Tout membre de celle-ci est soumis à la *faedime*, l'impôt, qu'il doit verser aux représentants du

Baron sur les terres duquel il habite. Cet impôt lui donne le droit de faire appel aux représentants de la Monarchie en cas de problème avec d'autres fées ou avec les humains. Il est très difficile d'échapper à la contrainte de l'impôt, à moins d'organiser sa disparition et donc de se retrouver, dans les faits, exclu de la Monarchie, faute d'y être enregistré. Cependant, certains, las des querelles aristocratiques et de l'organisation quasi-criminelle qui entend les régenter, s'arrangent pour s'évaporer dans la nature et ne plus rien devoir à personne. On les retrouve souvent dans des Communautés...

### ... des Communautés

Les Communautés sont historiquement au nombre de quatre. Elles ont une préoccupation partagée, échapper à la Monarchie et à son pouvoir coercitif, et des orientations qui leur sont propres.



#### LA COMMUNAUTÉ DES MÉTAPHYSICIENS

Cette Communauté (à laquelle nous nous référons parfois sous la forme abrégée « CM ») est née dans les salons féériques du XVIII<sup>e</sup> siècle, qui s'étaient créés dans le sillage des salons humains. Elle a largement contribué à la Révolution de Coton, qui a vu, en 1814, le soulèvement des Communautés en vue de l'abolition de la Monarchie au profit d'une démocratie féérique. L'échec de cette révolution fut un coup dur pour la CM : devant le manque d'enthousiasme et d'implication de la société féérique pour la démocratie, elle a proclamé sa séparation d'avec la Monarchie et a poursuivi ses recherches philosophiques et ésotériques.

Aujourd'hui, les Métaphysiciens n'appartiennent pas à la Monarchie, mais ils ne vivent pas pour autant dans la clandestinité. La plupart des têtes couronnées les ignorent ou les considèrent avec une bienveillante neutralité, position chèrement acquise par la Communauté qui n'hésite pas, de temps à autre, à faire parler la poudre et l'intrigue pour rappeler aux aristocrates son droit d'exister. Le dirigeant actuel de la CM, Auguste de l'Empoing-

Rocaille, est passé maître dans ces jeux politico-diplomatiques dangereux et il sait pouvoir s'appuyer sur le soutien financier de ses membres. En effet, ceux-ci sont pour la plupart des gens aisés, voire riches, qui s'intéressent à l'histoire du monde, aux sciences des religions, à l'occultisme, à la métaphysique, c'est-à-dire à la structure et à l'histoire de l'Univers, dans ce qu'elles peuvent avoir de moins matérialistes. Beaucoup de membres nomment leurs recherches sous un titre un peu pompeux : la quête de l'Origine. Ce qui fait beaucoup rire leurs ennemis et même leurs alliés plus scientifiques de la Communauté Technologique. Pourtant, sous leur terminologie emphatique et leurs airs rêveurs, les Métaphysiciens pourraient bien toucher du doigt certaines vérités fondamentales liées à la féerie et à l'histoire du monde.



#### LA COMMUNAUTÉ TECHNOLOGIQUE

La Communauté Technologique ou des Technologues (que par commodité nous appelons parfois « CT ») est pour ainsi dire la « sœur » de la CM. Elle s'est créée dans les mêmes conditions qu'elle, dans le sillage des salons féériques des Lumières et elle a rejoint la Révolution de Coton avec les mêmes idéaux, en y ajoutant une touche de matérialisme et de pragmatisme. En effet, la Communauté des Technologues s'est rapidement avérée posséder une avance d'une quinzaine d'années sur la technologie humaine et est vite devenue une formidable pourvoyeuse d'armes et de matériel pour ses alliés révolutionnaires. Après l'échec de la Révolution de Coton, elle s'est tournée vers la recherche fondamentale, laissant les questions idéologiques et politiques aux Métaphysiciens et aux Monarcho-maques, avec lesquels elle a gardé des contacts diffus. En effet, si elle s'occupe surtout de recherche scientifique, elle produit également des prototypes et des objets en série limitée, pour qui veut bien y mettre le prix. Ainsi, elle fournit non seulement ses anciens alliés des Communautés mais également la Monarchie : ses artefacts technologiques sont vendus au plus offrant. Si cette cynique absence de scrupules et cet amour du lucre ne sont pas souvent

mis en avant, ils sont pourtant indispensables car ils lui permettent de financer ses recherches sans avoir à subir de restriction budgétaire. La CT est donc, en quelque sorte, un extraordinaire accélérateur de progrès scientifique et technologique, et c'est bien en ce sens que Philibert Vartsen, son Doyen actuel, la fait prospérer.



### LA COMMUNAUTÉ DES SICAIRES (OU SICAIRES TOUT SIMPLEMENT)

Les Sicaire sont, en réalité, l'ancienne police politique et secrète de la Monarchie. Pris à partie par les Communautés lors de la Révolution de Coton, ils ont déclaré leur indépendance pour devenir une guilde d'assassins aux tarifs prohibitifs mais à l'efficacité sans égale. Depuis la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, donc, les Sicaire louent leurs services selon une grille tarifaire qui leur est propre mais que nul ne songerait à contester. Car chacun d'entre eux excelle dans sa tâche, qu'il fonctionne seul, en binôme ou bien en Escouade. Si l'assassin solitaire est, la plupart du temps, la solution requise pour traiter les contrats du tout-venant, l'Escouade est une machine de guerre à laquelle rien – ou presque – ne résiste : il regroupe les talents d'un empoisonneur, d'un tireur d'élite, d'un saigneur, et d'un nettoyeur. Sa capacité de destruction est celle d'une petite armée et n'a d'égal que son prix – bien trop onéreux pour la plupart des gens. Toutefois, si les Sicaire sont des mercenaires, ils ne sont pas stupides : ils savent que certains contrats se révéleraient trop chers, trop néfastes pour leur réputation ou trop difficile à honorer pour qu'ils les acceptent. De plus, certaines têtes couronnées ou certains personnages riches rachètent les contrats dont ils sont la cible – les frères Frédon, par exemple. Ainsi, envoyer une proposition de contrat aux Sicaire ne vous assure pas qu'ils vont accepter la mission que vous aimeriez leur confier. Toutefois, si vous voulez tenter votre chance, il faut adresser votre courrier à Saint Thomas et le poster à l'une des adresses que connaissent les initiés. Nombreux sont les Parisiens à savoir qu'il faut envoyer leur requête à Bob du Terminus, ou aller voir Mama Lafayette à son Relais (voir *Un Livret pour les Doctes* p. 42)...



**BOB DU TERMINUS,  
FOURNISSEUR DES SICAIRES**



### LA COMMUNAUTÉ DES MONARCHOMAQUES (OU MONARCHOMAQUES TOUT SIMPLEMENT)

Les Monarchomaques étaient – sont ? – la branche extrémiste de la Révolution de Coton. Mêlant pensée socialiste et anarchiste, ils n'ont pas baissé les bras lorsqu'Aldébard IX a décrété la fin de la Révolution. Ainsi, pour eux, le combat continue – et il continuera jusqu'à la victoire du prolétariat sur la Monarchie et la société bourgeoise. Eux-mêmes se désignent souvent sous le nom d'Utopiens. Ces dangereux activistes sont connus pour leurs méthodes violentes, leur égalitarisme forcené et leur discours subversif. Ils ne reculent ni devant le meurtre, ni devant le terrorisme : de temps à autre, une soirée donnée par un Baron, voire un Duc, se finit dans les cris et le sang d'un attentat à la bombe ou d'une fusillade. C'est pourquoi, tout bon membre de la Monarchie se doit de dénoncer

la moindre de leurs activités ou même d'abattre ces ferments révolutionnaires qui menacent à la fois la société féérique – les aristocrates, les druides et les roturiers – et la Loi du Silence. Mais difficile de s'attaquer à une organisation décentralisée, clandestine et sans chef proclamé...

## ... des Mages

### LES DRUIDES

Les druides sont à la fois le clergé de la Monarchie, sa mémoire et son système judiciaire. S'ils sont connus pour leur efficacité dans leur domaine – les soins, la magie, la connaissance de la Nature –, ils sont également souvent méprisés, voire détestés, pour leur conservatisme sans limite.

Et pourtant, leur figure dominante, Merlin, est connue pour sa largeur d'esprit. Ainsi, ce conservatisme n'est pas une fatalité mais une conséquence de l'enseignement figé des druides, qui se transmet oralement par le biais d'anciens poèmes et prend pour modèle la Nature, inchangée depuis l'aube des temps, ce avec quoi beaucoup ne sont pas d'accord. La société féérique est donc tributaire des druides, tout en prenant de plus en plus de recul devant leurs enseignements, qui s'accordent de moins en moins bien avec la société moderne. Et pourtant, nombreuses sont les fées qui comprennent leur rôle et les considèrent indispensables : ils sont non seulement la mémoire de la Monarchie, conservant son corpus législatif et son cadastre, mais également le dernier lien entre la Terre et Avalon, entre le Petit Peuple terrestre des fées et les Petites Gens du pays enchanté. S'ils venaient à disparaître, les Faux-Semblants seraient coupés de leurs racines et perdraient, probablement, le souvenir de leurs origines.



### LES NÉCROMANCIENS

Il y a peu de sujets sur lesquels les fées sont unanimes : les nécromanciens en font partie. Ce sont des gens infréquentables, qui défient les règles de la Nature pour créer des êtres infâmes et mener à bien leurs plans sinistres.

En réalité, toutes les fées ne sont pas de cet avis, mais les nécromanciens étant les pires ennemis des druides et ayant, même parmi les Communautés, une réputation déplorable, il est de bon ton, lorsque l'on parle d'eux, de lever les bras aux ciels en prenant une mine dégoûtée.

Car les nécromanciens sont plutôt mal connus de la société féérique. La plupart des fées savent qu'ils constituent une sorte de secte mêlant science et occultisme afin de percer les secrets de la vie et de la mort. Les Technologues et les Métaphysiciens ont fini par distinguer deux branches de nécromanciens : les aristocrates, menés par le Docteur Ludwig von Noveless, et les humanistes, qui relèvent de l'autorité de François d'Arascalet. Toutefois, les subtilités doctrinales qui divisent ces deux partis sont généralement ignorées même des plus érudits. Les mieux informés peuvent tout au plus affirmer qu'il est plus facile de dialoguer avec d'Arascalet qu'avec von Noveless, qui se révèle généralement intraitable.

### LE CLAN

Si vous évoquez ouvertement le Clan, vous risquez de vous heurter à deux réactions contradictoires. La première est un rire franc et moqueur, celui dont on gratifie l'ingénu venant étaler sa crédulité. Car le Clan est une sorte de croque-mitaine de la Monarchie et des druides, que beaucoup considèrent comme une légende née des élucubrations d'un Merlin devenu un peu trop vieux. La deuxième est plus inquiétante : votre interlocuteur va baisser le ton et vous chuchoter un flot de paroles confuses – et, disons-le, peu fiables – d'un air conspirateur teinté d'effroi.

De ce flot de paroles, vous pourrez retenir que le Clan est une secte féérique de fanatiques aux ordres de Morgane, qui aurait découvert le secret de l'immortalité. Il aurait pour ambition de dominer le monde en prenant le pouvoir dans les sociétés humaine et féérique. Ses agents seraient invisibles mais dotés de pouvoirs surhumains : téléportation, ubiquité, télépathie, télékinésie... Si votre interlocuteur est en veine et suffisamment érudit, il pourra vous raconter, avec moult détails, la croisade en Cornouaille menée par Merlin

aux alentours de l'An Mil. Les Croisés auraient aperçu l'antique château de Tintagel avant qu'il ne se volatilise sous leurs yeux, emportant avec lui une partie de la falaise sur laquelle il était perché. Si l'histoire est incroyable, le regard de Merlin, lorsqu'on parvient à lui en parler, s'assombrit suffisamment pour jeter le doute dans l'esprit des plus cyniques.

## ... des Chrétiens



### L'INQUISITION

Toutes les fées, ou presque, savent que l'Église chrétienne est leur ennemie depuis l'Antiquité, qu'elle a failli réussir son œuvre de destruction et qu'il a fallu fonder la Monarchie pour sauver les fées vivant sur Terre. Elles savent également que, de toutes les armes qu'elle a pu forger au cours des siècles, l'Inquisition, et l'ordre des Dominicains sur lequel elle s'appuie, fut la plus dangereuse.

Toutefois, en 1900, les fées savent peu de choses de l'Inquisition, si ce n'est qu'elle existe toujours et continue de traquer les fées dans les replis de la société humaine. Au sein des hautes sphères monarchistes, où l'on se préoccupe de son existence afin de contrer ses plans, un nom circule : celui du Cardinal Archibaldo Emiliano di Trebaldi, qui serait le maître de l'Inquisition, un égotiste au rare talent et un fin politique rongé par l'ambition et l'amour du pouvoir. Parmi les fées, les rumeurs les plus terribles circulent : les Inquisiteurs sont toujours armés d'argent, ils possèdent un réseau qui couvre toute la chrétienté, ils pratiquent une magie miraculeuse bien plus puissante que le druidisme ou la nécromancie, ils maîtrisent un grand rituel permettant de tuer la féerie, le Vatican est une terre maudite où même les poignées de porte sont en argent et où les gardes suisses sont entraînés à reconnaître les fées. Rares sont celles ou ceux qui peuvent confirmer ou infirmer ces rumeurs. Une chose est sûre : Rome est une terre vierge sur laquelle nul n'a jamais réussi à fonder la moindre baronnie et dont les fées reviennent rarement...



LE CARDINAL TREBALDI



### LES CROISÉS PAÏENS

L'ordre des Croisés païens est surtout connu des historiens de la Monarchie. Le commun des fées sait qu'il fut fondé à la fin du Moyen Âge pour infiltrer l'Église et permettre au Roi ou à la Reine des fées de contrer ses plans. Et

beaucoup se souviennent de leur trahison : ils ont tenté de réaliser l'Alliance en essayant de convertir la Monarchie – et par son entremise le Peuple des fées – au christianisme. Il en a résulté une guerre civile sanglante, menée par les druides, avec l'approbation d'Avalon, qu'ils ont finalement perdue. Depuis lors, nul ne les a officiellement revus. S'ils existent encore, ils se cachent de la majorité des fées

païennes, de la Monarchie, des druides... et de l'Inquisition, pour laquelle ils sont une abomination. Certains chuchotent qu'il existerait des paroisses de Croisés païens. D'autres affirment qu'il s'agit d'une organisation bien plus vaste qu'on ne le croit et qu'elle a mené une partie de sa mission à bien, en infiltrant l'Église à son plus haut niveau. Mais qui pourrait démêler la légende de la réalité ?



## Se poser les bonnes questions

Vous venez de créer votre personnage.

Vous êtes-vous posé les questions suivantes ?

- ✦ Votre fée vit-elle plutôt dans la société féérique ? plutôt dans la société humaine ? Est-elle récemment révélée ?
- ✦ Faites-vous partie de la Monarchie ? Êtes-vous titré ? Avez-vous un fief ?
- ✦ Comment vous positionnez-vous par rapport aux Métaphysiciens ? aux Technologues ? aux Monarchomaques ?

✦ Êtes-vous plutôt croyant ? plutôt athée ?

✦ Si vous êtes croyant, êtes-vous païen ? chrétien ?

✦ Si vous êtes athée, de quel œil considérez-vous les nécromanciens ?

Les fées sont prises dans plusieurs réseaux de solidarité (en tant que fée, en tant que type de fée, en tant que vassale, en tant que membre d'une Communauté, etc.) qui se superposent et parfois s'opposent – sources de dilemmes tout à fait intéressants !





# La Monarchie féérique

**D**e l'extérieur, la société féérique fonctionne comme un parasite invisible de la société humaine : elle détourne des richesses et exerce une influence occulte via un système mafieux élaboré et perfectionné au cours de plus de douze siècles. Mais de l'intérieur, et non sans une indéniable part d'orgueil, les fées se présentent comme les suzerains véritables, ou presque, de l'Europe, avec un code d'honneur, des titres de noblesse, des fiefs qui imitent ce qui a été mis en place à l'époque féodale par les humains qu'elles méprisent pourtant. Ce chapitre explique comment cette Monarchie souterraine a pu se développer et perdurer à l'insu des humains pendant tant de siècles.

## LE FONCTIONNEMENT DE LA MONARCHIE

La Monarchie féérique est une monarchie de droit divin. Elle repose sur un certain nombre de lois fondamentales, qui font toute sa force et toute sa faiblesse.

### UNE MONARCHIE MAFIEUSE

Les Faux-Semblants ont lentement mais sûrement noyauté une part importante de la noblesse européenne. Ils se sont immiscés progressivement dans l'aristocratie humaine en devenant des conseillers écoutés, en se faisant anoblir ou en manigançant pour que leur progéniture hérite d'un titre de noblesse humain et du fief afférent. Les plus machiavéliques, notamment les elfes, les vampyrs et les succubes, sont passés maîtres dans l'art de transformer des nobles en leurs Féaux : ils se sont d'abord rendus indispensables en tant qu'éminence grise avant d'inverser progressivement les rôles. La prudence a cependant voulu qu'ils se contentent de statuts de second rang afin d'éviter d'être trop exposés aux regards et mêlés aux affaires politiques humaines. Ainsi, beaucoup de nobles de familles secondaires et peu considérées sur l'échiquier géopolitique humain sont en réalité des figures éminentes de la Monarchie féérique.

## Les lois

### LES LOIS DE SUCCESSION

Il y a deux lois de succession dans la Monarchie : la loi salique et la loi franque.

*La loi salique* impose de transmettre le fief et la direction de la famille à l'aîné.

*La loi franque* impose de partager les terres entre les divers descendants.

Ces deux lois étant profondément contradictoires, et menant souvent à des guerres au sein d'une même famille, les membres de l'aristocratie féérique ont développé plusieurs pratiques pour éviter les tensions. La première est la pratique de l'héritier unique : les familles s'arrangent pour n'avoir qu'un enfant lors de la procédure d'héritage, ce qui implique soit une régulation drastique de la natalité, soit de se lancer dans de vastes entreprises de négociation et d'adoption, afin que, socialement, l'aîné n'ait plus de fratrie lorsqu'il touche l'héritage.

La seconde pratique est celle de la concentration des titres. C'est une politique que la famille Frédon applique depuis des centaines d'années. Les fiefs et les titres sont d'abord concentrés entre les mains d'un seul membre de la famille, qui s'arrange ensuite pour titrer les autres membres dès qu'il obtient le pouvoir. Il s'agit d'une stratégie de multiplication des titres, qui permet une distribution des honneurs dans la famille, ce qui évite bien souvent les conflits d'intérêts et renforce les liens du clan. Ainsi, Morvan Frédon, premier Duc de France de la famille, a-t-il commencé à titrer exclusivement ou presque ses neveux ou nièces plutôt que des membres de familles vassales ou alliées associées à son fief. Cela a eu pour conséquence de limiter l'influence de ces familles en France au cours des générations suivantes tout en les obligeant à rester soumises au clan Frédon, car le pouvoir honorifique était entre ses mains.

### LA LOI DU SILENCE

Lors de son élection, Aldébard I<sup>er</sup> a décrété la Loi du Silence.

Cette loi garantit la tranquillité des fées car elle leur interdit de révéler leur présence et prescrit aux tenants du pouvoir d'occulter toute trace féérique dans la société humaine.

### LES LOIS DU RESPECT

Deux lois fondamentales règlent les relations entre le Haut Conseil d'Avalon, les Druides et la Monarchie.

La première est que la Monarchie et tous ses membres doivent respect et protection au Haut Conseil d'Avalon.

La seconde est que tous les Druides sont sacrosaints au sein de la Monarchie. Quiconque lève la main sur eux s'expose à des représailles ordonnées par ses membres.

Ces lois, ainsi que toutes les lois régissant la Monarchie, sont coutumières. Lorsque deux partis rencontrent un problème juridique insoluble, ils font appel à la mémoire du droit, c'est-à-dire aux Druides.

#### DROIT, COUTEAU OU POISON ?

Il va de soi que cette législation flottante et coutumière pose régulièrement de nombreux problèmes insolubles et que le recours aux Druides ne suffit que rarement à les régler. En effet, les Druides sont souvent, eux aussi, impliqués dans les affaires politiques, et criminelles, de la Monarchie. Il arrive donc qu'un Druide soutienne la cause d'un parti et qu'un autre soutienne la cause adverse, ce qui crée des problèmes juridiques... qui finissent par se régler dans le sang.

## Les institutions

La société féérique est de type féodal. Les vassaux d'un suzerain lui doivent le *consilium* (devoir de conseil) et l'*auxilium* (devoir d'aide militaire en cas de guerre). À l'inverse, leur suzerain doit leur accorder sa protection.



CALÉIS FRÉDON, DUC DE FRANCE

### LA ROYAUTÉ

Placé au sommet de la pyramide féodale, le Roi (ou la Reine) est le seul seigneur qui n'a pas de suzerain, mais uniquement des vassaux. Paradoxalement, le fief royal est peu étendu, il s'agit de la Baronnie de Venise. Il s'agit là d'un héritage du temps où le Roi était élu par ses pairs, ce qui faisait écho à l'organisation oligarchique de la cité vénitienne où un Doge était élu à vie par le grand conseil. La tradition de ce fief de petite taille associé au trône des fées est cependant fortement contrebalancée par l'autorité réelle du Roi ou de la Reine qui s'étend bien au-delà de ce modeste territoire, ainsi que par la puissance

économique qu'a su développer la famille Aldébard. Ce domaine limité explique cependant pourquoi le souverain doit composer avec les Ducs et veiller à conserver leur soutien car, ne possédant personnellement aucune terre en tant que Duc ou Baron, il n'administre, en fait, que Venise. Son pouvoir réside, théoriquement, dans son autorité.

Le souverain peut aussi créer n'importe quel titre, mais le cadastre féérique est saturé. Dans les faits, il crée surtout des titres honorifiques : Comtes et Vicomtes, ou encore Chevaliers sans terre.

### UN AÎNÉ INCAPABLE ?

La Monarchie, grâce à sa pérennité, a mis en place un certain nombre de pirouettes juridiques et institutionnelles pour assurer sa sauvegarde. L'une d'entre elles permet, si l'héritier d'un Roi ou d'une Reine semble incapable, ou de mauvaise volonté, de le déshériter au profit d'un cadet.

La manœuvre est simple. L'adoption est une pratique courante parmi les fées. Or, la date de naissance officielle d'un individu adopté devient celle de son adoption. Pour déshériter un aîné, il suffit donc de l'adopter. Légalement, il devient le puîné. Le cadet devient l'aîné et hérite du trône. Bien entendu, la procédure d'adoption peut se répéter jusqu'à ce que le trône revienne au candidat souhaité...

Cette procédure peut s'appliquer pour n'importe quelle affaire de succession, royale ou non.

### LES TITRES FIEFFÉS

**Les Ducs** « possèdent » de vastes terres, souvent aux dimensions d'un État moderne. Vassaux du souverain, ils peuvent cependant distribuer eux-mêmes des titres et faire des Marquis ou des Barons. Dans les faits, les Ducs créent très peu de titres de Barons,

car le territoire royal est saturé. Pour créer une nouvelle baronnie, il faudrait d'abord léser d'autres Barons, ce qui ne va pas sans risque.

**Les Barons** « possèdent » une terre, de dimension variable, d'une ville à une région entière. Vassaux du Duc, ils administrent le territoire sur lequel se trouvent leurs baronnies. Les Barons ont aussi le pouvoir d'anoblir et de faire des Chevaliers.

**Les Marquis** devraient systématiquement posséder des terres (qu'on appelle Marches) mais, à cause des problèmes de cadastre, c'est rarement le cas. Généralement, le domaine d'un Marquis est moins étendu que celui d'un Baron. De plus, il existe une grande différence entre le titre de Marquis et le titre de Baron. Si le Baron possède effectivement et entièrement sa terre, les terres du Marquis ne lui appartiennent pas. Il les gouverne pour le Duc dont il n'est, somme toute, que le lieutenant. Cela signifie qu'à la mort du Marquis, la terre revient au Duc. Toutefois, le titre de Marquis tend à devenir héréditaire, car les Ducs, lorsqu'ils tentent de récupérer leurs terres, rencontrent les plus grandes difficultés. Mieux vaut alors reporter l'accord et le titre sur l'héritier du Marquis précédent. Par ailleurs, un Marquis ne peut anoblir.

Il existe différents types de **Chevaliers**.

Le premier est celui des Chevaliers *possédant une terre*. La procédure est la même que pour les Marquis : le Chevalier administre une partie de la terre du Baron et ce dernier peut la récupérer à la mort du Chevalier. Toutefois, le domaine d'un Chevalier est plus petit que celui d'un Marquis. Et les Chevaliers administrant une terre sont peu nombreux. Du reste, plus qu'une terre, un Chevalier administre le plus souvent un lieu, en orchestrant les trafics d'un port ou d'un bourg par exemple.

Certains Chevaliers possèdent *une charge à la cour du Baron* : ils sont aussi ce qu'on appelle des prévôts. Un tel Chevalier touche une pension et joue le rôle de fonctionnaire à la cour, sachant que cette charge peut consister, dans les faits, à ne rien faire. L'une des charges classiques des Chevaliers

consiste à collecter l'impôt féérique (*faedime*) ou faire respecter la Loi du Silence, en dirigeant une Brigade de Gardiens.

Enfin, la plupart des Chevaliers sont dits *Chevaliers pauvres* ou *Chevaliers sans terre*. Ils ne possèdent que leur titre et leur fortune personnelle, qui peut être nulle.

### LES FIEFS FÉERIQUES

Les Faux-Semblants titrés considèrent qu'ils « possèdent » des terres alors que cette possession est plus symbolique que réelle au regard du cadastre humain. Par « terre possédée », il faut donc entendre une zone d'influence dans laquelle l'autorité du seigneur local l'emporte sur celle de tous les autres Faux-Semblants, qui doivent par ailleurs verser au suzerain local l'impôt féérique ou *faedime*. Seul un noble dont le titre est supérieur à celui du seigneur local peut contester son autorité.

En outre, l'autorité d'un seigneur féérique local s'accompagne presque toujours d'une influence voire d'une emprise directe et forte sur les autorités humaines (police et magistrature) du territoire, via une corruption enracinée de longue date et qui passe simplement pour les prérogatives habituelles de la noblesse. Le seigneur du château n'est ainsi que très rarement inquiet si une pauvrese disparaît dans la forêt de son domaine de chasse ou si des marchandises ont été confisquées de manière tout à fait arbitraire.

### LES TITRES HONORIFIQUES

Les titres de **Comte et Comtesse** sont des titres temporaires décernés à tous les membres de la fratrie d'un Duc, d'un Baron ou du Roi. Ce titre n'offre aucune prérogative particulière, si ce n'est qu'il désigne celui ou celle qui le porte comme un héritier plein de promesses. À ce titre, il a un statut

supérieur à celui de Chevalier. Si le Roi, le Duc ou le Baron appartenant à la fratrie du Comte ou de la Comtesse décède sans laisser d'héritiers, le titre et les terres reviennent au Comte (ou à la Comtesse) le plus âgé de la fratrie.

**Les Vicomtes** sont nommés par le souverain. Ce titre ne s'attache à aucune terre : son domaine de compétence recouvre le royaume tout entier. En effet, le Vicomte est l'envoyé et le représentant du souverain dans le royaume. Si l'on porte la main sur lui, on porte la main sur le souverain. À l'inverse, le Vicomte peut être armé, où qu'il aille, puisqu'il est toujours chez lui et nul n'a le droit de lui maintenir sa porte fermée. Son autorité peut théoriquement contester celle d'un Comte, d'un Baron voire d'un Duc, puisqu'il rend des comptes directement au Roi ou à la Reine, mais un Duc ou même un Baron s'estimera très au-dessus d'un Vicomte et saura se souvenir de l'affront, surtout si le titre de Vicomte est révoqué...

Le titre de Vicomte est précaire et ne se transmet pas par voie d'héritage. C'est un titre décerné à une personne, pas à une famille, et le souverain peut, à tout moment, le révoquer d'un simple mot.

#### UN TITRE PARFOIS DIFFICILE À PORTER

Les Vicomtes, en tant que très dévoués envoyés du souverain, sont haïs de la plupart des familles nobles un tant soit peu indépendantes, et tout particulièrement des Frédon, qui voient bien souvent en eux une violation de leur liberté d'action. La situation est donc toujours délicate, car il est, bien entendu, hors de question de toucher à un cheveu d'un Vicomte... du moins, pas officiellement.



**BOREL CARWENT, DUC D'ANGLETERRE**

#### LES OFFICIERS DES PUISSANTS

Les nobles les plus titrés de l'aristocratie féérique choisissent souvent des hommes de confiance sélectionnés pour leurs compétences afin de gérer leurs affaires, assurer leur protection et faire respecter leur autorité. Le bras droit d'un Roi ou d'un Duc est appelé **bailli** au nord et **sénéchal** au sud ainsi qu'en Avalon. À un degré inférieur on trouve des **prévôts**, officiers subalternes du bailli ou du sénéchal ou bien au service direct d'un Comte ou d'un Baron. Ces agents distingués par le suzerain peuvent être titrés ou non, et c'est leur titre qui compte du point de vue du rang nobiliaire, même si, en termes de puissance, un Prévôt roturier peut en imposer à un Comte ou un Chevalier. En général, ils finissent par être anoblis au moins de manière honorifique. Nombre de prévôts sont aussi Chevaliers, notamment ceux qui collectent l'impôt, et la plupart des baillis sont Marquis ou Comtes. Les chefs des Brigades du Silence sont en général des prévôts, obéissant à un bailli, Sénéchal ou Baron, qui eux-mêmes sont à la tête des Gardiens du Silence de la région. Ainsi, Alexis de Montsacré, Marquis de Paris, est bailli du Duc de France Caléis Frédon et super-

vises les Gardiens du Silence du Duché de France. Sa mission première est d'assurer la sécurité du Duc.

## Les traditions

Empruntées à l'aristocratie humaine, les traditions nobiliaires féériques se sont aussi colorées d'une manière bien particulière, liée à la nature des Faux-Semblants et à leur existence clandestine. En effet, ils tiennent à la fois du noble et du hors-la-loi, mais cette illégalité est considérée chez eux comme légitime. C'est à travers elle qu'ils vivent leur supériorité sur les humains, alors même qu'ils doivent rester cachés et éviter la traque de ceux qu'ils ne peuvent asservir.

### LES ARMES

À la Belle Époque, beaucoup de gens possèdent des armes. Les bourgeois, notamment, miment l'aristocratie restée mythique, la noblesse d'épée, et possèdent des armes chez eux. Les plus riches s'en servent lors des chasses données sur leurs terres. Les autres les arborent comme une preuve de noblesse et de distinction.

De plus, certaines routes sont encore peu sûres et la législation donne aux honnêtes gens les moyens de se défendre des brigands et des ouvriers vindicatifs.

L'aristocratie féérique, et les fées en général, profitent de cette popularité de l'armement. La culture féérique a toujours été particulièrement portée sur les armes. En effet les fées, depuis qu'elles sont pourchassées, ont cherché des moyens de se défendre des humains trop entreprenants et des chasseurs de fées. De surcroît, le progrès technique a permis aux créatures un peu faibles, et ne possédant pas d'armes naturelles, de se prémunir des créatures plus prédatrices.

Ainsi, si les classes aisées humaines de la Belle Époque possèdent communément des armes, les fées, elles, possèdent fréquemment des armes de guerre et, surtout, savent s'en servir. Dans la société féérique, le port d'une arme n'est pas une singularité mais plutôt une réalité de tous les jours.

### PASSER AU VESTIAIRE

De cette manie des armes provient une coutume que les quelques observateurs humains admis dans les cours féériques n'ont pas manqué de remarquer avec étonnement. Lorsque des visiteurs entrent dans une cour, ils doivent passer par le vestibule, qui est toujours gardé avec soin par un serviteur diligent, souvent un Féal sûr, et qui est, en réalité, une armurerie. Les visiteurs sont priés de se délester de leurs armes avant de pénétrer à la cour et la fouille corporelle n'est pas rare. Généralement, les fées se prêtent avec grâce à cette tradition, bien que certaines d'entre elles, plus par bravade que par réel esprit d'insoumission, cherchent par tous les moyens à faire passer leurs armes en douce.

En revanche, si les armes sont plus que tolérées dans la société féérique, il est une pratique que tout noble se doit de punir sévèrement : c'est l'usage de l'argent. Les Faux-Semblants y sont gravement allergiques, et user de l'argent pour s'attaquer à une fée est l'équivalent d'une déclaration de guerre à la Monarchie. Cette dernière réagit toujours vivement, en usant des moyens les plus extrêmes pour enrayer cette menace.

### LES DUELS

L'aristocratie des fées, du fait de son rapport aux armes, penche plutôt du côté de l'aristocratie guerrière. Le duel est l'une des traditions privilégiées par cette noblesse d'épée.

Il est simple de provoquer une fée, roturière ou noble, en duel. Il suffit de la gifler, ou de lui jeter son gant à la tête en l'interpelant publiquement. À partir de ce moment, le processus est engagé, à moins qu'il y ait désistement du côté de l'offensé, chose qui, bien entendu, est généralement interprétée comme une marque infamante de couardise.

Dès lors, les duellistes doivent convenir d'un arbitre et se choisir chacun deux témoins. Ce sont ces témoins qui vont discuter des modalités du duel. Celui qui a été provoqué peut se choisir un champion, qui combattra pour lui. Bien entendu, si son champion perd, il lui faudra assumer cet échec. Les modalités du duel peuvent être diverses : il faut décider du lieu, de la date, de l'arme (armes naturelles telles que griffes ou crocs, rapière, sabre, pistolets de duel, etc.), du recours éventuel aux Pouvoirs féériques et des conditions de fin du duel. Ces dernières peuvent aller du premier sang à la mort.

### DÉFIER TOUS LES NOBLES ?

En théorie, il est permis et possible de défier n'importe quel noble.

En pratique, il est très difficile de défier un noble d'un rang supérieur au sien. Il existe, pour ce dernier, trois possibilités de prendre la chose.

- ✦ Soit l'aristocrate d'un rang supérieur rit au nez du misérable qui a eu l'outrecuidance de le provoquer en duel et s'arrange pour le ridiculiser suffisamment afin de ne pas passer pour un lâche.
- ✦ Soit il désigne un champion qui ira régler le problème pour lui. Les plus hautes personnalités de la cour ont un champion connu et attitré, dont la réputation suffit à éconduire les plus téméraires.
- ✦ Soit il relève le défi d'un air sûr de lui. Dans ce cas, c'est sans doute l'autre parti qui a du souci à se faire. Un aristocrate n'accepte pas un duel sans avoir la certitude qu'il va le gagner.

En pratique, les duels sont peu fréquents, car le suzerain d'une fée a toute latitude pour les faire interdire. S'il y a conflit entre suzerains, le premier

suzerain commun aux deux parties décidera s'il y a duel ou non. L'ultime suzerain est toujours le souverain. Par conséquent, n'importe quel Vicomte peut interdire n'importe quel duel.

### IMPÔT ET TRAFICS

L'impôt, appelé *faedime*, est collecté à la base de la société féérique par les Chevaliers en charge pour les Barons et sert, théoriquement, à financer la Monarchie afin qu'elle puisse continuer à cacher et protéger les fées, c'est-à-dire à faire régner la Loi du Silence. En pratique, les choses sont plus compliquées.

En effet, la collecte des impôts est imparfaite, car le recensement de la population féérique est lui-même défaillant. Le cadastre féérique n'étant pas cartographié mais purement descriptif et littéraire, les zones des domaines ne sont qu'imparfaitement délimitées. De surcroît, depuis l'apparition des Communautés, nombreux sont les Faux-Semblants qui cherchent à échapper à l'impôt, celui-ci étant de plus en plus perçu comme de l'extorsion – ce qu'il est en réalité ! Ces Faux-Semblants déménagent, se cachent ou ferment leur porte au Chevalier chargé de la collecte. Ainsi certaines fées disparaissent des listes de recensement, voire n'y sont jamais apparues.

Une fois l'impôt collecté à la base, il remonte de suzerain en suzerain jusqu'au souverain. Or, à chaque passage, chaque aristocrate se sert, si bien que la somme d'argent parvenant effectivement à Venise est parfaitement dérisoire. Si la Monarchie des fées ne devait compter que sur l'impôt, elle serait probablement la monarchie la plus pauvre du monde.

C'est pourquoi, outre leur fortune personnelle, les aristocrates féériques possédant une terre y organisent tous les trafics possibles et imaginables : armes, drogue, tueurs à gages, prostituées, etc. L'argent récupéré sert à entretenir et gouverner les domaines des aristocrates, dont les frais de fonctionnement sont somptuaires. Dans les faits, les activités économiques des différents échelons de la Monarchie sont celles d'une organisation mafieuse.

Ainsi, le plus souvent, les aristocrates encouragent et organisent le trafic et le crime sur leur territoire. Ils prélèvent en échange un pourcentage substantiel



sur les bénéfiques. Le noble, ou plus précisément son prévôt ou son maître-assassin, coordonne les trafics pour éviter les empiètements, arbitre les conflits entre factions opposées, règle les relations avec les autorités légitimes, mène des opérations massives de corruption et garantit les contrats entre les différents trafiquants. Tout repose sur la réputation du noble : ce dernier doit renvoyer l'image d'un homme d'honneur qui ne ment pas et ne trahit pas. C'est à cette seule condition que les « affaires » peuvent se dérouler sans heurts. Enfin, il faut noter que tous ces trafics génèrent de l'argent, mais que ce dernier ne sert qu'à gérer le domaine et à régler les frais de représentation du noble local. Hormis certaines exceptions, les membres de l'aristocratie féérique font rarement preuve d'un esprit capitaliste : ils ne recherchent pas la croissance ni le profit en soi. Leur seule préoccupation est d'avoir assez d'argent pour pouvoir continuer à mener leur vie de luxe et représenter dignement leur famille.

C'est pourquoi les nobles eux-mêmes ne se préoccupent que très peu de leurs affaires d'argent. Ils laissent cela aux différents Chevaliers ou prévôts se chargeant de la gestion de leurs biens. Le noble ne se préoccupera de la gestion de sa fortune que s'il est manifeste qu'il perd de l'argent et que les rentrées sont insuffisantes.

## Tensions dans la Monarchie : une géopolitique au couteau

La Monarchie subit actuellement une amplification des conflits territoriaux latents entre la famille des Aldébard et celle des Frédon. Au milieu de ce bras de fer sans pitié, quelques indépendants cherchent à trouver une solution médiane et à conserver leur souveraineté.

## LES FAUX-SEMBLANTS USURIERS

Si la plupart des fées nobles s'intéressent peu à l'enrichissement personnel comme fin en soi, certaines d'entre elles, ainsi que des fées roturières, se sont en revanche très vite spécialisées dans les activités d'usure ou de banque, inspirées par les Cahorsins et surtout les guildes des grands marchands lombards et florentins proches de Venise. Il faut sans doute reconnaître là l'un des aspects de la Malédiction du Marcheur : « l'argent sera votre arme ». Autant l'argent en tant que substance est un moyen d'exterminer les Faux-Semblants, autant l'argent au sens monétaire a très vite été un atout pour leur survie.

La Baronnie de Venise détenue par le souverain des fées a ainsi rapidement développé un réseau bancaire en Italie et en Suisse. Une certaine opacité quant à la provenance des fonds et aux propriétaires véritables des banques a favorisé le blanchiment d'argent illicite, les échanges

entre économie souterraine féérique et économie réelle humaine, et surtout l'enrichissement considérable, et en toute discrétion, du souverain de la Monarchie féérique malgré l'étroitesse de son fief de Venise. Depuis plusieurs dizaines d'années, certaines ressources bancaires stables mais dormantes des Aldébard ont été réinvesties en bourse pour des résultats dépassant toutes leurs espérances... Ce capitalisme triomphant n'est pas pour leur déplaire car cette manne financière est synonyme de pouvoir et d'influence.

Ainsi, les Faux-Semblants usuriers les plus habiles, en particuliers des korrigans, des gnomes et plus récemment des smogs et fouinards, se retrouvent-ils à financer le train de vie de certains nobles tant féériques qu'humains, mais aussi de grandes entreprises commerciales et industrielles, voire des États...

## Le Sud des Aldébard

### UN VASTE TERRITOIRE

La famille des Aldébard, dynastie très ancienne dominée par les elfes, dirige, directement ou non, par le biais d'alliances et de serments de vassalité, tout le sud de l'Europe, c'est-à-dire l'Espagne, l'Italie, les Balkans et une partie de l'Autriche. Son fief principal reste cependant l'Italie, qui est dirigée par le fier Duc Gorydos d'Italie, un phénix petit-neveu d'Aldébard IX et mari de Swen VI, la très jeune Reine elfe actuelle. Si celle-ci ne règne nominalement que sur Venise, dont elle est Baronne, elle domine également l'Italie, par l'entremise de son époux ainsi que de son amie d'enfance, confidente et alliée, la jeune succube Isadora de Pontarlier, qui est aussi la concubine royale de Gorydos.

### UNE HYDRE À TROIS TÊTES

Si l'Italie appartient à Gorydos, elle est en réalité un jouet entre les mains du triumvirat royal qui regroupe la reine, Swen VI, sa nourrice, l'austère elfe Sarah d'Aritalmont et la concubine royale, la sublime succube Isadora de Pontarlier.

Swen possède le pouvoir effectif en tant que Reine en titre et elle domine entièrement Venise. Sarah d'Aritalmont possède un pouvoir diplomatique conséquent car elle connaît personnellement tous les dirigeants des familles aristocratiques, de la plus prestigieuse à la plus médiocre.

Quant à Isadora de Pontarlier, beaucoup de rumeurs disent que son influence sur le Roi Gorydos d'Italie confine à la manipulation. L'addiction de ce dernier à l'opium n'aide pas...

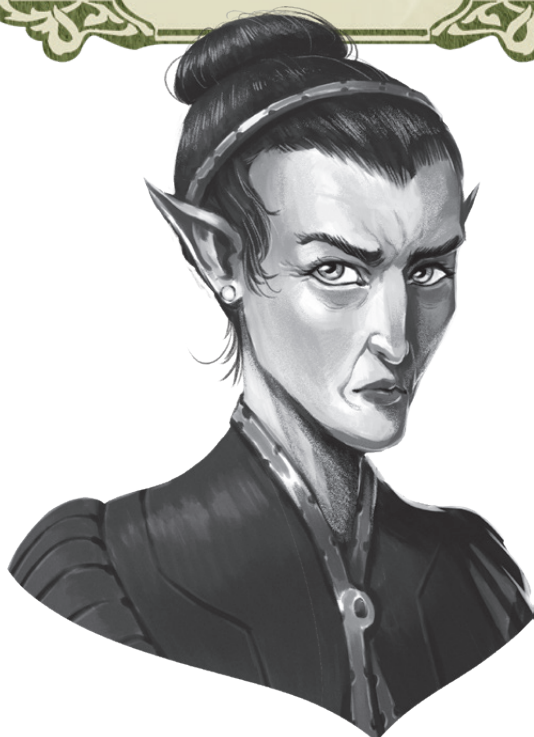
## SWEN VI, REINE DES FÉES AU VISAGE MASQUÉ

Rares, très rares même, sont ceux qui connaissent le véritable visage de la Reine Swen VI. Cette dernière apparaît toujours voilée et les quelques personnes assez privilégiées pour avoir pu la voir relever ses voiles n'ont pas pu discerner ses traits clairement. Selon les rumeurs, même son époux, Gorydos Aldébard d'Italie, n'aurait jamais pu distinguer son visage.

Ainsi, toute tentative d'assassinat sur Swen VI est par avance frappée de nullité. Aucun assassin ne peut avoir la certitude d'avoir atteint la vraie Reine, et même s'il avait tué Swen en personne, nul ne serait en mesure de le savoir. Une remplaçante serait rapidement trouvée sans que l'on puisse prouver le contraire.

Ce que le commun des fées sait, c'est que la Reine est très jeune, 18 ans, et que c'est une elfe. Les seules à connaître son visage seraient Sarah d'Aritalmont et Isadora de Pontarlier.

*Note : les secrets entourant Swen sont révélés dans le chapitre « Secrets de la Monarchie », inclus dans Arcanes & Faux-Semblants.*



SARAH D'ARITALMONT



## Le Nord des Frédon

### UN EMPIRE VENU DU FROID

Les Frédon, très ancienne dynastie de vampires, règnent sur le nord de l'Europe, de la Norvège et de la Suède à la France et à l'Allemagne. À la différence des Aldébard, les fiefs qu'ils contrôlent appartiennent généralement tous à un Frédon car la famille a bien compris que pour résister, il fallait faire front.

Tout au long de leur histoire, les Frédon n'ont cessé de gagner du terrain pour obtenir le pouvoir suprême. Leur espoir a failli se concrétiser en la personne de Swen, mais cette dernière a finalement trahi, replongeant la famille dans une spirale de complots et de guerres.

### UN FRONT FAMILIAL

Il y a peu de temps encore, c'était Élad Frédon qui régnait sur la famille et le territoire Frédon. Mais Élad, qui est également le père de Swen, s'est retiré des affaires politiques à l'accession de cette dernière au trône, lorsqu'il a compris que son plan avait échoué. Il a alors légué ses principaux duchés à ses autres enfants.

Sa fille Angarade est donc Duchesse du Danemark. Elle mène ses affaires avec poigne et héberge l'aïeul de la famille, qui n'a officiellement plus de pouvoir, mais dont l'autorité morale est toujours indiscutable et indiscutée. Son fils cadet, Cynwal, a hérité du duché d'Allemagne. L'aîné, Caléis, est Duc de France. Symboliquement, et officiellement, c'est lui qui dirige désormais le clan Frédon et il accomplit sa mission, jusqu'ici, avec brio. Il est toutefois régulièrement en butte à la jalousie des autres membres de la famille, et en particulier de son frère cadet Cynwal.

## LES ORIGINES DE SWEN VI

Swen VI est née de l'union d'Élad Frédon, le patriarche de la famille Frédon aujourd'hui retiré, et de Judicaëlle d'Edelweiss, sa troisième épouse. Elle est donc la demi-sœur de Caléis, Cynwal et Angarade Frédon. Toutefois, lorsque l'épouse d'Aldébard IX décéda, Élad ourdit un plan machiavélique afin d'accéder – enfin ! – à la royauté. Il divorça de Judicaëlle, qui séduisit le Roi et l'épousa. Quelques mois plus tard, le vieil Aldébard adopta la petite Swen qui devint, de fait, l'héritière du royaume... Mais c'était sans compter sur la clairvoyance du Roi et sur les pouvoirs de persuasion de Sarah d'Aritalmont. À la mort du souverain, Swen n'épousa pas un Frédon, mais bien le Duc d'Italie, une marionnette bien pratique à manœuvrer. Toutefois, les Frédon n'ont pas oublié et comptent bien se venger de la trahison de leur sœur de sang.

Les Frédon sont les plus conservateurs en matière de puissance financière car leurs revenus viennent principalement des terres que la famille a accumulées au fil des siècles et de revenus fonciers. Cependant, depuis une cinquantaine d'années, ils ont senti le vent tourner et commencé à investir dans l'industrie. Ils n'ignorent pas qu'ils rivalisent avec la puissance bancaire et fiduciaire en apparence infinie des Aldébard et l'essor récent de la flotte commerciale et coloniale des Gwestiniog.

### UNE STRATÉGIE FAMILIALE SOLIDE

Les Frédon, au-delà de leurs querelles intestines, sont littéralement soudés autour du but ancestral de la famille : obtenir davantage de pouvoir et, en particulier, accéder à la royauté. Ils ne se soucient pas de l'Alliance, qu'ils considèrent, probablement à raison, comme un projet totalement utopique, voire dangereux. Ainsi, tous travaillent à l'accom-

plissement de la destinée familiale, en rêvant d'une Monarchie unique et absolue, libérée de sa féodalité archaïque.

## L'Ouest rebelle

### DES ENCLAVES INDÉPENDANTES AUX ARISTOCRATES LIBERTAIRES

L'Ouest rebelle se réduit au duché d'Angleterre et à la baronnie d'Aquitaine. Cette région du monde se trouve dans une situation précaire, car elle est prise dans la tenaille que constituent les Frédon et les Aldébard. Pourtant, l'Ouest tient toujours.

Le duché d'Angleterre est dirigé d'une poigne de fer par le Duc Borel Carwent d'Angleterre, un redoutable loup-garou. Celui-ci est le dernier descendant de la famille Carwent, la famille des régences, et rêve d'une noblesse plus libre, dans la lignée des aristocraties féodales et guerrières. Borel a toujours résisté aux sirènes des deux autres partis et conserve fièrement son indépendance, quoi qu'il puisse lui en coûter.

L'alliée de Borel, la Baronne d'Aquitaine, se nomme Éliador Gwestiniog d'Aquitaine. Elle fait partie d'une ancienne famille noble de haut rang qui a subi les assauts politiques répétés des Frédon visant à rattacher durablement ce vaste et riche fief dans le giron de leur toute puissante famille. Cela complèterait ainsi le Duché de France, estimé incomplet par Caléis Frédon et son père Élad avant lui. Mais aujourd'hui, la Baronne d'Aquitaine refuse de reconnaître Caléis Frédon comme son suzerain et de lui verser l'impôt. Cette fronde n'est pas difficile à assumer financièrement depuis que la famille Gwestiniog s'est considérablement enrichie au cours du XIX<sup>e</sup> siècle à travers l'expansion coloniale et un petit empire commercial fondé sur l'exploitation de matières premières en Afrique. Politiquement, Éliador a renforcé ses arrières en cherchant et obtenant le soutien de Borel Carwent, avec lequel elle commerce également de manière très lucrative grâce aux différents ports dans lesquels ses diffé-

rentes sociétés-écrans d'import-export ont pignon sur rue, à commencer par Bordeaux, La Rochelle et dans une moindre mesure Nantes.

Quant à la Reine, elle parvient à éluder toute résolution de ce conflit « français » en laissant s'éterniser les procédures légales et druidiques, cultivant ainsi une épine dans le flanc de son pire ennemi. Aujourd'hui, la Baronne d'Aquitaine tient fièrement tête au dirigeant de la plus grande famille féérique d'Europe, jouissant pour ce faire d'un empire commercial florissant n'ayant pas à rougir devant la fortune du Duc de France. Elle a eu jusqu'à présent les moyens de contrer les manigances politiques tordues et les quelques rares tentatives d'empoisonnements ou d'« accidents » osées contre sa personne grâce à un contrat hors de prix avec les Sicaire et à sa propre protection personnelle. Sa nature d'ondine légèrement paranoïaque laisse peu de place aux failles politiques et sécuritaires dont pourrait être victime sa famille. Mais les Frédon, et Caléïs en particulier, sont tenaces...



**ELIANOR GWESTINIOG**

## UN AVENIR INDÉTERMINÉ

Élianor et Borel sont très attachés à l'idée d'Alliance et sont très sincèrement convaincus que le moment est venu pour les fées de cohabiter avec les humains. Leur coalition est solide mais elle manque à la fois d'alliés et de moyens. Mis à part l'Alliance, Borel et Élianor n'ont pas de grand but précis, mais un certain nombre de préoccupations immédiates, dont semble dépendre leur survie. La Baronne d'Aquitaine cherche surtout, pour le moment, à échapper aux représailles des Frédon. Quant à Borel, il est préoccupé par des affaires internes à son Duché. Il soupçonnerait des agissements occultes en Angleterre.

## L'Est chaotique

### UN MAGMA INFORME

Les fées appellent « Est » la zone située à l'est de l'Allemagne et de l'Autriche, située au Nord des Balkans. Elle comprend les duchés de Bohême, de Hongrie, de Roumanie, de Transylvanie, et quelques autres aux noms imprononçables et aux frontières improbables. Cette partie du monde constitue un conglomérat de petites baronnies indisciplinées et incontrôlables. Les quelques Aldébard et Frédon qui se sont essayés à les assujettir y ont perdu des plumes.

Théoriquement, l'Est est soumis au Duc de Russie. Malheureusement, le Duc de Russie est d'une remarquable discrétion, diplomatique comme financière, et peu de gens savent vraiment ce qui se passe là-bas.

En pratique, les fiefs sont en guerre perpétuelle les uns contre les autres, rappelant ainsi l'anarchie féodale des pires heures du Moyen Âge. Rares sont les Barons de l'Est dont les noms sont connus, car rares sont ceux qui parviennent à tenir leur fief plus de cinq ans d'affilée.

Un peu plus loin encore, un Duc régnerait sur le Japon, mais il n'a jamais réellement reconnu le pouvoir de la Monarchie et reste farouchement

indépendant. Du reste, seules les fées d'Europe usent à son endroit du titre de « Duc ». Lui-même n'a pas jugé utile de les informer de la manière dont il fallait le nommer.

### DES BUTS ?

Si l'Est et ses dirigeants poursuivent un quelconque but, autre que prendre la baronnie du voisin dans les six mois qui viennent, nul n'a jamais réussi à comprendre quel il pouvait être. L'aristocratie de l'Est semble s'user dans ses guerres intestines et stériles.

Il est à noter que des cellules de Monarchomaques ont profité des désordres de cette région pour établir des bases reculées et sûres.

### LES ZONES FRONTIÈRES ET AU-DELÀ

Les territoires se situant à la frontière du Nord et du Sud restent flottants. On peut dénombrer la Lotharingie, l'Helvétie, le Nord de l'Autriche et l'ouest de la Bohème.

L'Écosse est également une zone de conflit mais qui semble plus discrète car elle ne met pas aux prises les familles Aldébard et Frédon.

Quant à l'Amérique, si elle a pu intéresser des fées, celles-ci se sont bien gardées de se faire connaître de la vieille Monarchie européenne sclérosée et décadente. Quelques voyageurs reviennent parfois de l'autre côté de l'Atlantique, porteurs de récits confus à propos d'une société féérique démocratique...

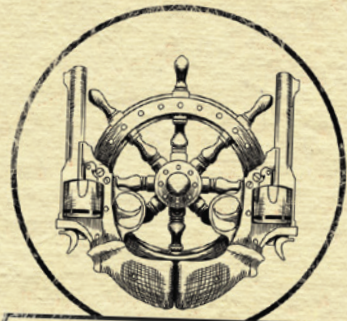




LES TECHNOLOGUES



LES SICAIRES



LES MONARCHOMAQUES



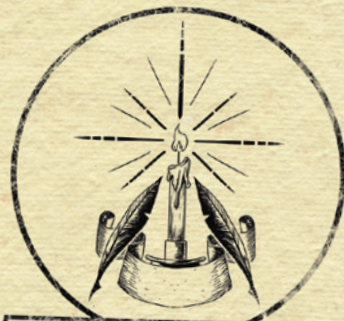
LES MÉTAPHYSICIENS



LES DÉCROMANCIENS



LES CROISÉS PAÏENS



LES PÈLERINS  
DU MONT ÉBAL

Deuxième Partie

# Rouages de l'aventure





# Créer un Faux-Semblant

Vous vous apprêtez à créer un personnage des *Héritiers*. Il comportera deux aspects. Un Faux-Semblant a en effet une double nature – reflétée par une fiche de personnage double. Au recto, vous trouverez des informations principalement relatives à son apparence humaine (Masquée). Le verso correspond principalement à sa nature féérique (Démasquée). La création de personnage se fait en 6 étapes, résumées dans l'encart ci-joint et détaillées dans ce chapitre.

*Note : vous trouverez à la fin du chapitre des annexes pour personnaliser le personnage : tableaux de Profils, liste de prénoms humains de 1900 mais aussi féériques, listes de noms de familles de la société féérique, tableau des poids et tailles pour avoir une idée plus précise de vos deux apparences.*

## ÉTAPE 1 : CHOISISSEZ VOTRE TYPE DE FÉE

Choisissez un type de fée (voir p. 22) puis son sexe. La plupart des fées peuvent être de sexe masculin ou féminin. Ce choix déterminera la nature profonde de votre personnage, ses Pouvoirs, ses Caractéristiques – surhumaines ou au contraire plus limitées que celles des humains –, ses Compétences de prédilection, sa personnalité, des avantages et désavantages, etc.

Choisissez **1 ou 2 traits de caractère dominants** parmi les 4 proposés pour chaque fée, qui vont esquisser son tempérament. Il est possible de modifier ces traits en accord avec le Docte, surtout si vous avez une idée bien précise qui singularisera votre personnage tout en restant cohérent avec le type de fée. Un PJ particulièrement soucieux de bien jouer ces traits pourra, à la discrétion du Docte, gagner

un point d'Expérience en plus à la fin d'une séance ou regagner des points de Tricherie. (Alternativement, vous pouvez tout à fait choisir de jouer aux *Héritiers* sans les traits de caractère prédéterminés. Ceux-ci ont été prévus pour donner très simplement du relief aux personnages que vous jouerez. Mais libre à vous de les traiter comme une règle optionnelle.)

*Exemple : Franck commence à créer son personnage des Héritiers. Il jette son dévolu sur le léporide. Il sait déjà qu'il l'appellera Auguste. Dans la liste des traits de caractère, il retient « libertin » mais préfère comme second trait « séducteur » plutôt que ceux proposés. Le Docte n'y voit pas d'inconvénient.*

Notez la catégorie de taille de la fée : petite, moyenne, grande, ou très grande, et le modificateur d'Esquive



## La création de personnage en résumé

1. Choix du **type de fée** (chapitre 2) et de ses **traits de caractère** ; notez la taille, choisissez un ou deux traits de caractère, notez au crayon les scores de Caractéristiques minimaux et maximaux de la fée choisie ; notez les 2 Avantages et les 2 Désavantages. (au verso de la feuille de personnage)
2. Choix des **Capacités naturelles, Pouvoirs et Atouts féériques**. Notez les deux premières Capacités naturelles et choisissez la troisième parmi les trois possibles. Féerie = 3, Masque = 4 ; Tricherie personnelle = 3 (Moyenne de Féerie + Masque), sauf pour les Faux-Semblants enfouis (voir encart) ; choisissez un nombre de Pouvoirs égal au rang de Féerie ; choisissez 2 Atouts féériques (verso de la feuille)
3. Répartition libre de 10 points de **Caractéristiques** du personnage en plus des rangs minimaux de chaque fée, sans dépasser le rang 5 ; calculez les points de vie à partir du rang de Constitution ( $9 + 3 \times \text{Constitution}$ ) (recto)  
*Note : chaque rang d'Esprit au-dessus de 3 = 1 point gratuit dans une Compétence d'Érudit ou de Savant ; chaque rang de Prestance au-dessus de 3 = 1 point de Contact gratuit.*
4. Répartition des **Compétences** (recto) :
  - ✦ Notez les **Compétences de prédilection** utiles et futiles : + 2 points
- ✦ Choisissez un **Profil majeur** dont les Compétences ont + 2 points (sélectionnez un trait de caractère associé dans le tableau de profil en fin de chapitre)
- ✦ Choisissez un **Profil mineur** dont les Compétences ont + 1 point (sélectionnez un trait de caractère associé)
- ✦ Attribution libre de **15 points de Compétences utiles** et de **10 points de Compétences futiles**, sans dépasser le rang 4 (5 pour les Compétences de prédilection)
- ✦ **Calcul de la moyenne des rangs de Profils**.  
La liste des Compétences est p. 148.  
*Note : chaque point en Culture = maîtrise d'une langue en plus de la langue maternelle ; chaque point en Entregent au-dessus de 3 = 1 point de Contact gratuit.*
5. Calcul des valeurs de **Défense** (Esquive et Parade) et de **Résistance** (Résistance physique et Résistance psychique) (recto)
6. **Personnalisation** : un Profil de rang X octroie X points de personnage à dépenser dans son tableau associé à la fin du chapitre pour choisir activités, possessions, Contacts, titres, etc. ; le Profil majeur ajoute 8 points et le Profil mineur 4 points (verso). Notez le rang de Fortune (recto). **L'activité principale donne droit à une Spécialité gratuite associée** (recto). Enfin, choisissez le ou les noms du personnage (recto et verso).



afférent. Vous pouvez préciser votre taille en vous reportant au tableau biométrique en annexe à la fin de ce chapitre et en respectant la cohérence entre l'apparence humaine et féérique.

**Note :** une créature petite sera plus difficile à toucher en mêlée (Esquive + 1) mais aussi quand on lui tire dessus (SD de Tir augmenté de 1). À l'inverse, une très grande créature, comme un ogre ou un troll, sera plus facile à atteindre (SD réduit de 2).

**Notez les 2 Avantages et Désavantages.**



## La taille des Faux-Semblants

Sachez que la taille de votre personnage sous forme masquée (humaine) sera assez proche des normes humaines mais cependant liée au type de créature incarné. Par exemple, les farfadets et gnomes sous forme masquée ont en général une taille moyenne (1,54 m) inférieure à la moyenne humaine (1,66 m). Cela reflète leur petite taille sous forme féérique (1,34 m en moyenne). À l'inverse, un ogre sera en général grand même sous forme humaine (taille moyenne de 1,79 m), ce qui est cohérent avec une très grande taille moyenne sous forme démasquée (2,28 m).

Il peut arriver, très rarement, de croiser un farfadet sous forme masquée d'1,69 m légèrement plus grand qu'un ogre d'1,66 m masqué : cela signifie que ce farfadet, une fois démasqué, sera très grand par rapport à son espèce (1,50 m) et l'ogre très petit par rapport à la sienne (1,98 m). La taille masquée est donc loin d'être un indice suffisant pour déterminer l'espèce d'un Faux-Semblant.

Le tableau biométrique en annexe de ce chapitre vous donnera une idée plus précise des amplitudes de taille et de poids observées entre les Faux-Semblants.



*Exemple :* Franck note que son léporide est de taille moyenne, ce qui n'apporte pas de modificateur d'esquive. Il aimerait qu'Auguste soit dans la fourchette haute des tailles. Il regarde dans le tableau en annexe et décide que son personnage mesure 1,80 m sous forme masquée et 1,70 m sous forme démasquée (avec les oreilles, ça fait 1,80 m aussi) pour un poids de 80 kg. Il note ses deux avantages, « sympathique » et « creuse-terrier », et ses deux désavantages : « phobie des fusils » et « porté sur la chose », avec un résumé de leurs effets.

## ÉTAPE 2 : DÉTERMINEZ LES CAPACITÉS NATURELLES, LA FÉERIE, LE MASQUE, LES POUVOIRS ET ATOUS FÉÉRIQUES DE VOTRE PERSONNAGE

Chaque fée bénéficie de deux Capacité naturelles intrinsèques à son espèce et d'une troisième dépendant de sa nature particulière. **Choisissez cette troisième Capacité naturelle** parmi les trois proposées.

**Note :** les Caractéristiques accrues permettent de dépasser le rang maximum d'une Caractéristique normalement autorisé pour une espèce.

*Exemple :* Franck note les deux premières Capacités naturelles du léporide : Dents dures et Ouïe décuplée. Il voudrait qu'Auguste soit plus agile une fois démasqué et choisit donc comme troisième Capacité naturelle définitive : Agilité accrue.

**Notez les scores de Féerie et de Masque :** pour une création de personnage standard, nous recommandons un score de départ de 3 en Féerie et 4 en Masque. Le score en Féerie détermine le nombre de Pouvoirs féériques maîtrisés, l'efficacité à les utiliser et le

nombre d'usages quotidiens de chaque Pouvoir démasqué.

Le score en Masque détermine la facilité à masquer sa nature féérique voire son apparence, la capacité à utiliser les pouvoirs de métamorphose et le nombre d'usages par jour de chaque Pouvoir masqué.

Ainsi, avoir 3 en Féerie et 4 en Masque donne accès à 3 Pouvoirs, à 4 usages par jour de ces Pouvoirs s'ils sont masqués (note de Masque), 3 usages par jour s'ils sont démasqués (note de Féerie).

Notez également votre **score de Tricherie**, qui est initialement de 3 (moyenne de Féerie et Masque arrondie à l'inférieur).

**Choisissez vos Pouvoirs féériques** parmi les Pouvoirs masqués et démasqués (autant que votre score en Féerie, 3 pour une création de personnage standard).

**Choisissez 2 Atouts féériques** parmi les 5 proposés. Les autres Atouts seront accessibles par la suite au prix de 8 points d'Expérience chacun. Il est possible de choisir comme atout féérique « Anomalie féérique » à la place d'un des atouts liés à un type de fée. Cet atout permet de remplacer un pouvoir caractéristique d'une espèce par un pouvoir d'une autre espèce, dans la limite du raisonnable et de la vraisemblance. Après la création de personnage, il sera possible de choisir « Anomalie féérique » pour 8 points d'Expérience au moment du gain d'un nouveau pouvoir, c'est-à-dire lorsque le score de Féerie augmente. L'Anomalie féérique pourra être développée par la suite (voir encart « Anomalie féérique, Sang-mêlé et Hybride » dans ce chapitre).

***Exemple** : Franck crée son personnage Auguste selon la méthode standard. Il note son score de Féerie (3) et de Masque (4). Sa Tricherie est à 3. Auguste ayant 3 en Féerie, il a aussi 3 pouvoirs. Parmi ceux du léporide, Franck choisit : Contact envoûtant (pouvoir masqué) et Bond prodigieux (pouvoir démasqué). Il aurait très bien pu ne prendre que des pouvoirs démasqués. Pour approfondir le caractère séducteur d'Auguste, qu'il voit comme un nouveau Casanova, il souhaiterait absolument avoir comme troisième pouvoir Charme, qui n'est pas un pouvoir usuel de son espèce. Il choisit donc comme premier atout féérique*

*« Anomalie féérique » qui lui permettra de faire ce petit emprunt. Il choisit ensuite son second Atout féérique : « Une conquête dans chaque port ».*



**AUGUSTE SOUS FORME DÉMASQUÉE**

## ÉTAPE 3 : ÉTABLISSEZ LES CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE

À chaque Fée correspondent des scores minimaux et maximaux dans les Caractéristiques : notez-les. Ces scores, différents de ceux des humains, montrent que les fées ont une nature bien particulière. Ayez en tête que ces scores, hormis un bonus de + 1 pour une Caractéristique accrue sous forme démasquée, sont les mêmes pour le personnage sous forme féérique et humaine : un Faux-Semblant ayant 5 en Prestance sera très beau sous forme de fée et aussi sous forme humaine ; des traits du visage, des attitudes seront communs.

## Anomalie féérique, Sang-mêlé et Hybride

**ANOMALIE FÉÉRIQUE** : il arrive parfois qu'un ancêtre d'une autre espèce féérique ait transmis à un Faux-Semblant un ou plusieurs pouvoirs inhabituels (voir « Être une fée à la Belle Époque » p. 77). Le pouvoir en question n'est jamais très éloigné de la nature première du Faux-Semblant. Ainsi, un phénix n'aura jamais le Pouvoir Liquéfaction ni une ondine un Souffle enflammé. Ce pouvoir original remplace un autre pouvoir et ne s'ajoute pas à ceux de l'archétype. Cet atout féérique peut être choisi à la création de personnage en lieu et place d'un autre atout, ou bien, par la suite, au prix de **8 points d'Expérience**.

**SANG-MÊLÉ** : plus rarement encore, des fées développent un second pouvoir ne correspondant pas à leur espèce. Celui-ci fait obligatoirement partie du panel de pouvoirs d'un seul autre type de fée. Par exemple, un phénix ayant comme anomalie féérique le Pouvoir « Pensées impures », normalement réservé aux succubes, ne pourra choisir comme second pouvoir différent de ceux des phénix que parmi ceux des succubes. Cet atout féérique avancé coûte à nouveau **8 points d'Expérience** et requiert d'avoir déjà acquis « **Anomalie féérique** ».

**HYBRIDE** : exceptionnellement, la nature d'un Faux-Semblant peut se trouver à mi-chemin entre deux espèces. La fée aura alors trois pouvoirs inhabituels pour sa nature profonde et appartenant tous à une seconde espèce. Son apparence physique démasquée est même altérée et emprunte aux deux espèces des caractéristiques pas toujours harmonieuses. Cet atout féérique coûte à nouveau **8 points d'Expérience** et requiert d'avoir déjà acquis « **Sang-mêlé** ». Une telle nature mixte permet à la créature d'échanger définitivement une Capacité naturelle de son espèce d'origine contre une autre de sa seconde espèce, au choix (par exemple, perdre des crocs effilés au profit d'une paire d'ailes). Outre des modifications physiques

parfois disgracieuses, les revers de cette nature bâtarde sont d'être mal vu dans la société féérique mais aussi de ne jamais pouvoir accéder au Pouvoir légendaire des deux espèces. Au lieu de cela, **au rang 8 en Féerie, le huitième pouvoir obtenu est le Pouvoir profond de la seconde espèce**.

### Notes :

- ✧ *Normalement, le pouvoir alternatif remplace un pouvoir de même type (masqué ou démasqué), sauf si cela pose un problème de vraisemblance. Le Docte est juge en la matière.*
- ✧ *Les Capacités naturelles sont exclues, sauf pour un Hybride qui peut changer une de ses Capacités naturelles pour une autre de sa seconde espèce.*
- ✧ *Nous conseillons un recours très modéré aux Anomalies féériques et à l'hybridation des espèces, surtout s'il s'agit de remplacer des pouvoirs jugés faibles par d'autres jugés puissants : les archétypes sont équilibrés selon la variété de leurs pouvoirs et les traits de leur folklore, non pour être parfaitement optimisés. Ces anomalies sont susceptibles d'altérer l'équilibre du jeu en produisant des combinaisons normalement impossibles ou peu crédibles et ruiner la vraisemblance d'un personnage. En revanche, s'il s'agit de singulariser un PJ ou d'éviter des doublons de pouvoirs au sein d'un groupe, cette possibilité peut être intéressante.*
- ✧ *Dans tous les cas, le Docte est juge de ce qu'il est possible de faire et doit donner son accord selon ce qui lui semble vraisemblable et équilibré. Il est préférable que les anomalies voire l'hybridité d'un PJ s'inscrivent dans une logique de roleplay la justifiant (histoire familiale ou personnelle, milieu d'origine, particularité de l'Héritier). De même, le Docte pourra imaginer un PNJ Faux-Semblant original et surprendre les joueurs grâce à cette possibilité d'anomalies féériques ou d'hybridité, du moment que cela sert sa narration et ne devienne pas la norme.*
- ✧ *Vous pouvez aussi oublier toutes ces mises en garde et faire comme bon vous semble – c'est votre jeu !*

Répartissez **10 points librement** en les ajoutant aux scores minimaux de Caractéristiques. Sachez que l'excellence humaine correspond à 6 (Sherlock Holmes aurait 6 voire 7 en Esprit et Zorro 6 en Agilité par exemple), que la moyenne est 3 et qu'un score de 1 reflète une tare proche d'un handicap moteur ou mental. Attention, **aucune Caractéristique ne peut dépasser 5 à la création de personnage**. La somme des Caractéristiques doit être égale à 26 (27 pour un Faux-Semblant enfoui). Par la suite, il sera possible de développer les Caractéristiques jusqu'à leur score maximum (hors usage d'un Pouvoir).

**Chaque rang au-dessus de 3 en Esprit octroie 1 point gratuit dans une Compétence d'Érudit ou de Savant, au choix.** Gardez-le en tête pour plus tard.

Chaque rang de Constitution octroie 3 points de vie en plus d'une base de 9 qui correspond aux espèces humanoïdes (les animaux et autres créatures ont une base de calcul différente). **Notez vos Points de Vie**. Ils sont égaux à  $(3 \times \text{Constitution}) + 9$ .

*Note : pour les joueurs « optimisateurs », sachez qu'une Caractéristique de rang 1 est une tare et que passer du rang 1 au rang 2 coûtera autant de points d'Expérience que passer du rang 2 au rang 3 : 12 points d'Expérience... et non les 8 points attendus.*

*Exemple : Franck commence par ajouter + 1 aux minimaux du léporide. Il obtient ainsi un léporide classique avec 5 en Agilité, 3 en Constitution, 2 en Force, 2 en Précision, 3 en Esprit, 3 en Perception,*



## Incarner un Faux-Semblant enfoui

Vous pouvez incarner un Faux-Semblant enfoui, c'est-à-dire une fée qui ignore sa nature féérique. Sa description est la première des archétypes proposés. Vous commencerez avec 1 en Féerie, 6 en Masque et 4 en Tricherie : le Faux-Semblant enfoui qui est un Héritier a pour avantage temporaire 1 point de Tricherie supplémentaire par rapport à sa moyenne de Féerie et Masque (s'il passe sa Féerie à 2, il gagnera un 5ème point de Tricherie, mais dès qu'il aura 3 en Féerie, son rang de Tricherie sera calculé normalement). Votre nature féérique se révélera lorsque vous aurez 3 en Féerie. L'autre avantage non négligeable du Faux-Semblant enfoui est d'être insensible à l'argent.

Vos scores dans les Caractéristiques et les traits de caractère que vous vous serez choisis détermineront les fées possibles pour votre personnage une fois qu'il aura développé suffisamment sa Féerie, à moins qu'il ne choisisse de développer ses Caractéristiques et Compétences comme un humain et de rester enfoui, **auquel cas il ne pourra jamais dépasser le rang 6**.

Pour créer un Faux-Semblant enfoui, vous pouvez répartir librement 27 points de Caractéristiques (1 point de plus que pour un personnage normal) en ne dépassant pas 5 dans une Caractéristique et avec pour minimum 1, puis suivre le processus habituel de création de personnage, avec quelques petites différences concernant les compétences. En effet, en attendant de connaître les Compétences de prédilection de l'archétype (pour savoir lesquelles pourront atteindre le rang 7), le PJ dispose de 25 points libres à distribuer dans ses Compétences utiles et de 14 points pour ses Compétences futiles, sans pouvoir dépasser le rang 4.

Au moment de la révélation du type de fée, le joueur et le Docte détermineront d'après la fiche de personnage, quels types de fée sont possibles. Il peut y avoir quelques petites anomalies (un trait de caractère qui sort des habitudes, 1 point de plus ou de moins qu'autorisé, une taille supérieure ou inférieure à la moyenne, etc.) mais pas de grosses disparités (2 points d'écart ou plus par rapport aux minimum et maximum dans une Caractéristique, un korrigan de 2 m sous forme masquée, etc.).



4 en Prestance et 2 en Sang-froid. Comme il veut qu'Auguste soit capable de garder un minimum le contrôle de lui-même, il augmente son Sang-froid d'un point (pour un score de 3). Il souhaite faire d'Auguste un combattant en mêlée et choisit finalement 3 en Force pour augmenter ses dégâts. La somme des Caractéristiques fait 26 : tout est bon !

## ÉTAPE 4 : DÉTERMINEZ LES COMPÉTENCES DU PERSONNAGE

Pour choisir les compétences de votre personnage, reportez-vous au chapitre dédié afin de les découvrir en détail (voir p. 146).

Chaque fée commence avec **2 rangs attribués d'office aux Compétences de prédilection**. Vous choisissez ensuite **deux Profils** parmi les six que prévoit le jeu. Ces profils déterminent d'autres rangs de Compétences automatiques. Enfin, vous répartissez librement **15 points additionnels dans les Compétences utiles et 10 points dans les Compétences futiles de votre choix**.

### Compétences de prédilection

Les Compétences de prédilection des espèces féériques sont indiquées à la fin de la description de chaque fée. Ce sont celles qu'ils maîtrisent naturellement le mieux et pour lesquelles ils sont au moins un peu doués.

Cochez la case qui correspond aux Compétences utiles et futiles de prédilection du type de fée : à chacune correspondent **5 Compétences utiles de prédilection ainsi que 2 futiles**. Ces Compétences utiles et futiles de prédilection commencent automatiquement au **rang 2**. Le rang pourra monter jusqu'à 5 à la création de personnage puis à 7 par la suite (au lieu de 4 et 6).

Une ou plusieurs **Spécialité(s)** sont souvent associées à des Compétences de prédilection pour chaque fée. Indiquez-les à côté de leur Compétence

associée. Une Spécialité octroie un bonus de + 1 à un test. Celles marquées avec un astérisque sont requises pour pouvoir réussir des tests spécifiques (exemple : la Spécialité *Chirurgie\**).

## Les Profils et leurs Compétences

Il existe six Profils généraux correspondant à des ensembles de 4 Compétences utiles : Aventurier / Aventurière, Combattant / Combattante, Érudite / Érudite, Gentleman / Lady, Roublard / Roublarde et Savant / Savante. Ces Profils détermineront l'acquis de votre personnage, ce qu'il a appris, ce qu'il sait faire mais aussi ce qu'il aime faire.

Choisissez un **Profil majeur** pour votre personnage et, en consultant le tableau des profils en fin de chapitre, **un trait de caractère associé à ce Profil**, qui affinera sa personnalité. Le score de chaque Compétence de ce Profil augmente alors de 2.

Choisissez ensuite un **Profil mineur** pour votre personnage et **un trait de caractère associé à ce Profil**, qui achèvera d'affiner sa personnalité. Le score de chaque Compétence de ce Profil augmente alors de 1.

### Répartition finale des Compétences utiles et futiles

**Répartissez 15 points librement dans les Compétences utiles.** (La liste des Compétences utiles se trouve p. 148.)

Les rangs de Compétences à la création de personnage ne peuvent dépasser 4, sauf les Compétences de prédilection qui peuvent atteindre 5. Un rang de 0 signifie qu'on peut difficilement utiliser la Compétence (et seul le D8 est utilisable). La moyenne est à 3 et l'excellence humaine est à 6 (des personnages exceptionnels dans leur domaine peuvent avoir 7 : Sherlock Holmes aurait 7 en Observation, Einstein 7 en Sciences).

*Rappel : pour pouvoir utiliser le D10, il faut au moins 1 dans une Compétence et pour le D12 au moins 2.*

Chaque rang au-dessus de 3 en Esprit octroie 1 point gratuit dans une Compétence d'Érudit ou de Savant, au choix. Sachez que chaque rang dans la Compétence Culture donne accès à la maîtrise gratuite d'une langue en plus de la langue maternelle et que le celte est la langue officielle parlée dans les cours féériques et en Avalon.

Pour 1 point, vous pouvez également obtenir une Spécialité. Celle-ci sera surtout intéressante si elle est nécessaire pour utiliser la Compétence dans un domaine précis, auquel cas elle est marquée d'un astérisque. Dans les autres cas, nous recommandons de vous spécialiser plus tard, car une Spécialité coûtera moins cher en points d'Expérience qu'un rang de Compétence élevé. Se spécialiser dès la création de personnage permettra cependant de dépasser les limites de rangs de Compétences, si vous tenez à vraiment exceller dans un domaine précis dès le début.

Répartissez **10 points dans les Compétences futiles** sans dépasser le rang 4 (ou 5 pour une Compétence de prédilection). Une liste des Compétences futiles se trouve p. 155 mais n'est pas exhaustive. Les Compétences futiles reflètent davantage la personnalité et les goûts du personnage. Elles sont plus souvent mobilisées pour le *roleplay* et les mondanités que pour résoudre des situations usuelles d'une aventure périlleuse.

## Les rangs de Profil

La moyenne des Compétences strictement arrondie à l'inférieur indique le rang du Profil. En d'autres termes, tous les 4 points dans les Compétences cumulées d'un Profil fait augmenter le rang de ce Profil de 1. Si la somme des Compétences d'un profil est inférieure à 4, alors le Profil a un score de 0.

*Exemple : 8 points cumulés dans les Compétences d'un même Profil le font passer au rang 2, 12 points cumulés au rang 3. Mais si la somme des Compétences est égale à 3, le Profil reste au rang 0. Si la somme des Compétences est égale à 7, le Profil reste au rang 1.*

*Si la somme des Compétences est égale à 11, le Profil reste au rang 2, etc.*

Chaque rang dans un Profil permettra de bénéficier de Points de Personnage à dépenser dans un tableau spécifique à celui-ci. Notez les rangs de chacun des Profils dans la case correspondante.

*Exemple : Franck doit à présent déterminer dans quels domaines son léporide Auguste se débrouille voire excelle. Il commence par cocher les Compétences utiles de prédilection du léporide : Comédie, Entregent, Mouvement (avec sa Spécialité Acrobatie\*), Rhétorique, Séduction (avec sa Spécialité Appâts). Il ajoute au crayon à papier le rang 2 à côté.*

*Il voit bien Auguste avec un Profil majeur de Gentleman dont le trait de caractère serait « esthète » et un Profil mineur d'Érudit « libre-penseur ». Il ajoute donc 2 rangs à toutes les Compétences du Gentleman et 1 rang à toutes les Compétences de l'Érudit. Auguste se retrouve déjà ainsi avec 2 en Mouvement, 2 en Comédie, 2 en Classe, 4 en Entregent, 4 en Séduction, 2 en Sensibilité, 1 en Culture, 1 en Fortitude, 1 en Occultisme et 3 en Rhétorique. Avec les 15 points libres à sa disposition, il décide de renforcer d'un rang toutes les Compétences dans lesquelles Auguste a déjà un rang (il dépense 10 points pour ce faire). Il veut pouvoir se battre efficacement au corps-à-corps et choisit donc d'investir 3 rangs en Mêlée. Avec les deux points qu'il lui reste, il passe Mouvement à 4 (pour esquiver plus facilement encore) et met 1 rang en Ressort afin de ne pas être complètement désarmé face aux épreuves physiques.*

*Il s'intéresse désormais aux Compétences futiles. Celles de prédilection (Croquet et Kama Sutra) commencent au rang 2. Franck veut que son personnage ait 3 en Croquet et 5 en Kama Sutra et dépense donc 4 points pour ce faire. Parmi les autres Compétences futiles, il choisit Peinture au rang maximum permis de 4 (Auguste veut savoir « peindre et dessiner la beauté des choses et des êtres ») et enfin Théâtre au rang 2.*

*Franck calcule alors les rangs des profils de son léporide : 4 en Mouvement et 1 en Ressort (moyenne du Profil aventurier = 1), 3 en Comédie (Moyenne du Profil Roublard = 0), 3 en Classe, 5 en Entregent, 5 en Séduction, 3 en Sensibilité (Moyenne du Profil*

Gentleman = 4), 2 en Culture, 2 en Fortitude, 2 en Occultisme, 4 en Rhétorique (Moyenne du Profil Érudit = 2), et 3 en Mêlée (Moyenne du Profil Combattant = 0). N'ayant aucun rang dans une Compétence de Savant, la moyenne de ce profil est aussi 0. Il inscrit ces rangs de profils dans la case appropriée de sa fiche de personnage.

Auguste est un personnage fort contrasté !

## ÉTAPE 5 : CALCULEZ LES VALEURS DE DÉFENSE ET RÉSISTANCE

À cette étape, calculez les valeurs de plusieurs paramètres qui seront utiles au cours de vos aventures.

Vous obtenez ainsi vos valeurs :

- ✦ d'Esquive : Mouvement + Agilité + 5 (+ 1 si vous avez la Spécialité Esquive) ;
- ✦ de Parade : Mêlée + Agilité + 5 (+ 1 si vous avez la Spécialité de l'arme que vous maniez) ;
- ✦ de Résistance Physique : Ressort + Constitution + 5 ;
- ✦ de Résistance Psychique : Fortitude + Esprit + 5 ; ... et inscrivez-les dans les rubriques correspondantes sur la fiche de personnage (dans la section Combat).

*Exemple : Auguste a 4 en Mouvement + 5 en Agilité + 5 = 14 en Esquive (et 15 en Esquive démasquée grâce à sa 3<sup>me</sup> Capacité naturelle : Agilité accrue) ; 3 en Mêlée + 5 en Agilité + 5 = 13 en Parade (14 en Parade démasquée) ; 1 en Ressort + 3 en Constitution + 5 = 9 en Résistance physique ; 2 en Fortitude + 3 en Esprit + 5 = 10 en Résistance psychique.*

## ÉTAPE 6 : PERSONNALISATION DES PROFILS

**Note :** cette étape est facultative quand on joue son personnage pour une aventure unique. L'Héritier se

contentera alors de choisir une activité principale et éventuellement secondaire, ainsi que quelques accessoires gratuits pour jouer le scénario.

Outre les Caractéristiques et Compétences, les Héritiers doivent déterminer leurs possessions et équipements notables, leurs sources de revenus et leur rang de Fortune, leurs Contacts voire leurs Alliés, leurs éventuelles affiliations avec les Communautés (les Technologues, les Monarcho-maques, les Sicaire et les Métaphysiciens), leurs titres de noblesse ou statuts spéciaux, etc. Avant de consulter les tableaux, vous pouvez déjà choisir les langues parlées d'emblée par votre personnage : une par rang en Culture (le rang 0 correspond à la langue maternelle).



UN GOLEM

## Les tableaux des Profils

Pour détailler les divers éléments reflétant le vécu de votre personnage, vous disposez d'une base de **8 Points de Personnage à dépenser dans le tableau du Profil majeur et 4 dans le tableau du Profil mineur**. Chaque rang de Prestance et d'Entregent au-dessus de 3 fait bénéficier d'un Point de Personnage supplémentaire à dépenser dans les Contacts.

*Exemple : Auguste, qui a 4 en Prestance et 5 en Entregent, bénéficie de 3 points de Contacts supplémentaires.*

**Note :** les Points de Personnage investis dans les langues correspondent à des langues supplémentaires par rapport au nombre de langues connues grâce au rang de Culture.

*Exemple : Auguste a 2 en Culture. Il maîtrise deux langues qui sont l'anglais et le celte, en plus du français, sa langue maternelle, qu'il maîtrise gratuitement. Il voudrait aussi parler latin et dépensera 1 Point de Personnage pour cela dans son profil Érudit. Quand il passera sa Culture à 3, il pourra ajouter encore une langue à son panel, une fois qu'il aura eu suffisamment de temps pour l'apprendre.*

En outre, le rang dans un Profil (moyenne des rangs de Compétences) **fait bénéficier d'autant de Points de Personnage en bonus dans ce Profil**, même s'il n'est pas majeur ou mineur.

*Exemples : si comme pour Auguste la moyenne de vos Compétences de Gentleman est de 4 et que c'est votre Profil majeur, au lieu de 8 points à votre disposition*

## Déterminer son intégration à la société féérique

Pour être reconnu socialement dans une cour féérique, il convient d'avoir un nom de famille féérique déjà ancien et, si possible, un titre de noblesse, qui pourra cependant s'obtenir après la création de personnage. Au bas de l'échelle, le chevalier pauvre ou sans terre, est moins pris au sérieux qu'un Comte, titre honorifique mais attribué à un membre prometteur d'une famille importante, et beaucoup moins qu'un Vicomte, titre tout aussi honorifique mais attribué par le Roi ou la Reine à un émissaire presque intouchable. Les titres plus prestigieux et apportant une plus grande fortune comme Marquis ou Baron ne pourront s'obtenir que plus tard, et pour des personnages extrêmement méritants.

Les fées modernes, hormis les golems et les gargouilles, déjà anciennes, sont mal vues dans la société féérique et sont en général roturières, à moins d'avoir obtenu un titre en raison de services rendus ou grâce à un soutien particulier à la cour.

Les principales familles aristocratiques sont les **Frédon** en France et en Europe du Nord, dominés

par les vampires, les **Carwent** (Angleterre, famille des régents), les **Aldébard**, à la tête de la Monarchie et du Sud de l'Europe, dominés par les elfes, les **Gwestiniog** en Aquitaine, qui tiennent tête aux Frédon. Vous trouverez en annexe quelques noms de familles secondaires souvent affiliées à l'une de ces grandes familles principales.

Vous pouvez au contraire être une fée roturière ou bien juger secondaires ces considérations nobiliaires et avoir un seul nom, votre nom humain, soit en tant que Faux-Semblant inféodé, soit en étant affilié à l'une des Communautés. Il y en a quatre : les penseurs Métaphysiciens, les savants Technologues, les mercenaires et assassins Sicaire ou encore les révolutionnaires Monarchomaques, hostiles à la Monarchie, dont l'appartenance impliquera de dissimuler votre identité si vous êtes amené à fréquenter les cours féériques. Enfin, vous pouvez avoir été attiré vers la croyance syncrétique, mêlant christianisme et paganisme, des Croisés païens, très mal vus des druides, qui, eux, sont au service de la Monarchie.

pour acheter des éléments du tableau, vous aurez 12 points.

Si la moyenne de vos Compétences d'Érudit est de 2 et que c'est votre Profil mineur, au lieu de 4 points à votre disposition pour acheter des éléments du tableau, vous aurez 6 points.

Si la moyenne de vos Compétences d'Aventurier est de 1 et que ce n'est ni votre Profil majeur ni mineur, vous avez un point pour acheter un élément du tableau du Profil Aventurier.

**Note :** vous pouvez garder en réserve 1 Point de Personnage par Profil au moment de la Création de votre personnage mais pas plus. Par la suite, chaque fois qu'un Profil progressera grâce à l'augmentation des Compétences, vous obtiendrez un nombre de Points de Personnage à dépenser dans le Profil égal au nouveau

rang de Profil. Ces points pourront être économisés pour acheter des éléments plus coûteux en Points de Personnage (des titres par exemples).

## Déterminez votre rang de Fortune

La Fortune va de 0 à 15 mais ne peut dépasser 10 à la création de personnage (bonus d'atouts féériques compris). Reportez-vous au tableau en annexe de ce chapitre pour avoir une idée de ce que représente un rang de Fortune. Un franc de l'époque correspond approximativement à 4 euros actuels. La Fortune correspond au niveau indiqué pour les activités lucratives et autres sources de revenus choisies dans un des deux Profils et / ou dans les Atouts féériques.



### Augmenter ou perdre un rang de Fortune et changer d'activité

Augmenter sa Fortune après la création de personnage est possible de deux manières : soit en dépensant des Points de Personnage, soit en dépensant de l'Expérience.

Lorsque vous gagnez des Points de Personnage, autant que votre nouveau rang dans un Profil, vous pouvez investir une partie de ces points dans une amélioration d'activité. Le coût indiqué dans le tableau de Profil pour changer une activité ou une source de revenus dans la catégorie immédiatement supérieure est réduit de 2 par rapport à celui de la création de personnage. Idéalement, il faudrait une cohérence dans l'évolution des activités du personnage.

Alternativement, il est possible d'augmenter son rang de Fortune tout en gardant le même domaine d'activité en investissant de l'Expérience. Cela fonctionne alors ainsi : le coût en Expérience est égal à rang de Fortune à atteindre x 2 points d'Expérience. À ce coût, on soustrait la valeur la plus grande entre Classe (*Argent*) ou Sciences (*Finance*), avec un coût minimal de 5 points

d'Expérience. Cette possibilité est offerte une fois par semestre au maximum.

*Exemple :* Philibert a d'abord été Comédien professionnel (Fortune rang 3). Pour devenir directeur d'une troupe d'acteurs (Fortune rang 4), il peut dépenser 2 Points de Personnage, acquis lors d'une augmentation de son rang de Profil Roublard. Le prix normal de 4 est réduit de 2 car cette carrière est choisie après la création de personnage. Il peut aussi dépenser 8 points d'Expérience pour augmenter sa Fortune à 4 (rang à atteindre x 2 = 8) tout en restant comédien (le succès !) et comme il a le rang 2 dans la Compétence Classe, cela ne lui coûte que 6 points d'Expérience. S'il avait eu la Spécialité Argent dans Classe, le coût en Expérience n'aurait été que de 5. Quoi qu'il arrive, il ne pouvait pas être inférieur à 5.

**Perdre un rang de Fortune intervient lorsque le personnage dépense (ou perd) deux fois la somme d'argent mensuelle disponible grâce à sa Fortune (voir tableau).**



## Activité principale et Spécialité gratuite

Les Activités lucratives faisant bénéficier d'un rang ou bonus de Fortune nécessitent la plupart du temps d'avoir au moins 3 dans une Compétence pertinente pour l'exercer. Soyez cohérent et demandez l'accord du Docte si jamais cette règle n'est pas respectée pour une occupation donnée.

**Choisissez 1 Spécialité gratuite pertinente** pour l'une de ces activités.

Exemples :

- ✦ un courtier en bourse doit avoir 3 ou plus en Sciences / Classe et pourra choisir comme Spécialité gratuite Finance pour Sciences, Argent pour Classe.
- ✦ Le chef d'un groupe de mercenaires doit avoir 3 ou plus en Autorité et pourra choisir comme Spécialité gratuite Commander.



AUGUSTE SOUS FORME MASQUÉE

Les équipements, activités, occupations et contacts possibles ne sont pas exhaustifs : les joueurs peuvent faire preuve de créativité pour ébaucher leur personnage idéal. Le Docte trouvera alors un équivalent dans le tableau pour déterminer le nombre de Points de Personnage requis.

Les Contacts sans nom sont de simples suggestions à personnaliser par les joueurs, qui peuvent avoir d'autres idées : n'hésitez pas à être créatifs !

*Exemple : Franck fait d'Auguste un aristocrate aisé (Fortune 7). Il dépense 5 Points de Personnage pour cette activité principale, en ajoutant comme activité secondaire « dandy » qui ne lui coûte pas de point. Il choisit comme Spécialité gratuite Beau Monde. Il veut avoir un grand hôtel parisien pour lequel il dépense 2 points, ainsi qu'un carrosse luxueux (1 point). Avec 3 points, il choisit un contact qui lui semble utile, Ewynn Vauthier, couturier de la cour de Paris et, avec ses 3 points de contact gratuits grâce à sa Prestance et son Entregent, il choisit d'avoir pour contact le commissaire-priseur Mathurin Gobineau, confrère léporide. Avec son dernier point de Gentleman, il choisit d'avoir un titre de Chevalier sans terre octroyé par la dynastie Goldéron, afin d'être un aristocrate reconnu de la société féérique, quoiqu' appartenant à une famille noble mineure (0 point) dont il choisira le nom plus tard. Dans le Profil Érudit, il dispose de 6 points. Il en a déjà dépensé 1 pour connaître l'allemand. Il en dépense 3 autres pour avoir une grande bibliothèque qui lui confère + 1 en Fortune (Rang total = 8) et + 1 en Culture quand elle est consultée. Avec ses deux derniers points, il choisit une affiliation aux Métaphysiciens : il a tout juste les prérequis en Culture et Occultisme !*

*Enfin, dans son Profil Aventurier, il n'a qu'un point et jette son dévolu sur une élégante et solide rapière fabriquée par un maître armurier qui lui confère + 1 en Classe quand il peut l'arborer en société.*

## Le choix des noms

Enfin, choisissez un prénom et un nom humain et éventuellement un prénom et un nom féérique si vous êtes une fée traditionnelle et / ou affiliée à une Famille majeure ou mineure de la noblesse féérique. Une liste

de prénoms typiques de 1900 ou de la féerie à la fin de ce chapitre vous donnera des idées. Votre prénom humain et féérique peut être le même mais pas votre nom de famille si vous appartenez à la noblesse féérique et que vous dissimulez cette identité en vivant au quotidien votre existence de Faux-Semblant parmi les humains. Quelques indications pour le choix du nom de famille :

- ✦ un nom de famille féérique majeure vous ouvrira beaucoup de portes mais s'accompagnera d'un rang social et d'une certaine allégeance familiale à tenir ;
- ✦ un nom de famille aristocratique mineure permet une reconnaissance minimale mais bienvenue dans les cours féériques, tout en limitant les devoirs vis-à-vis d'une famille majeure ;
- ✦ l'absence de nom aristocratique est courante mais représente un handicap social à la cour et dans la bonne société, à moins de se faire un nom justement. En revanche, ce statut offre une bien plus grande liberté sur l'échiquier des machinations politiques.

**Note :** certaines fées ont des noms spécifiques, comme les gobelins qui ont des noms liés à leur argot, avec beaucoup de consonnes gutturales.

*Exemple :* Franck a déjà choisi un prénom humain pour son léporide : Auguste. Comme il s'agit d'un aristocrate, il lui choisit un nom humain à particule : de Saint-

*Amant. Aux yeux de la société féérique, c'est un Chevalier sans terre d'une famille mineure. Il choisit la famille Pervallon, affiliée aux Goldéron, dynastie dominée par les léporides, et un prénom typiquement féérique : Oan. Ainsi, son identité humaine est Auguste de Saint-Amant, et son identité féérique est Chevalier Oan Pervallon. Et voilà, le personnage est complet !*



## Ruiné ou paria

Un joueur peut choisir d'incarner un personnage qui a fait banqueroute ou qui est un paria : il aura 0 en Fortune, 4 Points de Personnage en moins, vivra clandestinement dans les bois, les égouts, une maison ou un entrepôt à l'abandon, etc., et n'aura plus de sources de revenus ni de possessions qui s'accompagnent d'un gain de Fortune (d'où les Points de Personnage en moins). En contrepartie, il gagne + 1 en Survie, + 1 en Hâbleries et + 1 en Monde du Crime (sans toutefois dépasser le rang 5). Attention : un tel rang de Fortune s'accompagne la plupart du temps d'un malus de - 2 en Entretien et Classe.



## Créer un Faux-Semblant avancé et de haut niveau

Pour créer un personnage avancé (environ 150 points d'Expérience), vous avez, en plus de la base qui reste la création de personnage standard, 2 points additionnels de Caractéristiques dans la limite du rang 6, 1 point de plus en Féerie et 1 en Masque, 3 rangs supplémentaires de Compétences utiles comme futiles dans la limite du rang 6 et 1 atout féérique en plus.

Pour créer un personnage de haut-niveau (entre 250 et 300 points d'Expérience), vous bénéficiez de la base de la création de personnage standard ainsi que de 4 points de Caractéristiques en plus dans la limite

du rang 7, 2 points additionnels en Féerie et 2 en Masque, 7 points de Compétences utiles comme futiles et 2 atouts féériques supplémentaires. Enfin, donnez 4 Points de Personnage en plus pour le Profil Majeur et 2 pour le Profil Mineur, sans restriction de dépense dans le tableau et la possibilité de garder autant de Points de Personnage en réserve que souhaité.

**Note :** le Docte peut ajuster ces valeurs qui ne sont qu'indicatives en fonction de l'avancée de sa table et du niveau qu'il souhaite pour les nouveaux personnages.



TABLEAU DU PROFIL AVENTURIER / AVENTURIÈRE		COÛT EN POINTS DE PERSONNAGE
Trait de caractère saillant à choisir : <b>Audacieux, Curieux, Intrépide, Rebelle ou Tenace</b> N.B. : chaque élément séparé par un / est à acheter séparément		
<b>Activité(s) et rangs ou bonus de Fortune associés :</b> (une au choix tous profils confondus sauf celles marquées*, cumulables dans une limite raisonnable) :		
- philanthrope* / alpiniste* / voyageur* / touriste* / chasseur (dilettante)* / globe-trotter* : <b>Fortune 0</b>	0	
- garde-forestier / trappeur / dresseur / guide / chauffeur / braconnier / chasseur (profession): <b>Fortune 3</b>	2	
- anthropologue / archéologue / cartographe (ces 3 activités nécessitent 3 ou plus en Culture) / chasseur de trésors* / explorateur* / navigateur* : <b>Fortune 4</b> ou <b>Fortune + 1*</b> (si activité secondaire)	3	
- antiquaire d'antiquités exotiques / rentier d'une exploitation coloniale : <b>Fortune 5</b>	4	
- business florissant d'import-export / exploitant d'un navire de transport international : <b>Fortune 6</b>	5	
- exploitant principal d'un comptoir colonial / ancien gouverneur d'une colonie (40 ans ou +) : <b>Fortune 7</b>	6	
<b>Équipement et possessions notables :</b>		
- lampe à acétylène / paire de jumelles pliantes / paquetage d'expédition / une arme blanche légère ou un fouet et une arme de poing au choix / un fusil d'usage courant / permis de chasse ou de pêche / canasson / vélocipède	0,5	
- fusil de chasse ou arme blanche stylisé(e) unique : Classe + 1 quand pertinent et très robuste	1	
- petit appartement parisien / petite résidence secondaire à la campagne ou à l'étranger / petit terrain de chasse personnel / pur-sang arabe / voiturette Renault type A / attelage / animal dressé (familier)	1	
- trésor découvert / grand domaine forestier ou montagnard exploité : <b>+ 1 en Fortune</b>	2	
- carnet d'adresses dans 3 villes au choix du type Le Caire, Athènes et Istanbul (+ 1 en Entregent dans ces villes)	2	
- site archéologique découvert en Afrique du Nord : <b>Fortune + 1</b> et ancrage social parmi les colons	3	
- grand voilier à coque en fer avec son équipage (qui compte comme un Contact collectif)	3	
- grand manoir retiré à la campagne avec vaste domaine sauvage privé (territoire de chasse discret et boisé)	3	
<b>Langues supplémentaires :</b>		
- 1 langue au choix : Anglais, Allemand, Celte (langue officielle d'Avalon et des cours féériques), Espagnol, Flamand, Italien, Portugais, Russe, etc.	1	
- 1 langue rare au choix : Arabe, Hébreu, Yiddish, Turc, Hindi, Chinois, Japonais, etc.	1	
<b>Contacts :</b>		
- antiquaire ou conservateur de musée intéressé et peu scrupuleux pour obtenir des pièces rares / archéologue ou géographe brillant mais ventripotent qui peine sur le terrain / exploratrice enthousiaste qui a voyagé partout	humain : 1 / fée : 2	
- amant(e) éperdu(e) = Allié(e) humain(e) / Féal de rang Larbin, très fidèle, prêt à mourir pour son maître	humain : 3	
- grand diplomate quinquagénaire au vaste réseau / marchand globe-trotter collectionneur d'objets rares	humain : 2 / fée : 3	
- druidesse de Brocéliande sérieuse mais inexpérimentée / Kendall, druide farfadet du bois de Vincennes	3	
- Sidonie Toinard, bastet antiquaire intéressée par la magie / Élodie Dumoulin, archéologue Féale au Caire	3	
- Gaëlane Oberenn, louve-garou Chevalière de Salisbury / Kamal Abbas, phénix Duc d'Égypte au Caire	3	
<b>Famille, titres et statuts particuliers :</b>		
- famille féérique noble mineure (voir liste des noms de famille en annexe p. 132)	1 (fée moderne : 2)	
- titre de Chevalier sans terre (allégeance à une famille majeure en France ou en Europe : voir annexe)	2 (fée moderne : 3)	
- membre secret des Monarchomaques (statut dangereux au sein de la Monarchie)	3 (fée moderne : 2)	
- Vicomte de la Reine en France (titre honorifique et diplomatique = émissaire de Swen VI en France)	5 (fée moderne : 6)	
- titre de Marquis d'un territoire d'outre-mer ( <b>Fortune + 1</b> , allégeance à déterminer, titre ne pouvant être acquis à la création de personnage)	6 (fée moderne : 7)	
- Légende vivante : titre de prestige octroyant + 1 en Fortune et permettant de refaire un test dans les Compétences de l'Aventurier une fois par scène (accessible quand la somme des Compétences du Profil est supérieure ou égale à 22)	9	

TABLEAU DU PROFIL COMBATTANT / COMBATTANTE		COÛT EN POINTS DE PERSONNAGE
Trait de caractère saillant à choisir : Combatif, Endurci, Martial, Protecteur ou Sanguin N.B. : chaque élément séparé par un / est à acheter séparément		
<b>Activité(s) et rangs ou bonus de Fortune associés :</b> (une au choix tous profils confondus sauf celles marquées*, cumulables dans une limite raisonnable)		
- anarchiste* / chasseur* / collectionneur d'armes* / duelliste* / escrimeur ou tireur amateur* / pompier volontaire* / pugiliste amateur*		0
- ex-fantassin* / ex-marin* / ex-cavalier* / ex-policier* / vétéran des guerres coloniales (Spécialité Armée / Marine / Police dans Autorité ou Entregent)		1
- ex-capitaine de cavalerie* / ex-officier militaire d'armée de terre ou de mer* ou ex-commissaire de police : Spécialité Armée / Marine / Police dans Autorité ou Entregent avec une pension : <b>Fortune 3</b> ou + 1*		2
- fin stratège* (Spécialité <i>Stratégie</i> dans Art de la guerre, aucun rang de Fortune) / apache / garde-chasse / garde du corps / homme de main / Hercule de foire / malfrat : <b>Fortune 3</b>		2
- maître d'armes / mercenaire* / tueur à gages* / estafier d'un riche aristocrate : <b>Fortune 4</b> ou + 1*		3
- protecteur d'Avalon avec forêt attitrée : <b>Fortune 4</b> (+ ami des druides = Contact collectif) <i>Note : un protecteur d'Avalon veille à éloigner les intrus des chemins forestiers menant au pays des fées, prête main-forte aux druides et sera mobilisé pour défendre Avalon. Il a en retour des liens privilégiés avec les druides et un accès facilité à Avalon.</i>		5
- chef d'une troupe de 3 mercenaires ou gardes humains de rang Larbin : <b>Fortune 5</b> (Contact collectif)		6
- marchand ou contrebandier d'armes : <b>Fortune 6</b> (accès à toutes les armes prohibées)		6
<b>Équipement et possessions notables :</b>		
- panoplie d'armes : 5 au choix parmi les armes de poing, d'épaulé et armes blanches libres ou contrôlées et armes de traits / un vieil uniforme / permis de chasse / carte d'un club de tir ou d'escrime		0,5
- arme blanche ancestrale ou à feu courante d'un grand armurier : Classe + 1 quand pertinent et très robuste		1
- une arme à feu lourde / une antique médaille prisée : + 1 en Autorité ou Entregent auprès des soldats		1
- petit appartement parisien / attelage de transport / terrain privé et discret pour stocker armes et explosifs et s'entraîner au tir / stock confortable de munitions / petit stock d'explosifs		1
- gilet pare-balles en lin (rare) / plastron de cuir (peu discret) / cotte de mailles (très peu discret)		1
- gilet pare-balles en soie (très rare et cher) / cuirasse d'officier de cavalerie (avec uniforme militaire)		2
- grand voilier à coque en fer avec son équipage (qui compte comme un contact collectif)		3
- manoir retiré à la campagne avec vaste domaine sauvage privé (grand territoire de chasse discret et boisé)		3
<b>Contacts :</b>		
- anarchiste illuminé, sans peur, spécialiste des explosifs / camarade de combat revenu gravement blessé du front, sauvé par l'Héritier, compétent mais amputé d'un membre (= allié humain) / policier vénal et peu regardant / soldat, ancien subalterne dans l'infanterie ou la marine, loyal mais alcoolique		humain : 1 / fée : 2
- Anatole Ragon, commissaire de police obèse connaissant l'existence des Fées		3
- Monarchomaque (fée au choix) dont l'allégeance est secrète / Casimir Bellegarrigue, ogre monarchomaque		Fée : 3
- Protagoniste très haut gradé dans une armée ou police européenne		humain : 2 / fée : 3
- Azazel, ange armurier misanthrope, à la Courneuve / Ludmila Thorne, trollesse videuse à <i>la Fée verte</i>		3
- Bob du Terminus, orc marchand d'armes, pourvoyeur des Sicares / Mama Lafayette, gobeline tenant un Relais		3 (Sicares : 1)
- Jacob Zehnacker, commissaire de l'Île de la Cité et ange prévôt d'une Brigade de Gardiens du Silence		3
- Alexis de Montsacré, loup-garou, bailli du Duc de France / Tiburce Froidefond, ogre Condottiere des Sicares		4
<b>Famille, titres et statuts particuliers :</b>		
- famille féérique noble mineure (voir la liste des noms de famille, en annexe p. 132)		1 (fée moderne : 2)
- titre de Chevalier sans terre (allégeance à une famille majeure en France ou en Europe : voir annexe)		2 (fée moderne : 3)
- brigadier des Gardiens du Silence du Duc de France		3
- membre secret des Monarchomaques (statut dangereux, incompatible avec le précédent)		3 (fée moderne : 2)
- membre solo des Sicares (gilde des assassins d'élite de la Féerie) : <b>Fortune + 1</b>		4
- Polémarque : titre de prestige octroyant + 1 en Fortune et permettant de refaire un test dans les Compétences du Combattant une fois par scène (accessible quand la somme des Compétences du Profil est supérieure ou égale à 22)		9

TABLEAU DU PROFIL ÉRUDIT / ÉRUDITE		COÛT EN POINTS DE PERSONNAGE
<b>Trait de caractère saillant à choisir : Austère, Inspiré, Libre-penseur, Spirituel ou Traditionaliste</b> N.B. : chaque élément séparé par un / est à acheter séparément		
<b>Activité(s) et rangs ou bonus de Fortune associés :</b> (une au choix tous profils confondus sauf celles marquées*, cumulables dans une limite raisonnable)		
- collectionneur de livres rares* / écrivain ou poète dilettante* / historien amateur* / occultiste amateur*		0
- bureaucrate obscur / étudiant / instituteur / poète maudit / prêtre défroqué : <b>Fortune 3</b>		2
- archéologue / clerc / critique littéraire* / député intermittent / essayiste / journaliste / médium* / philosophe* / prêtre en mission hors de son diocèse / professeur d'université : <b>Fortune 4</b> ou <b>+ 1*</b> (si activité secondaire)		3
- cabinet d'avocat ou office notarial : <b>Fortune 5</b> / auteur à succès* / éditeur* / rentier* : <b>Fortune 5 / + 1*</b>		4
- gros rentier / possesseur de plusieurs cabinets d'avocats : <b>Fortune 6 / + 2*</b>		5
<b>Équipement et possessions notables :</b>		
- canne-épée / revolver / pipe sculptée (+ 1 en Classe si fumée) / planche de ouija / livre fétiche en édition rare		0,5
- appartement parisien / bibliothèque occulte : + 1 en <i>Sciences occultes</i> quand consultée / carte approximative d'Avalon / fiacre personnel / amulette protectrice occulte (+ 1 en Résistance psychique)		1
- petit manoir retiré dans la banlieue proche d'une grande ville / belle résidence secondaire à la campagne		2
- baguette de sourcier permettant d'aller à Avalon depuis une forêt (test d'Occultisme + PER SD 16)		2
- grande bibliothèque personnelle de livres rares : <b>Fortune + 1</b> (Culture + 1 quand consultée)		3
<b>Langues supplémentaires :</b>		
- 1 langue ancienne au choix : Araméen, Celte (langue officielle d'Avalon et des cours féériques), Grec ancien, Latin, Sanskrit, etc.		1
- 1 langue européenne au choix : Anglais, Allemand, Espagnol, Flamand, Italien, Portugais, Russe, etc.		1
- 1 langue rare au choix : Arabe, Turc, Hindi, Chinois, Japonais, etc.		1
<b>Contacts :</b>		
- bouquiniste affable des quais de Seine au courant des rumeurs de la rue / bibliothécaire austère mais incollable	humain : 1 / fée : 2	
- ami membre d'une société secrète (franc-maçonnerie, société théosophique, Golden Dawn, Rose-Croix, etc.) / professeur d'université influent mais coureur de jupons / philosophe excentrique aux théories farfelues	humain : 2 / fée : 3	
- Féal(e) secrétaire dévoué(e) ébloui(e) par le génie de son maître (Allié humain) / Nadja, diseuse de bonne aventure	2	
- personnage noble avec qui l'Héritier entretient une relation épistolaire platonique passionnée	1 humain / 2 fée	
- Sivno Gwynn, korrigan collectionneur de livres rares / Sidonie Toinard, bastet antiquaire intéressée par la magie	3	
- Esprit Hatzfeld, spirite membre des Métaphysiciens / revenant (sa Volonté + Humeur = 8 avec répartition libre) (nécessite 2 en Occultisme et la Spécialité Spiritisme*) (voir <i>Un Livret pour les Doctes</i> p. 21)	3	
- Tugdual Malefroy de Pierrefonds, gargouille et historien / Léonide Grotius, golem vieux bouquiniste des quais	3	
- Auguste de l'Empoing Rocaille, président des Métaphysiciens (prérequis : 3 en Érudit)	3	
- Gutenberg, druide officiel de la cour de Caléis Frédon / Taliesin, korrigan et barde errant d'Avalon (pas à Paris)	3	
<b>Famille, titres ou statuts particuliers :</b>		
- famille féérique noble mineure (voir liste des noms de famille en annexe p. 132)	1 (fée moderne : 2)	
- membre d'une société secrète : franc-maçonnerie, Rose-Croix, société théosophique, Golden Dawn, etc.	1	
- titre de Chevalier sans terre (allégeance à une famille majeure en France ou en Europe : voir annexe)	2 (fée moderne : 3)	
- membre des Métaphysiciens (prérequis : 2 en Culture et en Occultisme)	2	
- membre secret des Croisés païens (prérequis : 2 en Culture et en Occultisme)	3	
- titre de Comte de la famille Frédon ou Aldébard (titre honorifique, sans territoire)	4 (fée moderne : 5)	
- Hiérophante ou Scholarque : titre de prestige octroyant + 1 en Fortune et permettant de refaire un test dans les Compétences de l'Érudit une fois par scène (accessible quand la somme des Compétences du Profil est supérieure ou égale à 22)	9	

TABLEAU DU PROFIL GENTLEMAN / LADY		COÛT EN POINTS DE PERSONNAGE
<b>Trait de caractère saillant à choisir : Causeur, Courtois, Esthète, Flegmatique ou Hautain</b> N.B. : chaque élément séparé par un / est à acheter séparément		
<b>Activité(s) et rangs ou bonus de Fortune associés :</b> (une au choix tous profils confondus sauf celles marquées*, cumulables dans une limite raisonnable)		
- dandy* (prérequis : Fortune 4 minimum) / amateur d'art* (japonisme, impressionnisme, classicisme, musique, sculpture, etc.) / artiste dilettante*/ touriste*		0
- courtisane ou gigolo / critique d'art / artiste en devenir : <b>Fortune 4</b> ou <b>Fortune + 1*</b> (si activité secondaire)		2
- artiste talentueux / courtisane très courtisée / galeriste d'art / propriétaire d'une boutique (bijoux, chapeaux, mode, parfums, etc.) / propriétaire de thermes / rentier : <b>Fortune 5</b>		3
- commerçant aisé / courtier en bourse / gros rentier / propriétaire terrien / petit industriel : <b>Fortune 6</b>		4
- aristocrate avec importantes rentes agricoles ou foncières / banquier prospère : <b>Fortune 7</b>		5
- petit capitaine d'industrie / propriétaire d'un grand magasin : <b>Fortune 8</b>		6
- ancienne et riche famille aristocratique / entrepreneur immobilier : <b>Fortune 9</b>		7
<b>Équipement et possessions notables :</b>		
- canne-épée ou rapière / revolver de poche / jumelles d'ivoire pliantes pour l'opéra / tabatière en bois précieux ornementée ou miroir de poche luxueux (+ 1 en Classe si exhibé) / chevalière avec les armoiries de sa famille		0,5
- petit appartement parisien / 3 cartes de membre dans des clubs select européens (Jockey Club à Paris)		1
- bague à poison et divers poisons / carrosse luxueux / automobile en vogue en 1900 / garde-robe de luxe		1
- grand hôtel particulier parisien / manoir et splendide domaine en région parisienne		2
- collection d'art / coffret à bijoux / petite rente : <b>Fortune + 1*</b> / carnet d'adresses fourni dans 3 capitales européennes / carnet d'adresses dans la noblesse féérique européenne ; + 1 en Entregent dans ces cercles		3
<b>Langues supplémentaires :</b>		
- 1 langue au choix : Anglais, Allemand, Celte (langue officielle d'Avalon et des cours féériques), Espagnol, Flamand, Italien, Portugais, Russe, etc.		1
- 1 langue rare au choix : Arabe, Berbère, Hébreu, Yiddish, Turc, Hindi, Chinois, Japonais, etc.		1
<b>Contacts :</b>		
- ami(e) galeriste ou modiste qui adore les cancons / demi-mondaine qui fréquente le gratin		humain : 1 / fée : 2
- haut fonctionnaire maladroit en société féru de dîners mondains / riche entrepreneur parvenu qui veut s'intégrer à l'aristocratie mais garde des manières de roublard / domestique Féal Allié de rang Larbin		humain : 2
- aristocrate très riche, passionné(e) d'art et ennuyé(e) par tout le reste / dame tenant un salon mondain (littéraire, artistique, aristocrate ou bourgeois) / veuve d'un riche bourgeois qui organise des soirées		humain : 2 / fée : 3
- Mathurin Gobineau (Goldéron), léporide commissaire-priseur à Drouot / Mme Loraux, elfe taulière du <i>Vénus</i>		3
- Tyronoe Frédon, fleur de métal Chevalière de Montmartre, tenancière de la fumerie d'opium <i>le Delicieux</i>		3
- Ewynn Vauthier, elfe couturier officiel de la Cour de Paris / Oriande Alicarne, elfe Marquise de Modène		3
- Orféo Frédon de Bécon, incube riche aux innombrables conquêtes / Brénin Frédon, Comte vampyr (17°)		3
<b>Famille, titres et statuts particuliers :</b>		
- famille féérique noble mineure (voir liste des noms de famille en annexe p. 132)		0 (fée moderne : 1)
- titre de Chevalier sans terre (allégeance à une famille majeure en France ou en Europe : voir annexe)		1 (fée moderne : 2)
- titre de Chevalier d'une petite ville (allégeance Frédon, avec un petit territoire, <b>Fortune + 1</b> )		3 (fée moderne : 4)
- titre de Comte de la famille Frédon ou Aldébard (titre honorifique, sans territoire)		4 (fée moderne : 5)
- titre de Vicomte de la Reine Swen VI en France (titre honorifique et diplomatique)		5 (fée moderne : 6)
- titre de Marquis de France (avec un territoire secondaire, <b>Fortune + 1</b> , titre ne pouvant être acquis à la création de personnage)		6 (fée moderne : 7)
- Arbitre des élégances : titre de prestige octroyant + 1 en Fortune et permettant de refaire un test dans les Compétences du Gentleman une fois par scène (accessible quand la somme des Compétences du Profil est supérieure ou égale à 22)		9

<b>TABLEAU DU PROFIL ROUBLARD / ROUBLARDE</b> Trait de caractère saillant à choisir : Boute-en-train, Intéressé, Malin, Narquois ou Patibulaire N.B. : chaque élément séparé par un / est à acheter séparément	<b>COÛT EN POINTS DE PERSONNAGE</b>
<b>Activité(s) et rangs ou bonus de Fortune associés :</b> (une au choix tous profils confondus sauf celles marquées*, cumulables dans une limite raisonnable)	
- chiffonnier des bas-fonds / mendiant : <b>Fortune 1</b> / joueur*/ comédien amateur* / écumeur de bistrot*	0
- apache / comédien professionnel / conducteur / malfrat / pickpocket / saltimbanque : <b>Fortune 3</b>	1
- cambrioleur* / charlatan* / courtisane* / escroc* / espion* / recéleur* / tueur à gages* : <b>Fortune 4 / + 1*</b>	3
- Directeur d'une troupe d'acteurs : <b>Fortune 4</b> (avec Contact collectif dans le monde du spectacle)	4
- propriétaire d'un théâtre / d'une maison de passe / d'une fumerie d'opium / réseau de bookmakers clandestins : <b>Fortune 5</b> ou <b>Fortune + 1*</b> (si activité secondaire)	4
- propriétaire d'un abattoir* / réseau de contrebande* (alcool, drogues, art, bijoux, etc.) : <b>Fortune 6 / + 2*</b>	5
- réseau de contrebande d'armes : <b>Fortune 6</b> + accès gratuit à toutes les armes prohibées	6
<b>Équipement et possessions notables :</b>	
- arme blanche légère ou fouet et revolver courant / parapluie thrace / kit de jeu (dés, cartes, etc.) / attelage basique	0,5
- kit de jeu truqué (confère + 2 en Jeu) / kit de déguisement (+ 1 en Comédie : <i>Déguisement</i> )	1
- kit de désamorçage des pièges (+ 1 en Larcin : <i>Pièges*</i> ) / kit de crochetage (+ 1 en Larcin : <i>Crochetage</i> ) / lunettes d'obscurité / mallette de poisons / planque sûre dans les égouts, les carrières souterraines, la Zone ou la banlieue	1
- petit appartement parisien / gros attelage pour du matériel avec conducteur / automobile 4 personnes (sans chauffeur) / pied-à-terre discret à la campagne ou en banlieue / 5 faux papiers d'identité très crédibles	2
<b>Langues supplémentaires :</b>	
- Argot (permet de parler sans être compris) : argot populaire, argot goblin (disgracieux pour certaines fées)	1
<b>Contacts :</b>	
- un informateur (chiffonnier, mendiant ou gamin des rues très débrouillard) / prostitué(e) au grand cœur connaissant les ragots de la rue et les gentlemen fréquentant les maisons closes	humain : 1 / fée (paria) : 2
- acteur ou actrice célèbre mais complètement <i>has been</i> qui a des entrées dans le monde du spectacle	humain : 1 / fée : 2
- un leader d'une petite bande de jeunes Apaches (vovous parisiens) (identité secrète si c'est une fée)	humain : 2 / fée : 3
- un baron de la pègre parisienne ou d'une autre grande ville, amateur de grands crus et de bonne chère	humain : 2 / fée : 3
- Trivelin, gremelin prévôt de la Brigade du Silence des Halles / La Tentatrice, succube taulière du <i>7e péché</i>	3
- Gregor Shamrock, farfadet jovial, tenancier de l'estaminet <i>La Fée verte</i> / Léoncie Melliflue, farfadette productrice de liqueur de berthaniel à Asnières / Casimir Belleguarrigue, ogre héros des Monarchomaques	3
- Tyronoe Frédon, fleur de métal Chevalière de Montmartre, tenancière de la fumerie d'opium <i>le Delicieux</i>	3
- Bob du Terminus, orc marchand d'armes pourvoyeur des Sicares / Mama Lafayette, gobeline tenant un mont-de-piété qui sert de relais aux Sicares / Hans l'empoisonneur, smog tortionnaire pour les Sicares et le Duc	3 (Sicares : 1)
- Wrtzk (dit Lulu), gobelin trafiquant et bookmaker du côté de l'hippodrome d'Enghien / Deirdre Malizia, Marquise de Monte-Carlo et propriétaire du cercle de jeu Wagram (dite Marquise de Wagram)	3
- Natalya Marces, gargouille Monarchomaque anarchiste et idéaliste / Grégoire de Belleville, phénix mafieux	3
<b>Familles, titres et statuts particuliers :</b>	
- famille féérique noble mineure (voir liste des noms de famille en annexe p.132)	1 (fée moderne : 2)
- informateur des Gardiens du Silence qui a de bons rapports avec la police féérique	2
- membre secret des Monarchomaques (statut dangereux au sein de la Monarchie)	2 (fée moderne : 1)
- espion des Aldébard, des Gwestiniog ou des Carwent (statut dangereux à la cour de France) / espion des Frédon (statut dangereux chez les autres familles majeures) / espion des druides	2
- membre solo des Sicares (gilde des assassins d'élite de la Féerie) : <b>Fortune + 1</b> et approvisionnement en armes et ressources gratuit, mais il faut honorer régulièrement des contrats sans rechigner	4
- Génie du crime ou maître espion : titre de prestige octroyant + 1 en Fortune et permettant de refaire un test dans les Compétences du Roublard une fois par scène (accessible quand la somme des Compétences du Profil est supérieure ou égale à 22)	9

TABLEAU DU PROFIL SAVANT / SAVANTE		COÛT EN POINTS DE PERSONNAGE
<b>Trait de caractère saillant à choisir : Cérébral, Critique, Ingénieux, Méthodique ou Pragmatique</b> N.B. : chaque élément séparé par un / est à acheter séparément		
<b>Activité(s) et rangs ou bonus de Fortune associés :</b> (une au choix tous profils confondus sauf celles marquées*, cumulables dans une limite raisonnable)		
- amateur de nouvelles technologies*/ bricoleur*/ scientifique amateur*		0
- étudiant en sciences / infirmier / ouvrier technicien / mécanicien / laborantin / réparateur : <b>Fortune 3</b>		2
- architecte / chimiste / ingénieur / physicien / professeur d'université : <b>Fortune 4</b>		3
- inventeur* / détenteur d'un lucratif brevet d'invention* : <b>Fortune 4</b> ou <b>Fortune + 1*</b> (si activité secondaire)		3
- courtier en bourse : <b>Fortune 5</b> / pharmacien / cabinet de médecin / établissement de bains médicaux : <b>Fortune 5 +</b> avec accès aux drogues et médicaments en usage		4
- industriel aisé propriétaire d'une usine ou d'une mine : <b>Fortune 6</b>		5
- capitaine d'industrie dans la chimie, le parfum ou la construction automobile : <b>Fortune 9</b>		8
<b>Équipement et possessions notables :</b>		
- lampe à acétylène / mallette de médecin / outils professionnels (+ 1 en <i>Habiletés Mécanique</i> )		0,5
- lunettes d'obscurité (rare)/ mallette de drogues, poisons et remèdes / masque à gaz / phonographe (qui permet d'enregistrer et rejouer des sons) / vélo-pède pliable et léger de la Communauté technologique		1
- petit appartement parisien / bibliothèque scientifique personnelle (+ 1 en Sciences quand on l'utilise) / petit laboratoire ou atelier personnel dans sa spécialité / automobile rapide typique de 1900		1
- montgolfière (4 personnes maximum, suit la direction du vent) / dirigeable (8 personnes maximum)		1/ 3
- prototype d'avion** (2 places) requiert Sciences 6 + Spécialité <i>Avion*</i> en Conduite		3
- prototype de sous-marin** (6 personnes), requiert Sciences 6 + Spécialité <i>Sous-marin*</i> en Conduite **ces prototypes ne peuvent être acquis à la création de personnage		4
<b>Contacts :</b>		
- professeur ou étudiant (humain) à la timidité maladive mais brillant en sciences / Protagoniste Faux-Semblant rival dans sa spécialité / jeune physicienne prometteuse étudiant la radioactivité ou la biologie moléculaire		1
- Féal(e) assistant(e) maladroit(e) mais complètement dévoué(e) (= Allié humain)		2
- Bob du Terminus, orc marchand d'armes en lien avec les Sicaire et les Technologues		2
- industriel bourgeois riche et arrogant mais influençable / jeune inventeuse de génie frustrée de ne pas être reconnue et dont le professeur spolie les inventions / fée (gremelin, fleur de métal, protys, etc.) espionnant les chercheurs humains les plus prometteurs pour le compte des Technologues		humain : 2 / fée : 3
- fouinard, smog ou fée électricité savant fou solitaire et excentrique (domaine d'expertise à déterminer)		3
- Ernest Pommardin, léporide médecin, membre des Métaphysiciens / Charles-Victor Rivière, bastet et médecin aliéniste des fées / Emmanuel Bernstein, loup-garou biologiste et médecin, Métaphysicien et Technologue		3
- Frida Märker, fée électricité à l'École supérieure d'électricité, spécialiste d'électromancie		3
- Ferdinand Destouches, fouinard ingénieur de génie fréquentant le hangar des Technologues à Billancourt		3
<b>Familles, titres et statuts particuliers :</b>		
- famille féérique noble mineure (voir liste des noms de famille en annexe p. 132)		1 (fée moderne : 2)
- titre de Chevalier sans terre (allégeance à une famille majeure en France ou Europe : voir annexe)		2 (fée moderne : 3)
- membre des Technologues (prérequis : 3 en Sciences) : accès aux armes et inventions de la Communauté		3 (fée moderne : 2)
- sympathisant secret des nécromanciens humanistes ou aristocrates (prérequis : 3 en Médecine)		3 (fée moderne : 2)
- Technarque : titre de prestige octroyant + 1 en Fortune et permettant de refaire un test dans les Compétences du Savant une fois par scène (accessible quand la somme des Compétences du Profil est supérieure ou égale à 22)		9

# ANNEXES

## TABLEAU DES RANGS DE FORTUNE

NOTE	Revenu annuel en Francs*	Argent de poche	Argent disponible par mois**	Situation financière	Modificateur en Classe et Entregent (si pertinent)	Exemples non limitatifs
0	- de 300	5	50	Invivable	-2	Clochard, paria
1	500 à 800	15	150	Pauvre	-1	Ouvrier agricole, femme de ménage, facteur, lingère, couturière, ouvrière
2	900 à 1800	30	250	Modeste	-1	Aiguilleur de chemin de fer, ouvrier de l'industrie, employé de bazar, cocher, conducteur d'omnibus, camionneur, étudiant, pickpocket
3	2 000 à 4000	60	500	Moyenne	-1	Instituteur, petit fonctionnaire, petit boutiquier, policier
4	5 000 à 8 000	100	750	Aisée	0	Architecte, avocat, boutiquier, escroc ingénieux, explorateur, ingénieur, journaliste, médecin, officier, commissaire, pharmacien
5	9 000 à 12 000	200	1500	Confortable	0	Petit aristocrate, artiste très en vue, bijoutier, cambrioleur de haut vol, contrebandier, grand médecin ou avocat, haut fonctionnaire, négociant en vin, rentier, etc.
6	13000 à 16000	300	2500	A l'abri	0	Propriétaire terrien, petit industriel, commerçant prospère, courtier en bourse, gros rentier, marchand d'armes, contrebandier d'armes
7	16000 à 20 000	400	4000	Opulente	+1	Banquier, chef de gang, exploitant d'un comptoir colonial, industriel aisé, aristocrate, négociant international
8	21 000 à 30000	600	6000	Riche	+1	Gros exploitant agricole, industriel du textile, négociant d'art, propriétaire d'hôtels de luxe
9	31 000 à 50000	800	8000	Prospère	+1	Propriétaire d'un grand magasin, inventeur de génie, grand industriel
10	51 000 à 75000	1000	10000	Florissante	+1	Capitaine d'industrie, entrepreneur immobilier, industriel du parfum, riche famille aristocratique
11	76 000 à 100000	2000	20 000	Fastueuse	+2	Grand aristocrate au capital foncier colossal, magnat de la presse, capitaine d'industrie dans l'automobile
12	110 000 à 150000	3000	30 000	Richissime	+2	Capitaine d'industrie dans la sidérurgie, les chemins de fer ou l'armement, homme d'affaire, propriétaire d'une chaîne de grands magasins
13	151 000 à 199000	4000	40 000	Scandaleuse	+2	Grand banquier international, financier de haut vol
14	200000 à 250000	5000	60 000	Royale	+2	Grand armateur de navire (type Vanderbilt), exploitant de mines de diamant ou d'or (Rhodes), la Reine d'Angleterre
15	250 000 et plus	7000	80 000	Inimaginable	+3	Magnat du pétrole, des chemins de fer ou d'exploitations de mines d'or ou de diamants (Carnegie, Rockefeller), dynastie banquière (Rothschild)

\* un franc de l'époque = environ 4 euros

\*\* dépenser deux fois cette somme en moins de deux mois occasionnera la perte d'un rang de Fortune

## Liste de prénoms typiques de 1900

### MASCULINS

Achille	Barnabé	Eustache	Hyppolite	Maxence	Sabin
Adam	Barthélémy	Évariste	Ignace	Maximilien	Sadi
Adelin	Bartholomé	Fabre	Innocent	Maximin	Salomon
Adonis	Benoni	Faustin	Irénée	Médard	Samson
Aimé	Bérenger	Félicien	Isaïe	Médéric	Saturnin
Alban	Bernardin	Félix	Isidore	Mesmin	Sauveur
Alberic	Bertin	Ferdinand	Ismaël	Modeste	Savinien
Albert	Blaise	Fernand	Jacob	Napoléon	Séraphin
Albin	Bonaventure	Fidèle	Jacques	Narcisse	Servais
Alcide	Boniface	Firmin	Jean	Nestor	Siméon
Alexandre	Calixte	Flavien	Joseph	Nicaise	Sosthène
Alfred	Casimir	Fleury	Joséphin	Norbert	Stanislas
Aloïs	Cécilien	Florentin	Josué	Numa	Sylvestre
Alphonse	Célestin	Florimond	Jude	Octave	Symphorien
Amand	César	Fortune	Jules	Odilon	Syriaque
Ambroise	Charles	François	Juste	Odon	Théodorè
Amédée	Chrétien	Fridolin	Justin	Omer	Théophile
Anaclet	Clément	Fulbert	Kléber	Onésime	Théobald
Anastase	Clodomir	Gaspard	Lambert	Oscar	Tiburce
Anatole	Clotaire	Gédéon	Lazare	Othon	Toussaint
Angel	Clovis	Gervais	Léandre	Otto	Ulysse
Anicet	Constantin	Gontran	Léger	Ours	Urbain
Anthelme	Corneille	Gratien	Léon	Ovide	Valentin
Anthime	Cyprien	Grégoire	Léonard	Paul	Valère
Antoine	Désir	Gustave	Léonide	Paulin	Valéry
Antonin	Désiré	Hector	Léopold	Petrus	Victor
Arcade	Don	Henri	Louis	Philémon	Victorien
Archambeau	Donatien	Hermann	Luther	Philibert	Victorin
Archibald	Edgar	Hilaire	Magloire	Philippe	Virgile
Aristide	Edmond	Hilarion	Marc	Pierre	Vital
Armand	Édouard	Hippolyte	Marcel	Placide	Voltaire
Arnoult	Éleuthère	Homère	Marien	Privat	Walter
Arsène	Élie	Honorat	Marin	René	Yvan
Arthur	Élisée	Honoré	Marius	Rigobert	Yvon
Athanase	Éloi	Horace	Martial	Robert	Zacharie
Aubin	Émile	Hubert	Martin	Roch	Zébulon
Auguste	Émilien	Hugues	Mathias	Roger	Zéphir
Augustin	Ernest	Humbert	Mathurin	Rolland	Zéphirin
Baptistin	Eusèbe	Hyacinthe	Maurice	Romain	Zosime

## FÉMININS

Adélaïde	Azeline	Églantine	Hélène	Léonore	Philiberte
Adèle	Baptistine	Éléonore	Hermance	Léontine	Philippine
Adelphine	Barbe	Élia	Hermine	Léopoldine	Philomène
Adolphine	Bérengère	Éliane	Hilde	Liliane	Pulchérie
Agathe	Blandine	Élina	Hildegarde	Louise	Régine
Aglaré	Catherine	Elmire	Hirmine	Luce	Réjane
Agrippine	Carmen	Elvina	Honorine	Malvina	Renée
Albanie	Céleste	Émilienne	Hortense	Marceline	Rosalie
Albertine	Célestine	Ernestine	Hyacinthe	Marguerite	Rose
Albine	Céline	Espérance	Ida	Marie	Rosine
Alexandrine	Césarine	Esther	Inès	Mariette	Salomé
Alexine	Charlotte	Eudoxie	Irène	Martha	Sarah
Alfredine	Clarice	Eulalie	Irénée	Martine	Scholastique
Alida	Claudine	Euphrasie	Irma	Maud	Séraphie
Ambrosine	Clélie	Eusébie	Isabelle	Mireille	Séraphine
Amélia	Clémence	Ezilda	Isaure	Nadia	Solange
Aminthe	Clorinde	Fanelie	Ismène	Nathalie	Sidonie
Anastasia	Clothilde	Faustine	Ismérie	Natacha	Sylvie
Angélique	Colette	Félicie	Jacqueline	Nellie	Téodora
Anne	Colombe	Félicité	Jeanne	Noëlie	Uranie
Annie	Constance	Firmine	Jeannie	Octavie	Ursule
Antoinette	Corentine	Flavie	Joséphine	Odile	Valentine
Antonia	Cyprienne	Flore	Judith	Olympe	Victoire
Antonine	Delphine	Florentine	Juliette	Palmyre	Victorine
Apolline	Désirée	Fortunée	Laurentine	Pascaline	Violette
Armance	Diane	Françoise	Lazarine	Paule	Zélia
Armande	Dolorès	Gertrude	Léocadie	Pauline	Zélie
Armantine	Dorothée	Gervaise	Léonce	Pélagie	Zénaïde
Arthémise	Édith	Gilberte	Léoncie	Péroline	Zénobie
Azélie	Edmée	Gracianne	Léonide	Perrine	Zulma



## Noms de familles nobles féériques

### FAMILLES MAJEURES EN FRANCE ET EN EUROPE

**Aldébard** : famille d'elfes dominant le sud de l'Europe

**Carwent** : famille des régents, dominant l'Angleterre et résistant aux Frédon et Aldébard

**Frédon** : famille de vampyrs dominant le Nord de l'Europe

**Gwestiniog** : famille d'ondines dominant l'Aquitaine, rebelle aux Frédon et Aldébard

### FAMILLES MAJEURES SECONDAIRES EN EUROPE

**Baudemagu** : Bretagne, vampyrs, korrigans et autres

**Bermellon** : Péninsule ibérique, surtout des phénix

**Glaucos** : Grèce, ondins et autres

**Goldéron** : Autriche, Suisse et nord de l'Italie, surtout des léporides

**Gwendelon** : Portugal, surtout des incubes et succubes

### FAMILLES ARISTOCRATIQUES MINEURES EN FRANCE ET EN EUROPE

*Affiliées aux Aldébard* : Alicarne, Dalembard, Hastain, Lorgeril, Malizia, Oromë, Selendil, Turquetil

*Affiliées aux Baudemagu* : Hellholm, Gaument, Mélégant, Urien

*Affiliées aux Bermellon* : Feuerbach, Griffon, Mellinar, Rinaldur

*Affiliées aux Carwent* : Carbaume, Catsith, Gareth, Isengrin, Lyonesse, Oberenn, Osmond, Thabor

*Affiliées aux Frédon* : Durvoy, Hammerstein, Lamorak, Malefroy, Nibelung, Pellinore, Storvarg, Ström

*Affiliées aux Glaucos* : Chrysos, Leucos, Psellos, Tyberos

*Affiliées aux Goldéron* : Anardil, Bédivière, Cirondil, Girflet, Hilarion, Pervallon, Vestalon

*Affiliées aux Gwendelon* : Abrahel, Asmodée, Baphomet, Rimmon, Turinda

*Affiliées aux Gwestiniog* : Eliazog, Goldiniog, Gwylln, Tyrnog

## Prénoms féériques usuels

### MASCULINS

Alban, Aban, Abélard, Aberthol, Aed, Adrian, Aedan, Ael, Oengus, Aergar, Alastair, Alastrom, Algon, Alister, Aloys, Alwyn, Amael, Amon, Ambros, Angus, Archibald, Araon, Argan, Ardal, Arvel, Arzel, Arzian, Arzur, Audrain, Awenig, Aël, Alann, Arthur, Alistair, Alon, Baeleg, Balor, Barnabas, Bellovèse, Bevan, Bhaltair, Borel, Brandan, Brendan, Briac, Brian, Briec, Brivel, Burcan, Bryn, Cadfael, Caléis, Cadeyrn, Cadmon, Cadogan, Cadwallon, Caerwyn, Cameron, Caradoc, Cassidan, Catwalon, Cedric, Cennmahr, Clydno, Clydog, Cynval, Connor, Corantin, Corneille, Corwin, Cyngar, Dagon, Daveth, Dilwen, Derien, Docwyn, Domnall, Donnassian, Dragan, Eb, Eber, Eder, Edern, Edval, Egar, Elad, Elar, Eleb, Eliaz, Elorn, Elydir, Eneas, Eolas, Erulf, Erwann, Ewann, Falk, Faust, Fergal, Fiadmire, Fregan, Freon, Friard, Gabriel, Gaël, Gal, Ganaël, Ganelon, Gauvain, Gavin, Gawain, Geralt, Gestin, Gildas, Glyn, Goll, Gorfyw, Gorgon, Gorvest, Goulven, Gouvel, Gregor, Griffin, Griffith, Gruffud, Guerdiale, Guyomar, Guyon, Gwendal, Gwengar, Gwydion, Hael, Hamon, Heron, Hilaire, Hiraël, Hogar, Iago, Iain, Idris, Iefan, Ilan, Ilian, Iltud, Izidor, Joran, Joyce, Judog, Kaeran, Karadoc, Karan, Kay, Kelig, Kerian, Kilyan, Kendall, Klaer, Kongal, Kynan, Lachlan, Lohan, Lothar, Lowan, Luernos, Lug, Lusian, Mabon, Mael, Maelgur, Maeron, Malgon, Maelwas, Magloire, Maodan, Maudierne, Maugan, Mazhe, Melan, Melwynn, Meriadoc, Merlin, Merryn, Mordred, Morfran, Morvan, Niel, Noal, Nolann, Oan, Obéron, Ogar, Ossian, Paban, Pern, Puck, Pwyll, Radian, Renulf, Revelin, Rhodan, Rigual, Rivael, Rivallen, Rodéric, Rohael, Ronan, Rowen, Rumon, Ryval, Sadorn, Salaun, Selwyn, Sengar, Sidoine, Silin, Siomon, Slevin, Slog, Ster, Sul, Sulian, Sullivan, Tadeg, Taergan, Taliesin, Taran, Tebedan, Ténédor, Teodoric, Tristan, Tugdual, Thudon, Thual, Thurien, Toll, Torin, Trevor, Trost, Tudin, Tudor, Turio, Ungus, Uniac, Uther, Uzvaël, Vaughan, Veran, Vinoc, Vortimer, Vyon, Weltaz, Wynfor, Yael, Yeltaz, Zach

### FÉMININS

Alana, Azenor, Abigail, Avela, Abélie, Abeneg, Aziliz, Adenora, Adélia, Aelaig, Aenor, Aidlinn, Aoife, Aileen,

Alara, Aliénor, Alix, Alyson, Annabelle, Angharad, Annaec, Anna, Annys, Anwen, Archantael, Argane, Armael, Arzelle, Aube, Audrène, Aure, Amaël, Amalgued, Annaïg, Annwenn, Arwen, Aëlwenn, Aëdewynn, Bebhionn, Bedelia, Berhed, Berthan, Brawenn, Brodan, Bryne, Cailin, Calycrist, Calyvorra, Carélia, Carys, Ceri, Ceridwyn, Ceridwenn, Clydwen, Corantine, Cordelia, Daire, Deirdre, Delwyn, Derval, Donella, Dwywnwen, Edana, Eirian, Elen, Elianor, Élisabeth, Elydir, Enid, Enora, Erin, Erina, Eurielle, Ewen, Ewena, Fenella, Findabair, Finna, Fiona, Fionnola, Fleur, Gaëlane, Germaine, Glenda, Glenys, Glitonea, Gloada, Glynis, Gormley, Grace, Granna, Guenièvre, Gwedaly, Gwen-aëlle, Gwenan, Gwladys, Gwendolyn, Hafgan, Hénora, Hia, Hibernia, Hisolda, Hoela, Ida, Iltuda, Iseut, Isobel, Isobella, Ivrna, Ivona, Iwen, Jenna, Joela, Judicaëlle, Kania,

Katarin, Katell, Kay, Kensa, Kristen, Laig, Lara, Lavena, Liadan, Llewella, Llewelynn, Loann, Luned, Mabyn, Madenn, Maëlle, Maeve, Maodana, Mared, Margaid, Maura, Mazoe, Meira, Meliora, Mélisande, Mélusine, Meridiana, Moira, Morgause, Morvana, Moronoe, Morgane, Morwenna, Muirenn, Nevena, Nevenoe, Ninoe, Nolwenn, Nominoe, Ona, Oriande, Orla, Petra, Primela, Riwannon, Rhosyn, Riowen, Rivanone, Riveline, Roan, Rose, Rozen, Rowena, Sanae, Saraid, Seena, Sellina, Seren, Serwana, Shauna, Sheelagh, Shevon, Shiela, Sina, Slaine, Swen, Solenn, Sorcha, Sterenn, Suliana, Sybil, Tamara, Tanwen, Telia, Temadoe, Tifenn, Titania, Thuria, Tirid, Trifine, Tristana, Trivina, Tudonia, Tunvel, Tyronoe, Ujane, Ulicia, Ultane, Umbrafel, Una, Vana, Vanora, Veia, Veilana, Violette, Vona, Wyn, Wynifred, Yannaëlle, Zaig, Zenevieva

**Tableau biométrique des fées d'après les recherches du faëologue Hans Immelsbach**

Espèce	TAILLES (M)				POIDS (KG)					
	Naturelle		Masquée		Petite taille		Taille moyenne		Grande taille	
	Moyenne	Extrêmes	Moyenne	Extrêmes	Moyen	Extrêmes	Moyen	Extrêmes	Moyen	Extrêmes
Ange	1,61	1,40 - 1,83	1,61	1,40 - 1,83	40	27 - 57	53	36 - 77	69	46 - 99
Bastet	1,61	1,40 - 1,83	1,61	1,40 - 1,83	41	28 - 59	55	37 - 79	71	48 - 102
Elfe	1,57	1,37 - 1,77	1,61	1,39 - 1,82	38	27 - 53	50	35 - 70	64	44 - 89
Farfadet	1,39	1,20 - 1,57	1,55	1,39 - 1,71	32	22 - 45	43	29 - 61	55	37 - 78
Fée électricité	1,61	1,38 - 1,84	1,61	1,39 - 1,83	39	26 - 56	53	36 - 77	70	47 - 100
Fleur de métal	1,62	1,40 - 1,84	1,62	1,40 - 1,83	42	28 - 59	55	38 - 79	71	48 - 102
Fouinard	1,25	1,09 - 1,41	1,52	1,37 - 1,68	23	17 - 31	30	22 - 41	38	28 - 52
Gargouille	2,00	1,70 - 2,30	1,71	1,53 - 1,90	68	45 - 99	94	63 - 137	125	83 - 181
Gnome	1,38	1,19 - 1,57	1,55	1,39 - 1,71	37	25 - 53	49	33 - 70	63	43 - 90
Gobelin	1,39	1,20 - 1,57	1,55	1,39 - 1,71	32	22 - 46	43	29 - 62	56	38 - 80
Golem	2,07	1,78 - 2,37	1,73	1,54 - 1,91	109	73 - 157	148	99 - 214	193	129 - 279
Gremelin	1,27	1,10 - 1,45	1,53	1,37 - 1,69	24	17 - 33	32	22 - 45	41	29 - 58
Humain	1,66	1,41 - 1,91	n/a	n/a - n/a	44	34 - 56	61	47 - 77	80	62 - 102
Korrigan	1,28	1,11 - 1,44	1,53	1,37 - 1,68	24	17 - 34	32	22 - 45	41	28 - 57
Léporide	1,71	1,48 - 1,94	1,63	1,41 - 1,85	49	34 - 70	66	45 - 93	85	58 - 120
Loup-garou	2,06	1,78 - 2,33	1,72	1,54 - 1,90	76	52 - 108	102	70 - 144	131	90 - 185
Ogre	2,28	1,97 - 2,59	1,79	1,65 - 1,92	87	59 - 126	117	78 - 168	150	101 - 217
Ondine	1,61	1,40 - 1,83	1,61	1,40 - 1,83	40	27 - 57	53	36 - 77	69	46 - 99
Orc	1,94	1,68 - 2,21	1,70	1,52 - 1,88	61	41 - 87	81	55 - 116	104	71 - 149
Phénix	1,71	1,47 - 1,94	1,63	1,41 - 1,85	50	34 - 71	66	45 - 94	85	58 - 121
Protys	1,70	1,52 - 1,88	1,63	1,42 - 1,84	54	39 - 73	67	49 - 91	82	60 - 111
Smog	1,70	1,46 - 1,95	1,63	1,41 - 1,86	47	32 - 66	63	43 - 90	83	56 - 118
Succube	1,58	1,38 - 1,78	1,61	1,39 - 1,82	40	28 - 55	52	37 - 73	67	47 - 93
Sylve	1,62	1,40 - 1,84	1,62	1,40 - 1,83	40	27 - 58	54	36 - 77	69	47 - 99
Troll	2,39	2,05 - 2,73	1,81	1,67 - 1,95	96	65 - 138	131	88 - 188	171	115 - 246
Vampyr	1,62	1,40 - 1,84	1,62	1,40 - 1,83	43	29 - 61	58	39 - 82	74	50 - 106

# Le Système 3D



**L**es *Héritiers* utilise un système de jeu simple et original, le Système 3D. Ce chapitre présente ses principales règles de fonctionnement. Les règles concernant le combat et certaines actions complexes comme l'utilisation des Pouvoirs sont détaillées dans des chapitres ultérieurs.



## Abréviations

**SD** : seuil de difficulté (de 5 à 30)  
**MR** : Marge de réussite lors d'un test  
**ME** : Marge d'échec lors d'un test  
**PV** : points de Vie  
**XP** : points d'Expérience  
**D8** : dé à 8 faces ; **D10** : dé à 10 faces ; **D12** : dé à 12 faces

Le Meneur de Jeu est appelé le **MJ** ou le **Docte**.  
Les personnages-joueurs sont les **PJ** ou bien les **Héritiers**.

Les personnages non-joueurs sont appelés **PNJ**. Les **PNJ** importants dans un scénario sont souvent appelés **Protagonistes** et les grands personnages de l'univers sont les **Figures**.



## CHOISIR SON DÉ

Dans *Les Héritiers*, si votre personnage entreprend une action pour laquelle il a un minimum de compétence, on vous demande de choisir le dé avec lequel il va tenter de la réussir. Le système utilise trois dés.

Si vous choisissez le **D8**, vous faites le choix d'un **dé prudent**. Le résultat du dé ne peut être supérieur à 8 mais vous n'aurez **jamais** d'échec critique – du moins si la Compétence utilisée est au moins au rang 1. Notez que l'absence d'échec critique n'empêche pas qu'une action complètement ratée avec le D8 puisse avoir parfois des conséquences... mortelles (un funambule qui échoue à se maintenir sur une corde entre deux gratte-ciels tombe de très haut quoi qu'il arrive !).

Nous appelons le **D10 dé aventureux**. Avec ce dé, la prise de risque est plus élevée. Vous pouvez obtenir un score de 9 ou de 10 sur le dé (le 0 compte pour 10), mais attention : un 1 sur le D10 équivaut à un résultat de - 3. Par ailleurs, **il faut au moins avoir un rang de 1 dans la Compétence mobilisée** pour pouvoir utiliser ce dé.

Le dernier dé disponible, le **D12**, est le **dé de panache**. **Il faut au moins un rang de 2 dans la**

**Compétence pour l'utiliser.** Obtenir un 1 ou un 2 sur le D12 produit un malus de - 5. C'est le prix à payer pour espérer un résultat exceptionnel, comme un 11 ou un 12 sur votre jet de dé...

*Exemple : l'ogre Casimir veut enfoncer une porte d'un coup d'épaulé. Il décide de le faire avec le D8, car il est sûr de sa force. Mais il obtient un résultat de 3, qui est insuffisant (la difficulté est élevée car la porte est plus résistante qu'elle n'en a l'air). Sa compagne korrigane Sylna se penche sur la serrure. Elle n'est pas une grande spécialiste du crochetage mais possède malgré tout un rang de 2 en Larcin. C'est assez pour utiliser le D12. Elle le lance et obtient 11. Alors que Casimir se masse encore une douloureuse épaulé, la porte s'ouvre devant eux.*

## Quand faire un test ?

Toute action dans le jeu ne nécessite pas de lancer un dé. Gardez en tête ces règles simples :

- ✦ ce qui est impossible est impossible. On ne fait pas de jet.
- ✦ Ce qui est trivial est trivial. On ne fait pas de jet.
- ✦ Les tests ne concernent que les actions entreprises par les PJ dont l'issue est incertaine.
- ✦ Quand une action a échoué, il n'est en général pas possible de refaire le même test tout de suite après.

## Quel type de test ?

Dans le Système 3D, plusieurs types de test existent.

**Le test simple :** on compare Compétence + Caractéristique + bonus éventuels + jet de dé à un seuil de difficulté de l'action fixé par le MJ.

**Le test en opposition :** quand l'action consiste à se mesurer à un adversaire, par exemple dans le cas d'un combat, d'une course-poursuite ou d'une joute oratoire, le seuil de difficulté est calculé différemment.

**On compare les scores respectifs de chaque adversaire en additionnant leurs Compétence + Caractéristique + bonus éventuels + jet de dé (le SD est donc simplement remplacé par le résultat de l'opposant).** Celui qui obtient le score le plus élevé réussit l'action, son adversaire échoue. Quand l'action se solde par une égalité, aucun des deux adversaires ne l'emporte. Mais dépenser un point temporaire d'une Caractéristique pertinente (voir la règle d'Effort ci-après) pourra faire basculer la victoire d'un côté ou de l'autre. Si un vainqueur est nécessaire, le Docte décide qui l'emporte en fonction des circonstances, des forces investies, des efforts effectués de part et d'autre (ou de ce qui l'arrange).

**Le test collaboratif** et le **test collectif** correspondent à des actions effectuées en groupe. Leur mécanisme est détaillé plus loin.

**Un test sans compétence** se fait avec pour base le score de Caractéristique et un D8 (un échec critique est alors possible). Ainsi, un personnage n'ayant aucun rang en Tir par exemple pourra utiliser une arme à feu et sa Caractéristique Précision mais sa méconnaissance de ces armes ne lui permet pas de jeter le dé 10 ou le dé 12. Si ce Tir sans Compétence a une marge d'échec (ME) de 7 ou plus, il s'agira d'un échec critique **même si le dé lancé a été le D8.**

Enfin, il est à noter que certaines actions sont si simples qu'elles ne nécessitent pas de test. Dans *Les Héritiers*, pour rendre les séances de jeu plus fluides, nous vous conseillons de ne pas multiplier les jets de dé. Pas besoin de faire un test de Conduite pour savoir si un PJ qui possède la compétence Conduite réussit à démarrer une voiture... à moins qu'il doive le faire dans des conditions particulièrement stressantes, alors que des poursuivants sont à ses trousses et qu'il n'a qu'une dizaine de secondes pour réagir : il fera alors un test de Conduite + Sang-froid. De la même manière, le Docte peut très bien décider qu'un personnage doté de la Compétence Culture au niveau 5 trouve dans une bibliothèque le volume qu'il recherche sans qu'il soit besoin d'effectuer un test.

### Notes :

- ✧ quand un personnage n'a aucun rang dans une Compétence, il est cantonné au D8 et un échec critique est possible.
- ✧ les dés spéciaux fabriqués pour *Les Héritiers* indiquent directement les valeurs négatives sur le D10 et le D12.
- ✧ le fait que c'est la Compétence qui détermine les approches et les dés possibles explique pourquoi un test est présenté ainsi : Compétence + Caractéristique, et non l'inverse.

## COMPÉTENCES ET CARACTÉRISTIQUES

Dans le Système 3D, un PJ est principalement défini par des compétences et des caractéristiques. Les Caractéristiques sont les attributs principaux du personnage, les paramètres qui définissent n'importe qui. Au nombre de huit, elles sont notées de 1 à 10. La moyenne humaine est à 3, l'excellence humaine à 6. Au-delà de 6, la Caractéristique est surhumaine, et au-delà de 10, elle est pour ainsi dire divine.

**Note :** une Caractéristique au rang 1 est un handicap ou tare à ne pas prendre à la légère et devrait avoir des effets conséquents sur le roleplay.

L'**Agilité** (AGI) mesure l'aisance à utiliser son corps, les réflexes et la souplesse d'un personnage.

La **Constitution** (CON) mesure la capacité à endurer les efforts physiques et à encaisser les coups.

La **Force** (FOR) détermine la puissance physique du personnage, sa capacité à tordre, briser, frapper, etc.

La **Précision** (PRÉC) mesure l'habileté manuelle ainsi que le rapport œil-main (la capacité à viser, par exemple). On y a recours pour utiliser une arme à distance, désamorcer un piège, crocheter une serrure, réparer un mécanisme, appliquer des soins à quelqu'un, etc.

L'**Esprit** (ESP) représente l'intelligence, la perspicacité et la mémoire d'un personnage, mais aussi sa capacité à utiliser certains pouvoirs mentaux ou à y résister.

La **Perception** (PER) évalue la capacité d'un personnage à percevoir son environnement ainsi que sa finesse psychologique lorsqu'il s'agit de repérer des éléments intéressants chez une personne.

La **Prestance** (PRES) mesure ce que le personnage inspire auprès d'autrui, son charisme. Plus le rang de Prestance est élevé, plus les autres seront disposés favorablement à son égard.

Le **Sang-froid** (SAN) évalue la capacité à garder son calme face à des provocations, des circonstances difficiles, stressantes ou effrayantes, mais aussi à réagir en situation de combat.

Dans *Les Héritiers*, les **Compétences** déterminent ce que le personnage a appris à faire. Cela va de Mouvement à Discrétion en passant par Occultisme, Observation ou Chant. Les Compétences ont un rang qui va de 1 à 7. Plus cette valeur est élevée, plus l'aptitude du personnage est forte.

## LES TESTS

Chaque fois qu'un PJ entreprend une action dont le résultat est incertain, on dit qu'il passe un **test**. Pour savoir s'il le réussit, on utilise le plus souvent la formule suivante :

**Compétence + Caractéristique associée + éventuel bonus narratif + 1 dé**

*contre*

**Seuil de Difficulté (SD) à atteindre + éventuel modificateur de difficulté (variable et en fonction des circonstances)**

En d'autres termes, le PJ cumule le rang de la Compétence utilisée, la Caractéristique correspondante, un éventuel bonus narratif (voir ci-dessous) et le résultat du dé de son choix (D8, D10 ou D12). Il le compare au SD fixé par le meneur de jeu, auquel vient éventuellement s'ajouter un modificateur de difficulté. Si le résultat est supérieur ou égal au SD, le test est réussi. S'il est strictement inférieur, le personnage échoue.

La difficulté standard pour un test est de 10.

*Exemple : la korrigan Sylna veut forcer la serrure d'un gros coffret à bijoux dont le SD est 12. Elle recourt pour ce faire à sa Compétence Larcin de rang 2 et à sa Caractéristique Précision de rang 4 également. Elle a une base de 6 auquel s'ajoute le résultat du D10 reflétant une approche aventureuse (un échec critique bloquerait la serrure mais elle tente le coup). Sylna obtient 7 sur son D10 ce qui au total fait 13 : le SD est surmonté, à elle les bijoux !*



## FIXER LE SEUIL DE DIFFICULTÉ

Chaque fois qu'un personnage entreprend une action qui n'est pas un test en opposition, le Docte doit fixer le seuil de difficulté (SD) à atteindre. Pour ce faire, il peut se référer au tableau prévu à cet effet. Parfois, des circonstances particulières peuvent affecter un test, le plus souvent négativement. On parle alors de malus. Le plus souvent, le Docte le fixera lui-même, selon son appréciation de la situation. Vous pouvez également vous reporter au tableau des malus de difficulté, qui couvre un certain nombre de situations communes.

## FIXER LE SEUIL DE DIFFICULTÉ

SEUIL DE DIFFICULTÉ	TYPE DE DIFFICULTÉ	EXEMPLE
5	Enfantine	Déplacer une lourde chaise ; la plupart du temps, aucun test n'est requis mais c'est la valeur minimale d'un test quand il y en a un.
6	Triviale	Jeter un galet à 15 m ; traverser une rue passante sans se faire renverser. La plupart du temps, aucun test n'est requis non plus.
8	Aisée	Reconnaître la voix de quelqu'un qu'on connaît à travers une porte ; escalader un mur de 2 m
10	Normale	Jeter une table basse à 3 m ; impressionner un ouvrier quand on est un aristocrate.
12	Compliquée	Escalader la façade d'un hôtel particulier sans matériel en utilisant la gouttière jusqu'au 3 <sup>ème</sup> étage ; traverser 12 m suspendu dans le vide grâce à une corde en faisant le cochon pendu.
14	Difficile	Reconnaître un visage peu connu dans une foule de 50 personnes ; crocheter une serrure capricieuse en moins d'une minute.
16	Très difficile	Enfoncer une porte en chêne massif d'un seul coup d'épaule ; conduire une automobile dans les rues de Paris à toute vitesse en pleine journée sans blesser personne.
18	Critique	Traverser un espace de 15 m sur une corde comme un funambule en moins de trente secondes ; apaiser une foule prise de panique après une explosion.
20	Insurmontable	Tirer dans une pièce de monnaie lancée haut en l'air ; survivre 5 jours dans le désert avec une gourde.
22	Surhumaine	Courir un marathon en moins de 2 h ; déchiffrer une inscription dans un langage mystérieux et inconnu.
24	Épique	Prendre un taureau furieux par les cornes et le projeter à 5 m ; concevoir la théorie de la relativité restreinte.
26	Légendaire	Trouver Avalon sans y avoir été initié ; concevoir la théorie de la relativité générale.
28	Mythique	Escalader la tour Eiffel jusqu'à son sommet en moins d'un quart d'heure ; arrêter une automobile lancée à pleine vitesse à mains nues.
30 et +	Divine	Survivre à une chute d'un Zeppelin sans parachute ni capacité à voler ; soulever une automobile à bout de bras et la lancer.

## MALUS DE DIFFICULTÉ DANS DES SITUATIONS COMMUNES

SITUATION	MODIFICATEUR POUR AGIR
Pénombre / nuit claire	- 2 (sauf si pouvoir adéquat)
Brouillard / nuit	- 3 (sauf si pouvoir adéquat)
Obscurité / nuit sans lune et nuageuse, sans éclairage	- 5 (sauf si pouvoir adéquat)
Terrain accidenté	- 1 à - 4 pour se déplacer
Terrain glissant	- 2 pour se déplacer
Blessé	Malus de - 1 à toutes les actions
Blessé grièvement	Malus de - 2 à toutes les actions
Empoisonné	Poison standard des armes naturelles : malus de - 1 aux Actions ; poisons spécifiques : voir <i>Drogues délicieuses et poisons effroyables</i>
En manque	Malus de - 2 à toutes les actions (sauf celles qui ont pour finalité de se procurer une dose de drogue)
Encombré	Malus de - 1 à - 3 à toutes les actions physiques selon l'encombrement
Endormi / assommé	Incapable d'agir et à la merci d'une attaque SD 5 (le minimum)
Étourdi	Ne peut agir ; Défense réduite de - 2
Fatigué / affamé	Malus de - 1 à toutes les actions
La peur au ventre	Malus de - 2 à toutes les actions sauf celles destinées à fuir, qui bénéficient d'un bonus de + 2
Malade	Caractéristique(s) amoindrie(s) ; si la Constitution est amoindrie, les points de Vie sont diminués de 3 par point de Constitution en moins
Surpris	Doit attendre un tour pour agir, Défense et Résistance passives réduites de 2.



UN GOBELIN

## QUELLE COMPÉTENCE UTILISER ?

Quand on teste la capacité d'un personnage à accomplir une action, on additionne la Compétence et la Caractéristique les plus pertinentes ainsi que le résultat du dé lancé pour atteindre le SD.

Quand plusieurs Compétences ou Caractéristique sont pertinentes pour un test, on retient les paramètres choisis selon l'approche souhaitée (souvent les plus élevés ou les plus pertinents).

En revanche, lorsque plusieurs Compétences ou Caractéristiques sont obligatoirement mobilisées pour une même action, on retient les paramètres les plus bas : on parle alors de *limitant*.

Exemples :

- ✦ Pour obtenir une information d'un ouvrier travaillant près du lieu d'un incident notable, un Héritier pourra avoir le choix entre jouer de son Autorité, de sa Classe, de sa Rhétorique, de sa Comédie pour lui délier la langue et les combiner avec Force, Prestance ou encore Esprit.
- ✦ Un Héritier ayant 5 en Sang-froid et 3 en Prestance pourra chercher à utiliser son aplomb avec Sang-froid pour réussir un test de Comédie plutôt que de chercher à bluffer grâce à sa Prestance moyenne.
- ✦ La Compétence futile Golf peut être utilisée à la place de la Compétence Habilités pour envoyer une pierre au loin voire une grenade d'un élégant swing !
- ✦ Ayant repéré un garde posté sur un balcon, un Héritier veut escalader le mur pour le neutraliser. Il s'agit d'une action qui mobilise à la fois sa Discrétion et son Ressort (Escalade). Comme son score en Ressort est plus bas que son score en Discrétion (la Compétence Ressort est le limitant), il devra réussir un test de Ressort (Escalade) + Agilité s'il ne veut pas se faire repérer.
- ✦ Pour fabriquer un prototype d'avion, un savant devra faire appel à la fois à son Esprit et à sa Précision. Son Esprit étant plus bas que sa Précision (Esprit est le limitant), le test requis sera alors Sciences + Esprit.

Dans *Les Héritiers*, les approches multiples sont encouragées.

## RÉSULTATS EXCEPTIONNELS

Le résultat d'un test varie selon l'écart constaté par rapport au seuil de difficulté. Cet écart est appelé Marge de réussite (MR) s'il est supérieur au SD et Marge d'échec (ME) s'il est inférieur. Plus l'écart est grand, plus la réussite ou l'échec sont importants.

**Si la marge d'échec est de 7 ou +, on parle d'échec critique** (sauf si un D8, dit « prudent », a été utilisé dans une Compétence dont le rang est au moins 1, auquel cas le résultat est traité comme un échec simple). Non seulement l'action se solde par un échec mais elle connaît une Complication, que détermine le MJ (voir ci-dessous). Cette Complication est immédiate ou intervient au tour suivant. Son effet est d'autant plus grand que la marge d'échec excède 7. En combat, l'Action est en général perdue au tour suivant, et si l'échec est particulièrement marqué et intervient à un moment crucial, l'arme peut être lâchée, s'enrayer, se briser, exploser, voire faire feu en direction d'un allié ou d'un élément du décor qui va s'enflammer, etc.

*Exemple : invité à une réception chez la Duchesse des Laumes, Raphaël le sylve cherche une information clé sur la Marquise de Modène : le nom de son amant,*



### Flexibilité des approches

Le système est volontairement flexible pour éviter la domination d'une Compétence sur les autres. Chaque personnage peut ainsi utiliser des Compétences diverses sans avoir le sentiment qu'il faut absolument monter prioritairement telle ou telle Compétence omniprésente. Certaines resteront bien sûr requises dans des cas précis ou seront plus efficaces mais, dans le Système 3D, il n'existe pas une seule manière d'obtenir une information, de trouver quelque chose, d'échapper à un danger ou

de résoudre une situation. Les Héritiers doivent être contents d'avoir telle ou telle corde à leur arc et se compléter les uns les autres plutôt que de se dire qu'ils ont fait une erreur stratégique en investissant dans une Compétence plutôt qu'une autre. Le *roleplay* et la diversité des approches doivent être récompensés. Les joueurs sont invités à proposer au Docte des approches alternatives utilisant leurs Compétences et Pouvoirs, et auxquelles il n'aurait pas pensé, pourvu que cela reste cohérent et crédible.





## Les tests de Perception

Le Système 3D permet d'aborder une situation de manière souple et multiple, y compris pour percevoir l'environnement ou les gens. Voici comment les différents tests de Perception peuvent être distingués en fonction des situations, en proposant le cas standard et d'autres possibilités pertinentes. Libre à vous de simplifier encore ce système si vous le souhaitez.

*Exemple : les Héritiers fouillent la bibliothèque d'un manoir dans lequel ils ont fait effraction. Ils cherchent activement des éléments intéressants, voire*

*dissimulés. Le test le plus attendu pour mettre en évidence les points d'intérêt de la pièce est effectué avec Observation, mais un roublard voudra peut-être se focaliser sur ce qui serait caché, comme un double fond dans un tiroir, un levier dissimulé derrière un livre, etc. Pour ce faire, il fera appel à sa Compétence Larcin. Une érudite pourra essayer de sentir si une aura surnaturelle émane de certains objets ou livres grâce à son Occultisme tandis qu'un dandy essaiera de « sentir » quelque chose de particulier dans la pièce avec Sensibilité.*

TYPE DE REPÉRAGE	COMPÉTENCES PERTINENTES
Repérage sensoriel passif (instinctif)	<b>Survie</b> Si la situation est pertinente, Survie peut être remplacé par Art de la guerre ( <i>Embuscade</i> )
Repérage sensoriel actif	<b>Observation</b> (tous les sens, ce qui sort de l'ordinaire) Si la situation est pertinente, Observation peut être remplacé par : <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Art de la guerre (<i>Embuscade</i>)</li> <li>✦ Survie (milieu naturel, odeur, bruit)</li> <li>✦ Larcin (piège ou coffre caché)</li> </ul>
Repérage comportemental	<b>Sensibilité</b>
Repérage surnaturel (pour un lieu, une personne ou un objet)	<b>Occultisme</b>



*sur lequel il voudrait faire pression. Il a repéré une timide jeune fille de l'entourage de la Marquise qu'il veut séduire afin qu'elle lui divulgue le nom en question. Avec une base de 8 en Séduction + Prestance, il tente un test de SD 12 avec une approche aventureuse (le D10), jouant de ses charmes, parce qu'il veut surmonter la timidité de la jeune fille. Raphaël obtient un - 3 sur son dé, ce qui aboutit à une marge d'échec de 7 : échec critique. La jeune fille s'empourpre et le gifle avec une telle violence que toute la salle se tourne vers eux. Raphaël, très peu habitué à ce qu'on lui résiste et à être ainsi l'objet de murmures désapprobateurs, perd un point temporaire de Sang-froid.*

**Si la Marge de réussite est de 7 ou +, on parle de réussite critique.** Le personnage bénéficie d'une Aubaine, qui intervient immédiatement ou au tour suivant (à la discrétion du MJ), et dont l'effet est d'autant plus grand que la marge de réussite excède 7.

C'est le Docte qui détermine **les Aubaines et les Complications**. Elles sont de nature narrative mais avec des conséquences claires sur la situation du personnage, la difficulté d'une tâche ou la possibilité d'agir à un tour donné.



RAPHAËL ACANTHE

*Exemple : si l'on revient à l'exemple précédent du camouflet reçu par Raphaël lors d'une soirée mondaine, cet échec critique s'est accompagné d'une Complication : Raphaël aura plus de difficulté à communiquer avec les femmes lors de la soirée (malus de - 1). Pour ne pas perdre la face, il décide d'éblouir les convives par ses talents de danseur. Lors d'une valse, il obtient un 18 sur son test de Danse qui avait pour SD 11. Il a cette fois une marge de réussite de 7 donc une réussite critique. Celle-ci s'accompagne d'une Aubaine qui annule le malus précédent de - 1 lorsqu'il cherchera à communiquer avec les invitées (sans la Complication précédente, il aurait eu un bonus de + 1).*

## RÈGLE OPTIONNELLE : L'EFFORT

Pour effectuer un test donné, ou bien pour augmenter temporairement sa Défense ou sa Résistance, il est possible qu'un personnage décide de

## Règle optionnelle : le bonus narratif

*Les Héritiers est un jeu qui fait la part belle à la créativité des joueurs et souhaite valoriser leur interprétation des personnages. Quand les joueurs font preuve d'inventivité, s'efforcent d'utiliser l'environnement pour mettre en scène leurs actions, de trouver les mots justes pour convaincre un PNJ, le Docte est encouragé à octroyer un bonus de + 1, voire davantage, d'autant plus si leurs actions sont conformes à leurs traits de caractère.*

puiser dans ses ressources profondes pour réussir. Dans ce cas, il peut **dépenser 1 point temporaire d'un rang de Caractéristique pertinente pour augmenter de 2 le résultat obtenu, avant ou après le jet**. La Caractéristique dans laquelle le personnage puise ses ressources peut être différente de celle avec laquelle le test est effectué, dans la limite de ce qui vous semble pertinent. Il sera souvent possible de puiser dans son Sang-froid pour faire face à des situations stressantes ou critiques.

Ce type d'effort épuise assez vite le personnage et il devra se reposer une heure environ pour regagner un point de Caractéristique ou utiliser le pouvoir *Régénération* (voir p. 222). Attention : si un personnage voit son score tomber en dessous de 1 dans une Caractéristique, il perd connaissance.

*Exemple : alors qu'un rocher se décroche d'une corniche et dévale une pente, Dragan doit faire un test de Mouvement + Agilité ou Sang-froid pour l'esquiver. Tout en utilisant son Agilité pour le test, il peut dépenser un point temporaire de Sang-froid pour augmenter le résultat de son test de + 2. La difficulté est fixée à 15 par le MJ, mais le joueur qui interprète Dragan obtient un résultat de 14. Il peut dépenser un point temporaire de Sang-froid pour augmenter le résultat de son test de + 2... et ainsi réussir in extremis à esquiver le rocher !*

## Perdre son Sang-froid

Provoquer, insulter, menacer ou effrayer quelqu'un peut lui faire **perdre son Sang-froid**. On recourt alors à un test d'Art de la guerre / Autorité / Habiletés / Rhétorique / Sensibilité + Esprit / Force selon l'approche, en opposition avec un test de Fortitude (*Maîtrise de soi*) + Sang-froid de la cible. Le SD pour garder son Sang-froid face à une source de stress ou de peur peut être aussi simplement fixé par le Docte. **Échouer à ce test fera perdre 1 point temporaire de Sang-froid, voire 2 en cas d'échec critique, sans descendre toutefois en dessous du rang 1.** Parfois, ne pas Résister à un Pouvoir (*Terreur* par exemple) fera aussi perdre un point de Sang-froid.

**Quand un personnage n'a plus qu'un seul point de Sang-froid** et qu'un nouveau stimulus stressant survient, il doit réussir un test de Fortitude (*Maîtrise de soi*) + Sang-froid contre un SD fixé par le Docte ou un test en opposition comme décrit ci-dessus. S'il échoue, **au lieu de perdre son dernier point de Sang-froid, il perd le contrôle de lui-même**, ce qui se traduit par une crise aux effets variables et plus ou moins prononcés selon la ME et les circonstances : explosion de colère, violence verbale ou physique, panique, fuite, pleurs, utilisation d'un Pouvoir voire démasquage, etc. Un échec critique peut amener un Faux-Semblant à se démasquer et attaquer aveuglément la cause de son stress. Selon les traits de caractère du personnage et la situation, PJ et MJ déterminent comment il craque. Si la crise se résout sans nouveau stress, que la provocation est vengée, que le personnage est calmé, etc. il regagnera 1 point de Sang-froid dans la demi-heure. Si au contraire une nouvelle crise survient, il doit refaire un test dont l'échec signifie la perte de son ultime point de Sang-froid : une crise de panique le fait s'évanouir.

*Note : les personnages n'ayant qu'un rang de Sang-froid doivent être conscients qu'ils sont caractériels... et susceptibles de craquer souvent !*

## TESTS COLLABORATIFS ET TESTS COLLECTIFS

Quand un test est effectué par le groupe et que les talents de chacun peuvent être mis à contribution, **le test est dit collaboratif**. On retient les valeurs les plus élevées possibles parmi les Compétences et Caractéristiques qui entrent en compte. L'Héritier notoirement le plus chanceux lance le dé choisi par le groupe pour déterminer l'approche choisie (prudente, aventureuse ou de panache).

*Note : ce test ne peut être effectué qu'une seule fois mais chaque Héritier peut aussi l'effectuer séparément.*

*Exemple : Hortensius et Dragan cherchent à résoudre une énigme corsée impliquant des mécanismes. Ils doivent réussir un test Habiletés ou Sciences + Esprit SD 13. Dragan a 4 en Habiletés et 3 en Esprit : il tente le test avec une base de 7 et échoue. Hortensius a 5 en Esprit mais seulement 1 en Habiletés et 2 en Sciences. Il tente de résoudre l'énigme avec une base de 7 également et échoue. En collaborant tous les deux, ils peuvent refaire le test et ajouter le score d'Esprit d'Hortensius (5) au score d'Habiletés (4) de Dragan pour une base de 9. C'est Dragan le plus chanceux habituellement, il lance donc un dé 10, obtient 4 : énigme résolue.*

Quand une action collective doit être effectuée par le groupe et que les faiblesses des uns affectent la réussite des autres, **le test est dit collectif**. On fait la moyenne entre les Caractéristiques et Compétences de l'Héritier le plus talentueux et du moins talentueux et c'est le moins talentueux qui lance le dé selon l'approche choisie par le groupe.

*Note : quand une valeur est divisée par deux, on arrondit toujours à l'entier inférieur.*

*Exemple : le groupe veut se déplacer sans se faire repérer : Discrétion + Agilité SD 10. Dragan a 4 en Discrétion et 4 en Agilité, c'est le plus talentueux du groupe. Hortensius a 1 en Discrétion et 3 en Agilité, c'est le moins talentueux. La moyenne de leur score est de 6. C'est Hortensius qui lancera le dé 10. Comme souvent, il a la guigne et obtient 3 : ils se font repérer !*

## LES CONFRONTATIONS PROLONGÉES

Dans l'univers des *Héritiers*, certaines confrontations particulièrement dramatisées se déroulent en plusieurs manches au terme desquels un vainqueur l'emportera : joute verbale, rivalité d'élégances lors d'une soirée, concours culinaire, course-poursuite, partie d'échec, ou même une petite bataille militaire, etc. Cela se traduit par **un mini-jeu de 5 manches maximum**, dans lequel des tests en opposition sont à chaque fois effectués. Ces tests ne sont pas les mêmes et varient selon l'évolution de la confrontation, selon les atouts des personnages et les péripéties (argument surprenant, feinte, obstacle sur une route, manœuvre inattendue des troupes ennemies, etc.). **Le premier à marquer 2 points de plus que l'autre ou bien à marquer le 5<sup>ème</sup> point l'emporte.**

**Une MR de 7 (réussite critique) au cours d'une manche fait gagner un point supplémentaire et une ME de 7 (échec critique) fait perdre un point supplémentaire.**

*Note : si plusieurs protagonistes participent activement à la confrontation, on effectue des tests collectifs au lieu d'individuels (voir ci-dessus).*

*Exemples : lors d'un débat devant une petite foule, deux orateurs, Calixte l'ange et Anastasie la succube, s'affrontent. La première manche consiste à capter l'attention de l'auditoire par un test de Rhétorique ou Séduction + Prestance et Anastasie l'emporte en jouant de sa Séduction. La seconde entre plus avant dans les arguments qu'ils défendent : Rhétorique + Esprit, mais Anastasie compte davantage sur ses belles paroles et oppose un test de Comédie + Prestance. Pourtant, avec ses arguments solides, Calixte l'emporte. Comme les deux premières manches sont remportées par un orateur différent, la joute continue. Lors d'une troisième manche Calixte puise dans sa Culture et son Esprit, tandis qu'Anastasie se souvient d'une anecdote et mobilise sa Compétence futile Anecdotes et Potins et sa Prestance. Calixte obtient une marge de 7 par rapport à Anastasie : c'est une réussite critique, ce qui lui fait remporter deux manches au lieu d'une : il gagne définitivement la foule à sa cause.*

## LA TRICHERIE

Dans le système de jeu des *Héritiers* existe un paramètre ludique supplémentaire : la Tricherie. C'est la réserve de points que peuvent utiliser les Héritiers pour influencer leur destinée et qui les distingue des fées ou humains normaux. Leur capacité à faire des rêves prémonitoires peut en effet les avertir qu'une situation tournera mal et cette prescience opportune est un moyen d'éviter le pire ou de savoir comment surmonter une difficulté parce qu'elle aura été vue en rêve auparavant.

Les PJ peuvent puiser dans deux réserves différentes.

### La Réserve de Tricherie personnelle

Chaque Héritier dispose d'un total de points de Tricherie, au début de **chaque scénario**, égal à la moyenne de ses scores de Féerie et de Masque, arrondie à l'inférieur.

Chaque Héritier peut aussi puiser dans sa réserve de points d'Expérience quand il n'a plus d'autre point de Tricherie disponible, **jusqu'à hauteur de son score de Tricherie.**

### La Tricherie de groupe ou Héritage

Le groupe dispose d'une réserve de points de Tricherie appelée Héritage, initialement égale au nombre d'Héritiers dans le groupe. Cette réserve augmentera de façon permanente à raison de 1 point tous les deux scénarios résolus. Une case Héritage de la fiche permet aux joueurs de suivre cette progression.

*Note : l'Héritage ne peut dépasser le score de 15.*

### Utiliser la Tricherie

En termes de jeu, l'utilisation d'**1 point de Tricherie** permet de :

✦ lancer les 3 dés en même temps indépendamment de son rang de Compétence et garder le meilleur (alors qu'il faut normalement au minimum le rang 1 dans une Compétence pour lancer le D10 et le rang 2 pour le D12). Règle spéciale :

- si une suite est obtenue, le test est automatiquement réussi de manière critique (marge de 7). On ignore le résultat des dés.
- Si un triple est obtenu, le test est automatiquement réussi de manière critique (marge de 7). Règle optionnelle : la réserve de Tricherie utilisée (personnelle ou d'Héritage) regagne la valeur du triple (un triple 8 redonne 8 points de Tricherie) sans dépasser son score maximal.

**Note :** Attention, si vous n'utilisez pas les dés officiels, rappelez-vous qu'il n'y a pas de 1 sur le D10 (1 = - 3) et pas de 1 ni de 2 sur le D12 (1 ou 2 = - 5). Il n'est donc pas possible d'utiliser ces résultats pour obtenir une suite ou un triple.

✦ faire intervenir **un élément narratif pratique mais non vital** (le personnage a fait un rêve prémonitoire lui permettant par exemple de trouver une issue alors qu'il est acculé dans une impasse, de trouver une arme opportunément, de se souvenir d'une information connue d'un autre Héritier absent ou le concernant, etc.).

*Exemple : alors que des chiens sont à ses trousses, le gnome Hortensius doit traverser un puissant torrent en passant sur des pierres glissantes. Or il n'est guère doué pour ce genre d'acrobatie : 1 en Mouvement et 2 en Agilité, alors que le SD pour traverser est 11. Hortensius étant un Héritier, il décide de dépenser un point de Tricherie afin de lancer les 3D, alors que son rang en Mouvement ne lui permettrait pas normalement de lancer le D12. Par chance, il obtient 2 sur le D8, 3 sur le D12 et 4 sur le D10, c'est-à-dire une suite. Au lieu de choisir le plus haut score (4 sur le D10), qui serait insuffisant, cette suite lui fait bénéficier automatiquement d'une réussite critique (marge de réussite de 7). Il traverse instinctivement en sautillant de pierre en pierre et parvient à distancer les chiens. Il a rêvé de ça, il en est sûr !*



### UNE FÉE ÉLECTRICITÉ

La dépense de **2 points de Tricherie** permet d' :

- ✦ échanger le résultat d'un dé avec une face adjacente (un seul dé si plusieurs ont été lancés, et une seule fois), y compris le dé du Docte (c'est alors lui qui est « contraint » par le joueur de tourner le dé sur la face adjacente la plus avantageuse pour le PJ, donc bien souvent la moins avantageuse pour le PNJ) ;
- ✦ obtenir automatiquement le meilleur score d'Initiative en étant le premier à s'écrier « C'est pour

moi ! » au début d'un affrontement : le score d'Initiative est alors un point supérieur au score le plus élevé des participants à l'affrontement, **pendant toute la scène**, sauf si la valeur d'Initiative d'un autre personnage est amenée à dépasser ce score au gré des circonstances.

**Note :** *il est possible d'utiliser 1 point de Tricherie pour lancer les trois dés puis 2 points pour changer la face d'un seul dé, mais pas de plusieurs dés à la fois.*

*Exemple : la gobeline Kur'k est arrivée à ses fins : elle est au volant du prototype d'automobile qu'elle est venue « emprunter ». Mais une alarme retentit dans le hangar et les portes de celui-ci sont en train de se refermer : il faut qu'elle file, et vite. Elle doit réussir un test de Conduite + Esprit SD 13 pour savoir comment démarrer cette merveille de mécanique avec une base de 7 et elle choisit de lancer un D12 car le temps presse. Malheureusement, elle obtient - 5 sur son dé. Elle décide alors de dépenser deux points de Tricherie pour changer ce - 5 en 12 (les faces sont adjacentes) : elle se souvient, pour en avoir rêvé, comment démarrer l'engin et le faire accélérer de manière optimale. Elle fonce vers la sortie avant que la porte ne se referme.*

*Mais ce n'est pas fini ! Un gardien fait feu sur elle et la voiture. Il réussit son Tir et devrait toucher un pneu. Kur'k décide de Tricher à nouveau en dépensant ses 2 derniers points de Tricherie : sans voir le dé du Docte, elle en change le résultat pour la face adjacente la moins avantageuse. D'un point de vue narratif, elle anticipe ce tir dont elle a rêvé en faisant quelques embardées et finit par prendre la poudre d'escampette.*

## Regagner de la Tricherie (et en perdre !)

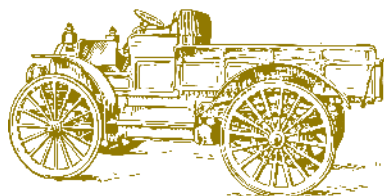
Normalement, la Tricherie ne remonte au maximum qu'entre chaque scénario. Mais si un scénario est

particulièrement long, le Docte pourra redonner quelques points au moment de ses articulations majeures (actes du scénario ou séances de jeu), ou de longues périodes de temps écoulées dans la temporalité du scénario (par exemple un voyage de plusieurs jours). Dans de rares cas, le Docte pourra, à tout moment qu'il juge opportun, octroyer un point ou plus de Tricherie personnelle à un Héritier ou redonner un point ou plus d'Héritage au groupe en particulier pour le(s) récompenser d'avoir résolu une situation délicate d'éclatante ou astucieuse façon. À l'inverse, il pourra retirer un point de Tricherie personnelle ou d'Héritage, si une situation a été mal gérée, ou si un Héritier ou le groupe entier sont restés passifs alors qu'ils auraient pu intervenir à un moment clé. **Ces points ajoutés ou retranchés à la réserve n'affectent pas le rang de Tricherie ou d'Héritage en lui-même.**

**Note :** *on peut aussi regagner de la Tricherie en obtenant un triple lorsqu'on lance les 3 dés (voir la règle optionnelle décrite pour l'usage d'un point de Tricherie).*

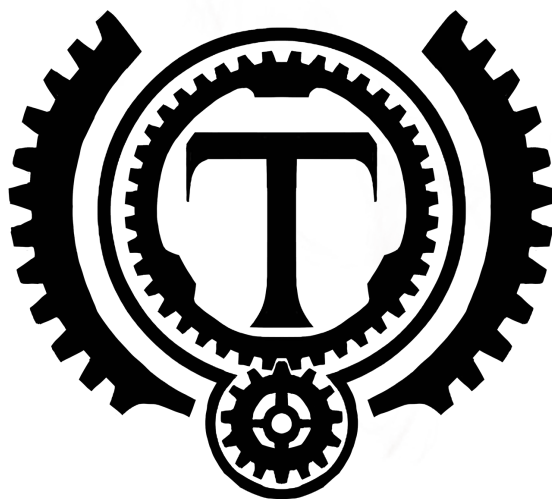
*Exemple : les Héritiers ont sauvé in extremis un personnage important dont la mort semblait inévitable. Le Docte juge que le groupe mérite de regagner 2 points de Tricherie. Comme leur réserve d'Héritage de rang 4 contenait encore 3 points, elle ne remonte qu'à son maximum : 4. Au contraire, s'ils avaient laissé mourir ou kidnapper ce personnage clé sans tenter d'intervenir, leur réserve d'Héritage aurait perdu 1 point et serait passée de 3 à 2.*

Le Docte veillera à distiller ces points au compte-gouttes. Les Tricheurs compulsifs doivent finir par être confrontés au dilemme de puiser dans leurs points d'Expérience s'ils ont brûlé trop tôt leurs réserves mais que leur survie est en jeu.



# Les Compétences





### EMBLÈME DES TECHNOLOGUES

Les Compétences dans *Les Héritiers* correspondent aux aptitudes développées par les divers apprentissages des personnages. Elles sont réparties en **Compétences utiles**, au nombre de 24, qui regroupent des domaines larges et qui seront le plus souvent utilisées, et en **Compétences futiles**, dont le nombre est beaucoup plus vaste mais l'usage plus circonstancié et moins souvent mobilisé. Comme leur nom l'indique, elles visent moins l'utilité en situation aventureuse que le décorum et la caractérisation des personnages.

Les rangs 1 à 6 dans une Compétence correspondent aux rangs humains, 6 étant l'excellence humaine ; au-delà, on touche au surhumain. Par ailleurs, seules les Fées peuvent atteindre le rang maximal de 7 dans une Compétence de prédilection de leur archétype. Des Spécialités octroient un bonus de + 1 à une Compétence jusqu'à un maximum de 8 pour une Compétence de prédilection + Spécialité (on ne peut excéder ce score par des moyens normaux).

### RANGS DANS LES COMPÉTENCES

RANG	NIVEAU
0	Incompétent
1	Néophyte
2	Dilettante
3	Compétent
4	Exercé
5	Expérimenté
6	Expert
7	Maître
8	Grand maître (7 + Spécialité)

### CHAMPS D'APPLICATION ET SPÉCIALITÉS POSSIBLES

Les Compétences utiles couvrent de larges domaines, que des **Spécialités** associées permettent de rendre plus concrets. **Les Spécialités ne sont pas requises pour effectuer un test**, la Compétence suffit, **sauf si un astérisque (\*) est accolé à la Spécialité**. Les Spécialités avec un \* sont requises si l'on veut pouvoir y recourir. Par exemple, il n'est pas possible de manier des armes lourdes avec Mêlée si on n'a

## LES COMPÉTENCES UTILES ET LEUR RÉPARTITION DANS LES PROFILS

AVENTURIER / AVENTURIÈRE	ÉRUDIT / ÉRUDITE	ROUBLARD / ROUBLARDE
Conduite	Culture	Comédie
Ressort	Fortitude	Discrétion
Mouvement	Occultisme	Larcin
Survie	Rhétorique	Monde du crime
COMBATTANT / COMBATTANTE	GENTLEMAN / LADY	SAVANT / SAVANTE
Art de la guerre	Classe	Habilités
Autorité	Entregent	Médecine
Mêlée	Séduction	Observation
Tir	Sensibilité	Sciences

pas la Spécialité *Armes lourdes*\* qui nécessite un entraînement spécifique. Les Compétences s'utilisent en conjonction avec une Caractéristique qui peut varier selon la Spécialité, l'angle d'approche et les circonstances : les Caractéristiques entre parenthèses ne sont qu'indicatives et il ne faut pas hésiter à les changer (une situation stressante fera parfois privilégier le Sang-froid aux Caractéristiques habituelles qui sont indiquées à côté des Spécialités).

**Posséder une Spécialité octroie un bonus de + 1** et ne requiert pas de rang préalable dans la Compétence. Ainsi, avoir une Spécialité sans aucun rang dans la Compétence permet de faire des tests pour cette Compétence comme si l'on avait le rang 1 uniquement pour le champ d'application de cette Spécialité. Par exemple, avoir la Spécialité *Vol* et le rang 0 dans Mouvement signifie qu'on sait voler, mais mal et lentement. Les tests de Mouvement (*Vol*) seront effectués comme si la Compétence Mouvement était au rang 1, avec la possibilité de lancer le D10.

Une Spécialité peut éventuellement être utilisée en combinaison avec une autre Compétence si c'est pertinent (il n'y a pas besoin d'acheter la Spécialité deux fois). La liste des Spécialités présentées ci-après pour illustrer les Compétences n'est pas exhaustive.  
*Exemples :*

1) *Si un Héritier cherche à repérer un piège, il peut utiliser sa Spécialité Pièges normalement liée à Larcin lors d'un test d'Observation ou de Survie et bénéficier d'un bonus de + 1.*

- 2) *De même, un test de Séduction peut être bonifié par la Spécialité Élégance, pourtant associée à la Compétence Classe.*
- 3) *Un Héritier avec la Spécialité Fouet en Mêlée pourra utiliser son fouet avec la Compétence Ressort + Agilité pour s'en servir comme d'un grappin et traverser un ravin, ou bien avec la Compétence Habiletés + Précision pour attraper un objet avec son fouet et le lancer sur ses adversaires au lieu de faire une attaque classique. À chaque fois, il pourra ajouter un bonus de + 1 pour ces tests car il recourt à sa Spécialité Fouet.*

## Compétences de l'Aventurier

### CONDUITE

Cette compétence mesure la capacité à conduire des véhicules ou monter à cheval. Le premier type de moyen de transport est au choix et compte comme une Spécialité gratuite.

Champs d'application et Spécialités possibles (liste non exhaustive) :

- ✦ *Équitation*\* (AGI)
- ✦ *Conduite d'attelage*\* (AGI)
- ✦ *Conduite d'automobile*\* (PRÉC)
- ✦ *Navigation*\* (PRÉC/PER)
- ✦ *Pilotage d'aéronefs*\* (ballons dirigeables et zeppelins) (PRÉC/PER)

## RESSORT

C'est l'aptitude à surmonter des épreuves physiques mais aussi à affronter la peur.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Courage* (résister à la peur) (SAN)
- ✦ *Endurer* (alcool, poison, froid, chaud, efforts, fatigue, coups, torture, etc.) (CON)
- ✦ *Épreuves de force* (pousser, tirer, défoncer, etc.) (FOR)
- ✦ *Escalader* (AGI)
- ✦ *Lancer* (un projectile, un grappin, etc.) (PRÉC/FOR)

## MOUVEMENT

Le score dans cette Compétence évalue l'aisance à réaliser tous types de mouvements rapides, à sauter et à esquiver les coups.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Acrobatie\** (AGI)
- ✦ *Course* (AGI/FOR/CON)
- ✦ *Esquive* (AGI)
- ✦ *Nage\** (AGI/FOR/CON)
- ✦ *Vol* (pour les créatures ailées) (AGI)

## SURVIE

Cette Compétence mesure l'instinct du danger et la capacité à se débrouiller dans la nature. Elle intervient dans certains tests relatifs à la perception (voir p. 140).

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Chasse* (et pistage) (PER)
- ✦ *Vigilance* (détection du danger y compris grâce à l'odorat et à l'ouïe) (PER)
- ✦ *Faune et flore* (PER/ESP)
- ✦ *Orientation* (PER)
- ✦ *Premiers soins* (PRÉC), en commun avec Médecine

## Compétences du Combattant

### ART DE LA GUERRE

Cette Compétence mesure la faculté à obtenir l'avantage lors d'un conflit armé mais aussi politique ou stratégique. **C'est également la Compétence utilisée pour déterminer l'Initiative.**



UNE FARFADETTE

**Note :** un test réussi d'Art de la guerre octroie un bonus à l'Initiative en cas d'assaut ou d'embuscade – tendue ou déjouée – équivalent à MR /2. Ce bonus est applicable à tous les alliés qui ont été informés au préalable des données du combat et de la conduite à suivre.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Embuscade* (les tendre et les détecter) (PER)
- ✦ *Évaluer forces et faiblesses* (Compétences de combat d'un opposant et son niveau Larbin / Acolyte / Pointure / Cador ; identifier des atouts divers) (PER/ESP)
- ✦ *Initiative* (en situation de combat) (SAN)
- ✦ *Stratégie* (plan d'action, d'attaque ou de défense de plus ou moins grande ampleur) (ESP)

## AUTORITÉ

C'est la faculté à imposer sa volonté et ainsi obtenir ce qu'on veut (information, autorisation, éviter un combat, etc.).

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Commander* (se faire obéir et donner des ordres efficaces) (FOR/PRES)
- ✦ *Hierarchie* (connaissance de la hiérarchie militaire et des gens en place) (ESP)
- ✦ *Intimider* (faire parler, terroriser, faire fuir) (FOR/PRES/SAN)

## MÊLÉE (AGI/FOR)

Cette Compétence évalue l'aptitude à savoir se battre en combat rapproché.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Armes blanches légères* (dague, rapière, épée, hachette, fouet, etc.)
- ✦ *Armes blanches lourdes\** (épée bâtarde, masse d'arme, hache, marteau de guerre, hallebarde, etc...)
- ✦ *Armes naturelles* (mains, pieds, griffes, cornes, queue, etc.)
- ✦ *Fouet*
- ✦ *Mauvaise main\** (permet de ne pas avoir de malus dû à l'utilisation de sa main non-directrice).

**Note :** cette Spécialité coûte 12 points d'XP au lieu de 8. Elle ne fonctionne qu'avec les armes maniabiles à une main.

## TIR (PRÉC)

On utilise *Tir* pour se servir des armes de tir à distance.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Armes d'épaule* (fusils)
- ✦ *Armes de poing* (pistolets, revolvers)
- ✦ *Armes à feu lourdes\** (mitrailleuses, lance-flammes)
- ✦ *Armes de trait\** (arcs, arbalètes : armes en désuétude sauf en Avalon)
- ✦ *Mauvaise main\** (permet de ne pas avoir de malus dû à l'utilisation de sa main non-directrice).

**Note :** cette Spécialité coûte 12 points d'XP au lieu de 8. Elle ne fonctionne qu'avec les armes maniabiles à une main.

## Compétences de l'Érudit

### CULTURE

À cette Compétence correspond la culture d'un individu (générale ou plus spécialisée), ainsi que les langues parlées (chaque rang correspond à la connaissance d'une langue en plus de la langue maternelle).

**Note :** La langue officielle des cours féériques et d'Avalon est le celte et il est très utile de la connaître pour être bien vu de l'aristocratie féérique.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Archéologie* (ESP)
- ✦ *Connaissance d'Avalon\** (savoir s'y rendre et s'y orienter) (ESP/PER)
- ✦ *Folklore féérique* (traditions et usages des Fées) (ESP)
- ✦ *Culture générale* (littérature, histoire-géographie, philosophie, etc.) (ESP)
- ✦ *Langues* (ESP/PRES).

**Note :** quand un test de langue est requis, il s'effectue avec la Compétence Culture sous réserve de connaître la langue. Une nouvelle langue s'apprend soit en augmentant le rang de Culture de 1 en y passant le temps requis, soit grâce à un Point de Personnage, ou bien en dépensant 8 points d'Expérience correspondant à une Spécialité. Il faut 3 mois d'étude - (Esprit + Culture) semaines pour pouvoir bien se débrouiller dans une langue.

### FORTITUDE

La Fortitude est la force d'âme du moine ou du sage stoïcien. Cette Compétence mesure également la résistance à la magie et aux manipulations mentales.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Concentration* (ESP)
- ✦ *Contrer la magie* (ESP)
- ✦ *Maîtrise de soi* (résister aux tentations, à la séduction, à la souffrance, à la peur ; cacher ses émotions) (SAN)
- ✦ *Résistance psychique* (résister aux Pouvoirs psychiques) (ESP)

### OCCULTISME

L'Occultisme est la connaissance des pratiques religieuses ou profanes occultes. Elle peut intervenir

dans certains tests de perception, quand ils ont trait à la magie (voir p. 140).

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Connaissance des magies* (du Druidisme\*, de la Faëomancie\*, de la Nécromancie\*, de la Théurgie\*)
- ✦ *Sciences occultes* (ESP)
- ✦ *Sixième sens* (sentir un Faux-Semblant, la magie ou le surnaturel) (PER)
- ✦ *Spiritisme\** (dont exorcisme) (ESP/SAN)

## RHÉTORIQUE

L'art de convaincre, de trouver les bons mots et arguments.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Conversation* (aisance à tenir une conversation avec n'importe qui sur n'importe quoi) (ESP/PRES)
- ✦ *Diplomatie* (négocier entre plusieurs parties, apaiser des tensions) (ESP/PRES)
- ✦ *Droit\** (connaissance des procédures juridiques et administratives) (ESP)
- ✦ *Orateur* (captiver, impressionner, galvaniser ou raisonner une foule) (PRES)
- ✦ *Pédagogie* (enseigner ce que l'on sait) (ESP/PRES).

*Note : avec cette Spécialité et un rang 3 en Rhétorique, le personnage peut enseigner n'importe quelle Compétence dans laquelle il possède un rang de plus au moins que son élève, ce qui fait bénéficier ce dernier d'une économie d'1 point d'Expérience. Au rang 6 en Rhétorique, cette économie passe à 2 points. Le temps requis pour enseigner quelque chose varie selon le niveau de Compétence des intéressés ; il est à déterminer par le Docte.*

- ✦ *Persuader* (trouver les bons arguments en fonction de l'interlocuteur) (ESP)

## Compétences du Gentleman

### CLASSE

Cette Compétence évalue l'élégance, le savoir-vivre, l'urbanité mais aussi les prérogatives de la classe supérieure.

*Note : le rang de Classe peut influencer un grand nombre d'interactions sociales. En fonction de ce rang, le Docte adaptera le SD d'un test même si celui-ci est effectué avec une autre Compétence (par exemple : un test d'Autorité pourra être facilité par un rang de Classe élevé ou au contraire plus difficile si un ouvrier ou personnage avec très peu de Classe essaie de donner un ordre à un aristocrate). De même, un test de Classe au début d'une scène mondaine permettra de déterminer si les interactions sociales sont facilitées en cas de réussite ou au contraire rendues plus délicates en cas d'échec pendant toute la scène, selon le jugement du Docte et la MR ou ME du test.*

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Aplomb* (avoir l'assurance de faire passer pour acceptable ou crédible ce qui ne l'est pas) (PRES/SAN)
- ✦ *Argent* (soudoyer, négocier, faire fructifier son patrimoine) (ESP)
- ✦ *Élégance* (briller en société et impressionner les classes inférieures) (PRES)
- ✦ *Étiquette* (savoir se comporter en société : très important parmi les fées) (ESP)
- ✦ *Flegme* (ne rien laisser paraître en situation de stress) (PRES)

### ENTREAGENT

C'est la capacité à se forger un réseau de contacts dans des milieux variés. Cette Compétence mesure également la connaissance de la réputation des gens notables (à la création de personnage, chaque rang au-dessus de 3 en Entregent octroie un point supplémentaire à dépenser dans les Contacts).

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Beau monde* (haute société humaine et féérique) (ESP)
- ✦ *Bourgeoisie | Prolétariat | Campagne | Ville, etc.* (ESP)
- ✦ *Crédit* (inspirer confiance) (PRES)
- ✦ *Politique* (connaissance de la politique humaine et féérique et capacité à en tirer profit) (ESP)

## SÉDUCTION

L'art de charmer autrui, d'apparaître amical et de capter l'attention.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Charmer* (pour obtenir un appui, un service, un renseignement, etc.) (PRES/ESP)
- ✦ *Appâts* (attirer l'attention par des œillades ou postures, déconcentrer, tenter, exciter) (PRES)
- ✦ *Sympathie* (la susciter ou bien endormir la méfiance) (PRES/ESP)

## SENSIBILITÉ

Cette Compétence mesure la capacité à sentir le véritable état d'esprit d'autrui, mais aussi à évaluer la beauté, ce que dégage une personne, un lieu ou un objet. Elle est, de ce fait, utilisée dans certains tests de perception (voir p. 140). Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Intuition* (sentir si quelque chose ou quelqu'un sort de l'ordinaire) (PER)
- ✦ *Inspiration* (créativité artistique, avoir une idée soudaine et originale) (ESP)
- ✦ *Psychologie* (empathie, détection du mensonge, perception des émotions) (ESP/PER)

## Compétences du Roublard

### COMÉDIE

C'est la capacité à abuser autrui par ses paroles et ses manières.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Déguisement* (pour soi-même ou pour aider autrui à se déguiser) (PRÉC)
- ✦ *Jouer un rôle* (théâtralement ou pour cacher son identité) (PRES/SAN)
- ✦ *Marchandage* (PRES/ESP)
- ✦ *Mentir* (dont bluff et baratin) (PRES/SAN)

### DISCRÉTION

C'est l'aptitude à passer inaperçu dans tous les sens du terme.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Anonymat* (passer inaperçu dans une foule) (SAN)
- ✦ *Camouflage* (se dissimuler en se fondant dans le décor) (SAN)
- ✦ *Déplacement silencieux* (AGI)
- ✦ *Dissimulation d'objets et d'armes sur soi* (PRÉC)
- ✦ *Furtivité* (se déplacer sans être vu) (AGI)



UNE SUCCUBE

## LARCIN

Cette Compétence évalue la faculté à s'approprier les biens d'autrui par divers talents.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Crochetage* (et verrouillage) (PRÉC)
- ✦ *Trouver ce qui est caché* (PER/ESP)
- ✦ *Pièges\** (détection, installation et désamorçage) (PER/PRÉC)
- ✦ *Pickpocket* (vol à la tire pour subtiliser une bourse, un objet, une arme, etc.) (PRÉC)
- ✦ *Triche* (pour les jeux et effectuer des tours de passe-passe) (PRÉC)

## MONDE DU CRIME

Cette Compétence correspond au niveau de familiarité avec les milieux et activités interlopes.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Assassinat\** (garrotage, empoisonnement, détection et connaissance des poisons) (AGI/PRÉC/PER/ESP)
- ✦ *Connaissance de la pègre* (ESP)
- ✦ *Corruption* (dont escroquerie, chantage et contrebande) (ESP/PRES)
- ✦ *Fausseur\** (PRÉC)

## Compétences du Savant

### HABILETÉS

À travers cette Compétence est évaluée la capacité à trouver des moyens astucieux pour parvenir à des solutions pratiques en tous genres ainsi que la capacité à fabriquer des objets.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Artisanat\** (capacité à fabriquer quelque chose de beau, d'utile ou les deux) (PRÉC)  
*Note : le SD et le temps pour fabriquer quelque chose de commun comme une arme, un objet, etc. est laissé à l'appréciation du Docte (par exemple, une belle épée, avec le matériel adéquat : SD 13 et une journée de travail). Une invention mobilisera la Compétence Sciences et un processus plus complexe (voir plus loin).*
- ✦ *Ingéniosité* (avoir une idée pour se tirer d'affaire, s'introduire, faire diversion, etc.) (ESP/PER)

- ✦ *Explosifs\** (dont les grenades ; les explosifs d'allumage facile ne nécessitent pas la Spécialité) (PRÉC/SAN)

- ✦ *Mécanique* (réparer, améliorer, comprendre un mécanisme) (PRÉC).

*Note : un test d'Habilités (Mécanique) + PRÉC avec les outils adéquats et au moins 5 minutes pour bricoler permet d'améliorer armes et véhicules pour une scène (pas de cumul). Par exemple (liste non exhaustive) :*

- + 1 point de dégât à une arme blanche ou à feu standard : SD 13 ;  
réduire d'un niveau la probabilité d'enrayage : SD13 (de Fréquent à Rare par exemple) ;
- + 1 pour le maniement d'une arme blanche ou à distance : SD 15 (non cumulable avec une arme bénéficiant déjà d'un même bonus) ;
- + 25 % de portée pour une arme à distance ou la vitesse d'un véhicule : SD 15.

- ✦ *Moyen improvisé* (utiliser l'environnement à son avantage, se fabriquer une arme improvisée et s'en servir à la place de la Compétence Mêlée) (PER/AGI)

### MÉDECINE

Cette Compétence mesure les connaissances et savoir-faire liés à la santé.

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Autopsie\** (PRÉC/ESP)
- ✦ *Chirurgie\** (PRÉC)
- ✦ *Pharmacopée\** (connaissance des poisons, drogues et remèdes) (ESP/PER)
- ✦ *Premiers soins* (PRÉC), en commun avec Survie

### OBSERVATION

Capacité à analyser l'environnement et à repérer des éléments sortant de l'ordinaire. (Pour les règles relatives aux actions de perception dans le Système 3D, voir la p. 140.)

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Examen* (d'un objet ou d'un élément intéressant) (PER/ESP)
- ✦ *Investigation* (notamment pour tout ce qui est visible ou lisible) (PER)
- ✦ *Sociologie* (déduire des informations socioéconomiques en observant quelqu'un à la manière de Sherlock Holmes) (ESP)

## SCIENCES

Cette Compétence recouvre la compréhension, les connaissances et savoir-faire scientifiques, biologiques et technologiques (elle est plus théorique que pratique).

Champs d'application et Spécialités possibles :

- ✦ *Analyse et déduction* (pour résoudre des problèmes de logique) (ESP)
- ✦ *Biologie* (ESP)
- ✦ *Faëologie* (connaissance des caractéristiques physiques et comportementales des fées) (ESP/PER)
- ✦ *Finance\** (capacité à investir et faire fructifier un capital) (ESP)
- ✦ *Invention\** (d'objets, d'armes ou de véhicules sophistiqués) (ESP/PRÉC).

**Note :** à partir du rang 4 en Sciences et avec la Spécialité Invention, un Savant pourra inventer

*des prototypes d'armes, de véhicules ou autres, sous réserve de disposer des moyens adéquats (et donc d'un rang suffisant de Fortune) et du temps estimé nécessaire par le Docte entre deux scénarios (en général une seule tentative d'invention). Le processus se présente comme une scène longue de plusieurs jours voire semaines au cours de laquelle l'inventeur doit réussir trois tests consécutifs, au cours desquels il peut puiser dans sa Tricherie personnelle mais sans regagner de points avant la finalisation de l'invention.*

*Le premier test consiste à **élaborer** et dessiner les plans de l'invention : Sciences (Invention) + Esprit. Le second consiste à **réaliser concrètement** le cœur de l'invention : Habiletés (Artisanat\* / Mécanique) + Précision.*

*Le dernier test consiste à **finaliser** l'invention pour qu'elle fonctionne conformément à son concept :*

## Exemples d'inventions possibles avec la Compétence Sciences (Invention\*)

### ARMES :

- ✦ *Arme à feu existante améliorée dans une seule de ses caractéristiques : Enrayage réduit d'une catégorie / Précision + 1 (non cumulable) / Magasin + 3 / Chargement - 1 / Portée + 25% : SD 15 ;*
- ✦ *Arme équivalente à une invention d'une année ultérieure (prototype) : SD 8 + le nombre d'années séparant la disponibilité historique de l'arme (en 1900 pour une arme de 1910 : SD 18) ;*
- ✦ *Spéciales : parapluie thrace (voir p. 265) : SD 12 ; lance-flammes : SD 15 ; électrificateur à accumulateurs : SD 16 (assomme pendant une minute une cible au contact ou après un test de Mêlée réussi si elle a une Résistance physique inférieure à 13) ;*

### LUNETTES :

- ✦ *vision nocturne : SD 16 ;*
- ✦ *vision thermique : SD 18 ;*
- ✦ *de visée (Précision + 1 à 4 au-delà de 100 m) : SD 13/15/17/19) ;*

### PROTECTIONS :

- ✦ *Gilet pare-balles moderne (protection de 3 au torse) : SD 18 ;*
- ✦ *Parapluie blindé anti-balles (dévie 10 balles avant d'être détruit, voir p. 266: SD 14 ;*

### VÉHICULES :

- ✦ *Automobile plus facile à conduire (+ 1 en Conduite) : SD 13 ; plus rapide de 10 km/h : SD 15 ; combinaison des deux : SD 17 ;*
- ✦ *Avion biplace : SD 18 ou voir rubrique équipement du Profil Savant, p. 128 ; Dirigeable*
- ✦ *semi-rigide (aérostat qu'on peut diriger) : SD 16 ;*
- ✦ *Montgolfière (aérostat qu'on ne peut diriger) : SD 13 ;*
- ✦ *Submersible 6 places : SD 19 ou voir rubrique équipement du Profil Savant, p. 128.*

**Note :** le supplément Machines et Merveilles donne d'autres exemples d'inventions possibles, à acquérir ou concevoir.

Sciences (Invention) + Précision. Si l'un des tests échoue, l'invention est ratée et devra être reprise depuis le début, avec la perte de temps et de moyens que cela implique. Tenter de construire la même invention octroie un bonus de + 1 à chaque test si elle a été ratée et de + 2 si elle a été réussie (non cumulable). Voir l'encart pour quelques exemples mais le Docte et l'inventeur peuvent en imaginer d'autres.

✦ Physique-chimie (dont la technologie électrique) (ESP/PRÉC)



UN FOUINARD

## Compétences futiles (liste non exhaustive)

Les Compétences futiles reflètent les goûts et les passe-temps du personnage. Si elles peuvent bien sûr être utiles occasionnellement – et alors il faut saisir l'opportunité de briller dans son domaine de prédilection (chanter sur scène, faire un exposé sur l'architecture assyro-babylonienne du IX<sup>e</sup> siècle avant notre ère, etc.) –, elles servent surtout à alimenter

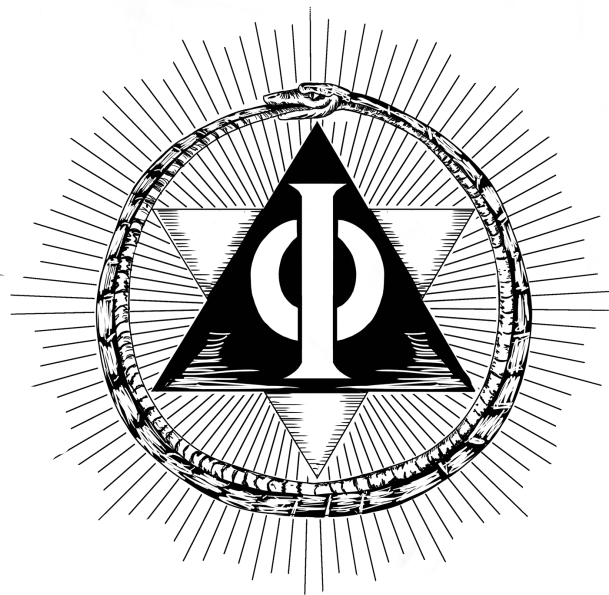
le roleplay des PJ. Leur usage peu fréquent lors des aventures explique ainsi leur moindre coût : « rang à atteindre points d'Expérience » au lieu de « rang à atteindre x 3 pour une Compétence utile » (voir le chapitre consacré à l'expérience, p. 156).

Une Spécialité dans une Compétence futile ne coûte que 2 points d'Expérience et fonctionne de la même façon que pour une Compétence utile : elle octroie un bonus de + 1. Elle permet surtout de préciser éventuellement le domaine dans lequel la personne est plus particulièrement versée. Pour la littérature par exemple, ce peut être la *Lecture* (quelqu'un qui dévore des romans), l'*Écriture* (un écrivain amateur ou talentueux), ou encore la *Critique littéraire*. Pour la Compétence Théâtre, qui reflète la connaissance générale des usages du genre et des sorties, une Spécialité peut être la *Dramaturgie* (écrire des pièces), ou le *Jeu théâtral* (la capacité de surjouer un personnage, comme cela se faisait à l'époque). Pour les paris sportifs, les *Courses hippiques* ou encore les *Combats de boxe*. Rappelez-vous : c'est pour du roleplay avant tout.

- Agriculture
- Architecture
- Arts plastiques
- Astronomie
- Aviation
- Botanique
- Chant
- Chasse à courre
- Cinématographe
- Cirque
- Croquet
- Cuisine
- Cyclisme
- Danse
- Divination
- Fauconnerie
- Géologie
- Golf
- Gourmet
- Héraldique
- Jeux
- Joaillerie
- Kama sutra
- Littérature
- Météorologie
- Mode
- Modélisme
- Musique
- Œnologie
- Opéra
- Orfèvrerie
- Paris sportif
- Peinture (et dessin)
- Photographie
- Poésie
- Potins mondains
- Prestidigitation
- Psychanalyse
- Puériculture
- Sculpture
- Spéléologie
- Tennis
- Théâtre
- Zoologie

# La progression des personnages





### EMBLÈME DES MÉTAPHYSICIENS

Comme nombre de jeux de rôle, *Les Héritiers* propose un système simple de progression des personnages reposant sur l'obtention de points d'Expérience (ou XP) à la fin de chaque séance ou étape de jeu marquante. Ces points permettent aux joueurs d'augmenter les Caractéristiques, Compétences et Pouvoirs de leur personnage, reflétant ainsi leur montée en puissance dans les domaines qui les intéressent. Certains paramètres liés à l'existence sociale du PJ font aussi partie de son développement possible : ses rangs de Profil et de Fortune, ses Alliés, etc. Ce chapitre récapitule la manière dont les joueurs vont gagner et pouvoir investir des points d'Expérience et de Personnage au fil de leurs parties.

## LA DISTRIBUTION DES POINTS D'EXPÉRIENCE

À la fin de chaque scénario, étape de scénario long ou simplement séance de jeu, le Docte attribue des points d'Expérience. Voici nos recommandations pour les distribuer, mais le Docte est libre d'adapter les montants selon ce qui lui semble judicieux.

Comptez de 4 à 8 points d'Expérience par séance de jeu, en fonction de la richesse, des périls affrontés et de la longueur de la séance.

Des points d'Expérience supplémentaires peuvent être octroyés en bonus quand :

- ✦ un joueur a particulièrement bien interprété son rôle, en particulier les traits de caractère de son personnage (+ 1 point) ;
- ✦ les joueurs ont surmonté brillamment une épreuve difficile ou ont une idée géniale (+ 1 à 3 points) ;
- ✦ ils ont progressé dans la connaissance des secrets de l'univers (+ 1 point pour un indice, + 2 points pour une Vérité mineure, + 4 points pour une Vérité majeure ; voir la notice sur les secrets dans *Un Livret pour les Doctes*).

Ainsi, un scénario relativement riche et / ou périlleux, s'étalant sur 2 séances, pourra octroyer 12 points d'Expérience de base + 1 point d'interprétation + 2 points bonus pour deux excellentes idées + 1 point d'indice d'une vérité + 4 points de découverte de deux Vérités mineures de l'univers = 20 points d'Expérience. Il sera parfois judicieux que le Docte en distribue une

partie lors d'une articulation majeure du scénario, ou à la fin d'une séance, afin que les joueurs puissent éventuellement puiser dans leurs points d'Expérience s'ils ont épuisé tous les points de Tricherie à leur disposition.

**Note :** la distribution des points d'Expérience dépend de la fréquence de jeu. Vous pouvez réduire ou augmenter nos recommandations qui ne sont qu'une indication standard. Pour un groupe jouant fréquemment et découvrant beaucoup de secrets de l'univers, le Docte devra sûrement choisir la fourchette basse. À l'inverse, pour un groupe jouant rarement, le Docte n'hésitera pas à être plus généreux afin que les PJ puissent voir leurs personnages évoluer.

Pour développer leur personnage, les Héritiers peuvent investir leurs points d'Expérience de bien des façons, synthétisées dans le tableau ci-après. Plus l'élément à développer est puissant en terme de jeu, plus il coûte d'XP. Notez que le rang maximal dans un aspect peut varier.



## Faire progresser un Féal et Allié

Certains PJ ont pour atout féérique un domestique ou un ami qui est pour eux un Allié et les aidera selon ses propres talents. Ces PNJ liés au PJ vont aussi gagner de l'Expérience au fil du temps et des aventures. Nous préconisons de **donner la moitié des XP reçus par les PJ** à de tels Alliés quand ils ont participé de près ou de loin à un scénario ou à une aventure qui peut avoir été différente de celles des PJ, et un peu moins lorsqu'ils n'ont rien fait de spécial au cours de la même période. Si jamais un PJ souhaite que son Allié reçoive un peu plus d'XP, il peut transférer des XP de sa propre réserve à celle de son Allié.



## PROGRESSION DES CARACTÉRISTIQUES, COMPÉTENCES ET POUVOIRS EN POINTS D'EXPIÉRIENCE REQUIS

Type d'attribut et coût en XP	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4	Rang 5	Rang 6	Rang 7	Rang 8	Rang 9	Rang 10
Compétence futile : rang à atteindre x 1	1 XP	2 XP	3 XP	4 XP	5 XP	6 XP	7* XP			
Compétence utile : rang à atteindre x 3	3 XP	6 XP	9 XP	12 XP	15 XP	18 XP	21 * XP			
Caractéristique et Masque : rang à atteindre x 4, minimum 12 XP	-	12 XP**	12 XP	16 XP	20 XP	24 XP	28 XP	32 XP	36 XP	40 XP
Féerie : rang à atteindre x 5	-	10 XP	15 XP	20 XP	25 XP	30 XP	35 XP	40 XP		
Spécialité futile	3 XP									
Spécialité utile	8 XP									
Nouvel atout féérique	8 XP									
Fortune : rang à atteindre x 2, - rang de Classe (Argent) ou Sciences (Finance), minimum 5 XP. Rang max : 15	5 XP	5 XP	6 XP	8 XP	10 XP	12 XP	14 XP	16 XP	18 XP	20 XP

\*Uniquement pour les Compétences de prédilection : il s'agit de celles qui sont associées à l'archétype de fée incarné et peuvent atteindre le rang 7.

\*\* Passer du rang 1 au rang 2 dans une Caractéristique signifie surmonter un handicap important et coûte plus cher que les 8 points attendus.

## PROGRESSION DES PROFILS

Outre les rangs de Compétences, de Caractéristiques et de Pouvoirs, les PJ peuvent aussi accroître leurs rangs de Profils. Il s'agit d'un effet dérivé de l'augmentation des Compétences d'un même Profil : chaque tranche de 4 points de Compétences dans un Profil permet de le faire évoluer d'un rang (on détermine le rang de Profil en faisant la moyenne des Compétences du Profil, en arrondissant strictement à l'inférieur). Chaque fois qu'un Profil évolue ainsi, l'Héritier obtient un nombre de Points de Personnage égal à son rang de Profil, à dépenser dans la table des Profils qu'il a déjà utilisée pour créer son personnage.

De cette manière, il est possible d'ouvrir à son personnage de nouvelles possibilités narratives en développant son réseau et ses activités professionnelles, son équipement, etc. Le rang de Profil reflète également la réputation et la crédibilité d'un personnage dans un domaine particulier quand il rencontre des gens qui en sont familiers. Le Docte pourra gérer cet aspect à sa convenance de manière narrative ou bien octroyer un bonus dans les cas où il juge qu'un rang de Profil élevé a un impact.

*Exemple : Léoncie Melliflue la farfadette vient d'augmenter son rang de Comédie du rang 4 au rang 5. En conséquence, la somme de ses Compétences de Roublarde passe de 15 à 16 : son Profil Roublarde était auparavant au rang 3 (15 divisé par 4 = 3 quand on arrondit à l'inférieur) et il passe maintenant au rang 4 (16 divisé par 4 = 4). Elle gagne ainsi 4 Points de Personnage, qu'elle peut dépenser dans le tableau de Profil de la Roublarde du chapitre 6 « Créer un Faux-Semblant » afin de changer son activité principale ou la faire évoluer en une variante plus lucrative, se faire de nouveaux Contacts, apprendre une nouvelle langue, se lier à une Communauté (par exemple les Monarchomaques qu'elle apprécie), s'acheter une nouvelle propriété, etc. Elle peut aussi conserver ses 4 points : une fois qu'elle en aura 9, après son passage au rang 5 dans le Profil Roublarde, elle aura accès à des titres de noblesse prestigieux, ou des activités encore*

*plus lucratives. Dans tous les cas, sa crédibilité en tant que Roublarde s'affirme : ce nouveau rang facilitera certaines interactions dans les milieux plus ou moins licites, à la discrétion du Docte.*

### Titres de prestige

Notez que 9 Points de Personnage et un très haut score dans un Profil (quand la somme des rangs de Compétences est égal à 22) permet d'acquérir un titre spécifique qui est à la fois prestigieux et utile. Ce titre reflète l'expertise du personnage dans un domaine et le respect qu'il inspirera spontanément à ceux qui s'y connaissent dans le domaine. Par exemple, un Aventurier ou une Aventurière peuvent devenir une « Légende vivante », un Gentleman ou une Lady un « Arbitre des élégances », un(e) Érudit(e) un ou une « Hiérophante » ou « Scholarque » (voir la fin des tableaux de Profil dans le chapitre dédié à la création d'un personnage). Pour refléter l'expertise dans les domaines du Profil, **ce titre de prestige autorise à refaire un test par scène dans une Compétence du Profil.**

### Apprendre de nouvelles langues

Il existe 3 manières d'apprendre une nouvelle langue dans *Les Héritiers*. La plus simple est d'augmenter son rang dans la Compétence utile Culture et de choisir une nouvelle langue, qui sera apprise quand le personnage en aura le loisir. Alternativement, il est possible de choisir une langue comme Spécialité de la Compétence Culture, auquel cas apprendre la langue en question requiert le coût d'une Spécialité (8 XP). Enfin, la dernière façon d'apprendre une langue est de dépenser un Point de Personnage dans le tableau des Profils où figure un type de langue correspondant à la langue voulue. Dans tous les

cas, apprendre une langue prend du temps : il faut 3 mois d'étude auxquels on retranche un nombre de semaines égal à la somme des rangs d'Esprit et de Culture du personnage pour pouvoir bien se débrouiller dans une langue. Après une même durée en immersion ou d'étude supplémentaire, on considèrera que le personnage parle couramment la langue apprise.

*Exemple : afin d'être capable de communiquer lors de sa future expédition en Égypte, Hortensius le gnome souhaite apprendre les rudiments de l'arabe. Ayant 5 en esprit et 4 en Culture, il retranche 9 semaines aux 12 requises pour pouvoir se débrouiller dans cette langue. En 3 semaines d'études intensives, il ne parlera pas couramment arabe mais saura s'exprimer, comprendre une conversation et lire un texte dans les grandes lignes. Après 3 semaines en immersion dans le pays ou d'études intensives supplémentaires, on considèrera qu'Hortensius parle couramment arabe ou presque.*

## Augmenter son rang de Fortune

Augmenter sa Fortune après la création de personnage est possible de deux manières : en dépensant des Points de Personnage ou en dépensant de l'Expérience.

Lorsque vous gagnez des Points de Personnage, autant que votre nouveau rang dans un Profil, vous pouvez investir une partie de ces points dans une amélioration d'activité. **Le coût indiqué dans le tableau de Profil** pour changer une activité ou une source de revenus dans la catégorie immédiatement supérieure **est réduit de 2 par rapport à celui de la création de personnage**. Idéalement, il faut une cohérence dans l'évolution des activités du personnage, à voir avec le Docte.

Alternativement, il est possible d'augmenter son rang de Fortune tout en gardant le même domaine d'activité en investissant de l'Expérience. Cela fonc-



tionne alors ainsi : **le coût en Expérience est égal à rang de Fortune à atteindre x 2 points d'Expérience**. À ce coût, on soustrait la valeur la plus grande entre Classe (*Argent*) ou Sciences (*Finance*), avec un coût minimal de 5 points d'Expérience. Cette possibilité est offerte une fois par semestre au maximum.

*Exemple : Léoncie est productrice d'alcool, propriétaire d'une distillerie (Fortune rang 6), activité liée à son Profil de Savante. Pour devenir une véritable Capitaine d'industrie dans la fabrication et le commerce de l'alcool (Fortune rang 10), elle peut dépenser 6 Points de Personnage, économisés en passant son Profil Savant au rang 3 puis 4 (7 Points de Personnage). Le prix normal de 8 est réduit de 2 car cette carrière est choisie après la création de personnage. Alternativement, elle peut dépenser 14 points d'Expérience pour augmenter sa Fortune à 7 (rang à atteindre x 2 = 14) tout en restant productrice d'alcool, et comme elle a le rang 3 dans la Compétence Science, cela ne lui coûte que 11 points d'Expérience. Si elle avait eu la Spécialité Finance dans Science, le coût en Expérience n'aurait été que de 10 points.*

**Rappel :** à l'inverse, perdre un rang de Fortune intervient lorsque le personnage dépense (ou perd) deux fois la somme d'argent mensuelle disponible grâce à son rang de Fortune (voir tableau p. 129).

## Stratégies de développement multiples

Développer un personnage des *Héritiers* répond à diverses logiques. Les PJ peuvent mettre l'accent sur des facettes différentes de leur personnage. Certains voudront creuser avant tout sa nature féérique et ses pouvoirs, d'autres améliorer ses Caractéristiques ou encore ses Compétences qui relèvent davantage de talents humains. La richesse et la variété des situations de jeux inciteront les joueurs avisés à mixer les approches et à investir quelques XP dans des domaines variés.

## METTRE L'ACCENT SUR LES POUVOIRS (FÉÉRIE ET MASQUE)

Le rang de Féerie reflète la nature féérique du personnage et indique combien de Pouvoirs il maîtrise. Plus elle est élevée, plus il maîtrisera de Pouvoirs et plus il les utilisera efficacement (voir le chapitre 10). Ce double intérêt que représente la Féerie explique pourquoi elle coûte cher en XP. Elle est cruciale pour les PJ souhaitant recourir à des Pouvoirs variés et envisagent d'approfondir leur nature féérique jusqu'au Pouvoir profond, voire légendaire.

Le Masque coûte moins cher à augmenter car ses effets sont plus limités. Il ne faut cependant pas négliger 4 intérêts au Masque. D'abord, il permet de dissimuler à autrui sa nature féérique. Ensuite, un rang de Masque plus élevé permet de recourir à des Pouvoirs masqués plus souvent, en augmentant le nombre de points d'usage – et comme dépenser un point d'usage supplémentaire rend l'utilisation d'un pouvoir plus efficace, cet aspect est doublement intéressant. Par ailleurs, augmenter le rang de Masque au-delà de 5 octroie un bonus à la Résistance aux Pouvoirs. Enfin, le Masque est pris en compte dans le calcul de la réserve personnelle de Tricherie. En définitive, pour un coût moindre que celui de la Féerie, augmenter le rang de Masque sera parfois très intéressant.

## METTRE L'ACCENT SUR LES CARACTÉRISTIQUES

Certains PJ feront le raisonnement que les Caractéristiques sont très souvent sollicitées : à la fois pour les tests de Compétences mais aussi pour les tests de Pouvoirs actifs et certains effets de Pouvoirs passifs. En outre, avoir un rang élevé dans une Caractéristique permet de faire des Efforts afin de réussir un test capital. Il est donc particulièrement intéressant d'en augmenter les rangs. Cependant, plus un rang dans une Caractéristique s'élève, plus le coût en XP augmente pour atteindre le rang supérieur. Il faut donc bien jauger l'intérêt d'avoir + 1 point dans un domaine, certes assez large, quand ce point commence à coûter aussi cher que plusieurs rangs dans des Compétences. D'un point de vue

du *roleplay*, avoir une note supérieure à 6 indique un niveau de puissance surhumain, ce qui n'est pas rare chez les fées, mais cumuler des rangs si élevés dans plusieurs Caractéristiques n'est pas la norme et se fera aux dépens des autres facettes de l'Héritier (Féerie, Masque, Tricherie, Compétences).

## METTRE L'ACCENT SUR LES COMPÉTENCES

Au premier abord, les Compétences peuvent paraître moins intéressantes que la Féerie, le Masque et les Caractéristiques. Cependant, il ne faut pas oublier trois aspects cruciaux les concernant.

Premièrement, les rangs 1 et 2 d'une Compétence sont requis pour pouvoir lancer le D10 et le D12, ainsi qu'éviter les échecs critiques lorsqu'on lance le D8. Ces bas rangs coûtent peu d'XP pour une Compétence utile et encore moins pour une Compétence futile.

Deuxièmement, lorsque le personnage veut s'améliorer pour les tests faisant intervenir une Compétence et une Caractéristique, augmenter la Compétence coûtera moins cher qu'augmenter la Caractéristique à haut rang pour un même bonus de + 1, et investir dans une Spécialité aura le même effet pour encore moins cher. Ainsi, passer du rang 4 au rang 5 dans une Compétence coûtera 15 XP tandis que passer du rang 6 au rang 7 dans une Caractéristique coûtera 28 XP pour le même bonus de + 1 quand les deux sont combinées. Se Spécialiser coûtera seulement 8 XP et octroiera le même bonus de + 1.

Enfin, augmenter les Compétences a pour corollaire d'augmenter les rangs de Profils du personnage. Cela se traduira par d'intéressantes acquisitions, rencontres, influences, évolutions d'activités, etc., qui sont liées au vécu du personnage indépendamment de ses Caractéristiques et Pouvoirs. Un haut rang de Profil donnera accès à un titre de prestige fonctionnant peu ou prou comme un Pouvoir : la capacité à relancer un dé d'une Compétence de Profil une fois par scène (voir l'encart « Titres de prestige »).

## MIXER LES APPROCHES

Les aventures des *Héritiers* sont variées et les approches multiples encouragées. Il est bien sûr possible d'optimiser un personnage pour qu'il soit particulièrement efficace dans certains domaines de prédilection mais pas inintéressant qu'il ait plusieurs cordes à son arc. Il n'est pas inutile d'investir quelques points afin que le personnage ne soit pas complètement désemparé dans des situations où il n'est pas censé briller. N'ayez donc pas peur de faire de « mauvais choix » : quelques rangs dans *Survie* ou *Médecine* pour un *Combattant* permettront peut-être de sauver la vie d'un compagnon...



### Quelques conseils pour bien progresser dans les Héritiers

- ✦ Soyez curieux et cherchez, au fil des scénarios et rencontres, à **élucider les secrets de l'univers, qui rapportent énormément d'XP.**
- ✦ N'oubliez pas les possibilités offertes par les Pouvoirs ou la Tricherie, y compris ses usages narratifs, permettant de résoudre des situations délicates et de parfois bénéficier d'un petit bonus d'XP récompensant les bonnes idées ou le *roleplay*.
- ✦ Gardez une petite réserve d'XP au cours de chaque scénario au cas où les réserves de Tricherie seraient épuisées afin de pouvoir Tricher avec les XP en situation de vie ou de mort et permettre à votre personnage de survivre.
- ✦ Prenez l'habitude de conserver une petite réserve de Tricherie afin d'éviter une issue fatale et ne pas avoir à puiser dans vos XP pour survivre.
- ✦ Si vous envisagez d'atteindre le Pouvoir légendaire de votre personnage, prenez l'habitude de mettre quelques XP de côté destinés à l'augmentation de la Féerie, qui coûte cher et prendra du temps.





# Combat et scènes d'action



Dans *Les Héritiers*, les personnages-joueurs vont être emportés dans de multiples aventures, dont la plupart mettront directement leurs vies en danger. Ce chapitre détaille les règles prévues pour les scènes les plus spectaculaires, en particulier les séquences de combat.

La première partie de ce chapitre est consacrée aux règles essentielles qui suffisent à jouer ces scènes dans l'univers des *Héritiers*. Dans un second temps, des règles avancées ou optionnelles sont proposées pour ceux qui préfèrent jouer certaines situations de manière plus simulationniste ou tactique. Ces règles sont « à la carte », nul besoin de toutes les adopter si une seule vous intéresse. Il s'agit d'une boîte à outils permettant de façonner l'expérience de jeu à votre convenance et selon votre style. Une règle ne vous plaît pas : zappez-la ou changez-la !

Les scènes d'action ont recours à deux paramètres qui leur sont propres.

✦ **Le tour de jeu** : lorsque l'action devient particulièrement palpitante, et que chaque seconde compte, on divise l'action en tours de

jeu. Chacun d'entre eux dure approximativement cinq secondes, pendant lesquelles un personnage peut accomplir plusieurs choses.

✦ **L'Initiative** : dans un laps de temps aussi ramassé, on doit déterminer qui agit en premier, en deuxième, etc. On détermine donc le rang d'Initiative de chaque personnage impliqué dans la scène. Les actions sont résolues dans l'ordre décroissant.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

### Initiative

Une scène commence, au premier tour de jeu, par le calcul de l'Initiative de chacun des personnages impliqués, PNJ compris. Il se calcule ainsi :

**test d'Art de la Guerre + Sang-froid ou Perception** (au choix du joueur)

En cas d'égalité entre deux protagonistes, leur action a lieu en même temps.

L'Initiative est calculée une seule fois au début d'un tour et est reportée au début d'un autre, sauf si une manière d'agir vient la modifier (« agir à la hâte », sacrifier une Action dans le cadre d'une manœuvre, etc. : voir les règles avancées, p. 178).

**Note :** perdre des points de Sang-froid ou de Perception après le calcul de l'Initiative n'affecte pas le rang d'Initiative sauf si, pour une raison ou une autre, l'Initiative doit être recalculée pour un personnage (voir ci-dessous).

## PRENDRE L'INITIATIVE

Dès que le Docte dit « En garde ! » ou demande aux joueurs un test d'Initiative, le premier à répondre (s'il le souhaite) « C'est pour moi ! » dépense 2 points de la réserve d'Héritage ou de sa propre réserve de Tricherie et aura automatiquement un score d'Initiative supérieur de 1 au personnage qui aura le meilleur score. Ce score lui est conféré **pendant toute la durée de la scène.**

## RECALCULER L'INITIATIVE

Dans de rares cas, si la situation l'exige, il peut arriver que le Docte demande à tous les PJ ou à un PJ en particulier de refaire un test d'Initiative alors que la scène n'est pas terminée. Cela se produit chaque fois qu'un événement inattendu survient ou que les conditions générales de l'action sont nettement modifiées. Par exemple, si une explosion inattendue a lieu, ou si un groupe de combattants prend soudain part à l'action, ou si un personnage perd connaissance puis revient à lui, le Docte peut être amené à considérer que la situation est complètement renouvelée pour tout ou partie des protagonistes. Si un PJ est amené à recalculer son Initiative, l'avantage de son « C'est pour moi ! » prend fin.

## PRIS PAR SURPRISE

Quand un personnage est pris par surprise, dans le cas d'une embuscade par exemple, il ne peut se défendre activement et sa Défense et sa Résistance passive sont réduites de 2. Il n'agira et ne fera son test d'Initiative qu'au tour suivant.

## Agir

Les personnages agissent en fonction de leur score d'Initiative, en commençant par le score le plus élevé.

À chaque tour de jeu, un personnage peut effectuer, dans l'ordre qu'il veut :

### 1 Déplacement + 1 Action + 1 Bagatelle

Un **Déplacement** correspond à une distance de 4m + Mouvement, que le personnage peut bien entendu ne pas faire.

Une **Action** correspond à un geste ou une série de gestes qui réclament une pleine attention de la part du personnage. Dans cette catégorie entrent principalement les attaques et les Pouvoirs dits actifs, ou toute autre action complexe demandant de la concentration (escalader un mur, lancer une arme à un allié, faire pitié à son adversaire en usant de sa Compétence Comédie ou Séduction).

**Note :** une Action et une Bagatelle peuvent se faire en même temps qu'un Déplacement.

Une **Bagatelle** est une action simple qui peut être très rapide ou bien être effectuée pendant le tour plus ou moins en même temps qu'une autre action.

*Exemples :* ouvrir une porte, prendre un objet, dire quelques mots, monter sur une table, faire tomber une étagère, se démasquer, activer un pouvoir passif.

**Note :** s'il le désire, un personnage peut très bien, à son tour de jeu, transformer une Action en Bagatelle. Il effectuera alors deux Bagatelles au lieu d'1 Action + 1 Bagatelle.

Dans les règles optionnelles, vous trouverez un grand nombre de manœuvres avancées. Mais vous pouvez très bien vous en tenir à l'éventail de manœuvres suivantes, qui couvrent les principales situations que les personnages rencontreront dans les scènes d'action.

## MANŒUVRES PRINCIPALES

Manœuvre	Type d'action	SD ou modificateur sur le test effectué	Effet spécifique en cas de réussite
Dégainer, prendre un objet, ouvrir une porte, parler, etc.	Bagatelle	na	na
Se Démasquer ou utiliser un pouvoir féérique passif	Bagatelle	Automatique	La créature ne sera Démasquée qu'au tour suivant
Utiliser le décor à son avantage	Bagatelle	Bonus variable, à la discrétion du Docte	Variable
Marcher = 4 + Mouvement mètres Plonger à couvert	Déplacement	Tout Tir effectué en mouvement a un malus de - 1 à - 3 en fonction de la vitesse du mouvement	Toute cible en mouvement affecte le Tir d'un malus de - 1 à - 3 selon la vitesse du mouvement
Courir / Voler = (4 + Mouvement) x 2 m	Déplacement	Tout Tir effectué en mouvement a un malus de - 1 à - 3 en fonction de la vitesse du mouvement	Toute cible en mouvement affecte le Tir d'un malus de - 1 à - 3 selon la vitesse du mouvement
Faire une attaque simple	Action	Tir + PRÉC ; Mêlée + AGI	Points de dégâts = valeur de l'arme + MR + éventuel bonus de Force
Se désengager	Action	Mouvement + AGI SD 10 + Rang de Mêlée de l'adversaire	Éloignement hors de portée des attaques de Mêlée de l'adversaire
Utiliser un Pouvoir féérique actif	Action	SD = Résistance passive ou active de la cible	Variable

## LE COMBAT

Réussir une attaque nécessite d'atteindre le Seuil de Difficulté (SD) requis pour toucher son adversaire. En cas de réussite, des points de dégâts sont alors infligés (voir ci-dessous « Infliger des dégâts », p. 169).

### Attaquer au corps à corps

Lorsqu'un personnage veut porter un coup à son adversaire, il doit effectuer un test d'attaque qui se calcule ainsi :

**Mêlée + Agilité (ou Force pour certaines manœuvres) + 1D au choix**  
*contre*

**une Défense passive dont le SD est la valeur d'Esquive ou de Parade de l'adversaire.**

### Attaquer à distance

Lorsqu'un personnage utilise une arme à distance pour blesser son adversaire, le test se calcule ainsi :

**Tir + Précision + 1D au choix**  
*contre*

**un SD de distance + modificateur de situation et éventuellement de taille**

Il est impossible d'esquiver une balle mais il est possible d'augmenter le SD en se mettant à couvert, en courant, en utilisant un Pouvoir, etc. La Tricherie peut également modifier le résultat d'un Tir effectué par un PNJ en simulant le fait de se souvenir instinctivement d'avoir rêvé de ce tir et d'avoir fait un mouvement l'anticipant.

*Note : il est possible d'esquiver un projectile autre qu'une balle mais seulement lorsqu'on est conscient qu'on est pris pour cible. Dans ce cas, le Docte prendra en compte le SD le plus élevé entre la distance ou la valeur d'Esquive.*

Il arrive que des situations particulières modifient le SD, par exemple si la cible est en mouvement ou partiellement à couvert, s'il fait nuit, si elle est très grande, etc. Dans ces cas, le SD s'élève ou s'abaisse (en général de + 1 à + 3 ou de - 1 à - 3, parfois davantage). Le Docte peut estimer lui-même cette augmentation de la difficulté ou se reporter au

## SEUILS DE DIFFICULTÉ DES TIRS À DISTANCE

Distance en mètres pour arme de poing	Distance en mètres pour arme d'épaule ou lourde	SD
Bout portant	Bout portant	5
1 à 3		6-7
4 à 6	1 à 6	8-9
7 à 10	7 à 15	10
11 à 15	16 à 24	11-12
16 à 19	25 à 35	13-14
20 à 29	36 à 49	15-16
30 à 39	50 à 69	17-18
40 à 49	70 à 89	19-20
50 à 59	90 à 99	21-22
60 à 69	100 à 149	23-24
70 à 79	150 à 199	25-26
80 à 89	200 à 299	27-28
90 à 99	300 à 399	29-30
100 à 129	400 à 699	31-32
130 à 149	700 à 999	33-34
150 et +	1000 et +	35

tableau comportant une liste de modificateurs de situation qui figure dans les règles avancées, p. 183.

*Exemple : le fouinard Marcellin a repéré un gremlin près de l'entrepôt de son amie Léoncie. Cet ennemi se trouve à 20 mètres et il est de petite taille. Pour faire mouche avec son revolver, le SD de distance est 15 et le modificateur pour une cible de petite taille (+ 1) fait passer le SD à 16. Marcellin obtient un résultat de 17 : il touche de justesse le gremlin qui, blessé, prend la fuite.*

## Attaquer avec d'autres Compétences

Certaines attaques sont effectuées avec d'autres Compétences. Par exemple, lancer une grenade correspond à Habilité + Précision. Utiliser une

## La taille des cibles

Bien souvent, la taille des cibles modifie l'Esquive ou le SD d'un Tir standard qui correspond à celui d'une cible de taille moyenne. Les Faux-Semblants sous forme démasquée sont parfois plus petits ou plus grands que la moyenne. Ainsi, lorsqu'il est précisé qu'ils sont de **petite taille** (gnome, korrigan, etc.), le SD pour les toucher ainsi que leur valeur d'Esquive sont augmentés de 1. À l'inverse, les fées de **grande taille** (golem, orc, etc.), une fois démasquées, voient leur valeur d'Esquive et le SD pour être touché réduits de 1 et celles de **très grande taille** de 2 (troll, ogre).

arme improvisée ou le décor (un lustre, un tapis au sol pour faire tomber, etc.) sera évalué avec Habilité + Ressor + Agilité. Les PJ sont encouragés à faire preuve de créativité en fonction de leur environnement.

## Réussites et échecs critiques en combat

**Dans le cas où la MR de l'attaque est égale à 7 ou plus (réussite critique)**, le joueur peut choisir d'infliger + 2 points de dégâts supplémentaires ou de bénéficier d'une Aubaine, selon le coup porté (à voir avec le Docte).

En combat, l'Aubaine prend une forme variable selon les circonstances, l'intention (attaque mortelle ou incapacitante) et le gabarit de l'adversaire : l'adversaire perd son Action, est désarmé, assommé, subit une hémorragie d'un PV par tour, perd connaissance, est blessé à une partie du corps avec un effet de jeu, tombe et doit prendre une Action pour se relever, etc. Le Docte détermine ce qui est possible en fonction des circonstances et de l'état de santé de l'adversaire.

*Exemple : alors que Trivelin le gremlin tire sur le troll en train de le charger de manière extrêmement alarmante, il obtient une MR de 7 et donc une Aubaine ou + 2 points de dégâts. Le PJ incarnant Trivelin décide qu'il préfère une Aubaine : le Tir a touché la jambe du troll, provoquant sa chute dans des débris sur le côté, ce qui lui fait perdre un tour entier pour se relever. Trivelin pourra en profiter pour tirer à nouveau sur le troll ou pour lui fausser compagnie.*

**Note :** quand une attaque est portée, le joueur peut préciser s'il souhaite qu'elle soit plutôt incapacitante ou mortelle. Pour un tir, il faut cibler une partie du corps non vitale pour être sûr d'incapaciter sans risquer de causer une blessure mortelle, mais le SD est alors plus difficile (voir les manœuvres de Tir avancées, p. 182). Cela aura une incidence sur la nature des réussites ou échecs critiques éventuels.

**Dans le cas où la ME d'une attaque est 7 ou plus (échec critique),** le joueur souffre d'une Complication déterminée par le Docte.

En combat, la Complication prend une forme variable selon les circonstances, l'intention initiale de l'attaque et les alliés éventuels entourant le personnage : le personnage chute et devra prendre une Action pour se relever, heurte un élément du décor et abîme son arme ou se blesse s'il attaquait avec une arme naturelle, blesse un allié à la place de son ennemi, son arme lui échappe des mains ou s'enraye, etc.

## La défense passive

Dans *Les Héritiers*, le fait de se défendre est la plupart du temps une action automatique, aussi



appelée « **défense passive** », qui n'entre pas dans le décompte du nombre d'actions que peut faire un personnage au cours d'un tour de jeu. On distingue, selon le style de défense, entre l'Esquive et la Parade. Leurs valeurs sont pré-calculées ainsi :

- ✦ valeur d'Esquive = Mouvement + Agilité + 5 + 1 si Spécialité *Esquive*
- ✦ valeur de Parade = Mêlée + Agilité + 5 + 1 si Spécialité dans le type d'arme maniée.

**Note :** on peut accroître ce SD de défense passive de 2 points en dépensant 1 point d'Agilité ou de Sang-froid (voir la règle optionnelle de l'Effort, p. 141), **avant ou après** que le test de l'attaque soit effectué.

## Infliger des dégâts

Une fois qu'une attaque est réussie, on passe à l'étape suivante : le calcul des dégâts que cette attaque inflige. Il correspond à :

**dégâts de l'arme + MR**  
**(+ éventuel bonus de Force)**

En Mêlée, on ajoute éventuellement un bonus de Force correspondant à la **Force de l'attaquant** s'il utilise une arme blanche lourde et sa **Force - 2** s'il utilise une arme blanche légère ou naturelle (poings, griffes, etc.). On appelle la somme des dégâts de l'arme et du bonus de Force **Dégâts combinés**. Dans le cas d'une réussite critique, le personnage peut enfin choisir d'ajouter + 2 aux dégâts à la place d'une Aubaine.

***Note :** certaines Capacités comme Armure naturelle ou Pouvoirs comme Peau de pierre ou simplement des protections de type gilet pare-balles, cuirasse, etc. réduisent les dégâts reçus (voir le tableau des protections, p. 264).*

*Exemple : le léporide Auguste de Saint-Amant se bat en duel contre Lucien Isengrin, un loup-garou sûr de ne faire qu'une bouchée de ce « lapinet maigrelet ». Armé de sa fidèle rapière, Auguste porte un coup d'estoc très adroit à son adversaire avec une MR de 7 (réussite critique). La rapière est une arme blanche légère causant 2 points de dégâts et comme le rang de Force d'Auguste est 3, il faut ajouter (3 - 2) 1 point de dégât supplémentaire. À cette valeur de Dégâts combinés, s'ajoute la MR (7), et comme il s'agit d'une réussite critique et qu'il veut blesser au maximum son adversaire, Auguste choisit d'augmenter les dégâts de 2 au lieu de bénéficier d'une Aubaine. Le total de son attaque est donc :  $2 + 1 + 7 + 2 = 12$  points de dégâts. Le loup-garou est sérieusement blessé. Une autre attaque de ce type et il sera mis hors de combat !*



## UTILISER DES POUVOIRS PENDANT UN TOUR DE JEU

Pour les **Pouvoirs passifs** et se Masquer / se Démasquer, aucun test n'est requis. Ces actions sont considérées comme des Bagatelles (une par tour), mais peuvent aussi s'effectuer en tant qu'Action : dans ce cas, le personnage réalise deux Bagatelles au lieu d'une Bagatelle et d'une Action.

Utiliser un **Pouvoir actif** est considéré comme une Action à part entière. Pour le test à effectuer et les règles spécifiques à ce type d'action, voir le chapitre consacré aux Pouvoirs, p. 190.

## ENCAISSER DES DÉGÂTS

Quand une attaque réussit, elle inflige un nombre de points de dégâts à l'adversaire qui est directement soustrait à son total de points de Vie, après application éventuelle d'une réduction due à une protection (voir p. 264).

### Dégâts dus à l'argent

L'argent est le fléau des fées : occasionnant des brûlures, son contact direct lors d'une blessure ou d'une ingestion cause 4 points de dégâts supplémentaires auxquels s'ajoute 1 point par tour jusqu'à ce que l'objet ou la substance argentique ait quitté le corps de la créature. Les armes ou munitions en argent sont donc particulièrement mortelles pour un Faux-Semblant.

***Note :** les balles en argent ont tendance à transpercer les Faux-Semblants. Heureusement pour eux car, en restant dans le corps, les brûlures occasionnées deviennent vite fatales. C'est au Docte de déterminer si cela se produit.*

## Mourir... ou presque

**Quand les points de Vie d'un personnage atteignent une valeur en dessous de zéro supérieure à son rang de Constitution, il meurt.**

*Exemple : Trivelin a 4 en Constitution. Si une attaque le fait tomber à - 5 PV, il meurt sur le coup.*

Entre 0 point de Vie et Constitution en dessous de zéro, le personnage est **moribond**. Il lui faut réussir un test de Ressort ou Fortitude + Constitution contre un **SD 14** (le malus de blessure dû à la douleur n'est pas à ajouter) pour ne pas mourir immédiatement. Si le test est réussi, le personnage restera **entre la vie et la mort pendant 1 minute maximum**, c'est-à-dire 12 tours. Une stabilisation du moribond devra intervenir dans la minute grâce à un test de **Médecine ou Survie (Premiers soins) + Précision SD 14 ou tout moyen de faire regagner au moins 1 point de Vie** au moribond (un Pouvoir de soin ou un environnement permettant le Pouvoir *Régénération*). Sans cela, au bout de 12 tours, il meurt irrémédiablement. Le moribond ne reprendra connaissance qu'après avoir reçu d'autres soins ramenant son total de points de Vie au-dessus de zéro.

*Exemple : le duel entre le loup-garou Lucien Isengrin et le léporide Auguste de Saint-Amant a tourné en faveur de ce dernier. Une ultime botte a fait tomber les points de Vie du loup-garou à - 3. Comme il a une Constitution robuste de rang 5, il ne meurt pas sur le coup et effectue un test de Ressort + Constitution de SD 14 pour savoir s'il survit encore pendant une minute. Il réussit de justesse et reste donc entre la vie et la mort pendant 12 tours. Un ami, témoin du duel, se précipite à son secours pour bander ses plaies et empêcher le sang de s'écouler. Il réussit son test de Premiers soins SD 14, ce qui permet une stabilisation : Lucien est sauvé.*

## Blessures

Au cours d'un affrontement, si un personnage est blessé, il peut encaisser jusqu'à la moitié de ses points de Vie sans subir de malus. Les blessures sont superficielles.

Au-delà de ce seuil, le personnage subira un **malus de - 1** à toutes ses actions. La blessure est grave.

Enfin, si un personnage passe en dessous de 5 points de Vie, il subira désormais un **malus de - 2**. La blessure est très grave.

## Reprendre son souffle

Au cours d'un tour de jeu, un personnage peut décider de **reprendre son souffle**. Dans ce cas, il n'effectue aucune autre Action au cours du tour. Le joueur effectue à la place un test de Ressort ou de Fortitude + Sang-froid contre un SD de 10 pour ignorer le malus qui devrait s'appliquer en raison de ses blessures. **Attention, il faut compter malgré tout le malus de blessure pour réussir ce test !** En cas de succès, tous les malus dus aux blessures de son personnage sont annulés **pour le reste de la scène**. Si une nouvelle blessure synonyme d'un nouveau malus lui est infligée, par exemple un malus de - 2 après qu'un malus de - 1 a été neutralisé, celui-ci s'applique : il faudra reprendre son souffle à nouveau pour le neutraliser.

*Exemple : blessée grièvement par une balle, la farfardette Léoncie Melliflue se sent très affaiblie (malus de - 2). Réfugiée derrière une caisse de son entrepôt de liqueur de berthaniel, elle sacrifie son Action à ce tour pour « reprendre son souffle ». Elle effectue un test de Ressort (son rang est plus élevé que son rang de Fortitude) + Sang-froid pour neutraliser son malus de blessure de - 2 et reprendre le combat. Elle doit atteindre un SD 10 mais avec son malus de - 2, ce n'est pas si évident. Elle serre les dents, souffle un grand coup, et obtient un total de 12 en comptant le malus. Elle ne laissera pas dérober sa précieuse production sans qu'on lui passe sur le corps !*

## Les blessures en résumé

- ✦ De 100 à 50% des points de Vie : pas de malus.
- ✦ En dessous de 50% et jusqu'à 5 points de Vie : malus de - 1.
- ✦ En dessous de 5 points de Vie : malus de - 2.
- ✦ On peut « reprendre son souffle » en consacrant son Action à un test de Ressort ou Fortitude + Sang-froid SD 10 afin d'annuler un malus pour le reste de la scène.
- ✦ 0 point de Vie ou dans une Caractéristique : inconscience.
- ✦ Entre 0 et Constitution points de Vie en dessous de 0 : moribond.
- ✦ Au-delà de Constitution points de Vie en dessous de 0 : mort.

## SOINS ET RÉCUPÉRATION

Après avoir subi une blessure, plusieurs moyens existent pour récupérer des points de Vie.

### Premiers soins

Les Compétences **Médecine** ou **Survie** (*Premiers soins*) + **Précision** permettent de faire récupérer à quelqu'un un nombre de points de Vie équivalent à la MR du test. Cette récupération n'intervient pas immédiatement mais au bout d'une heure après les soins environ. Un seul test réussi est possible par personnage tentant les Premiers soins et par tranche de 8 heures. Si un personnage échoue, un autre peut tenter des Premiers soins.

Un échec critique entraînera une aggravation des blessures égale à - 1 point de Vie par heure (même en repos) due à une hémorragie mal soignée, une infection, un organe abîmé, etc. Il faudra qu'une

autre personne réussisse le test de Premiers soins pour endiguer le problème et stabiliser le patient (la MR ainsi obtenue ne lui redonnera alors pas de points de Vie).

En situation calme, le **SD d'un test de Premiers soins est de 10 pour des blessures légères, 12 pour des blessures graves, 14 pour des blessures très graves.**

*Exemple : il ne reste à Léoncie que 3 points de Vie, elle est très gravement blessée (malus de - 2). Sa détermination a eu raison des cambrioleurs mais son sang macule le sol de son entrepôt. Heureusement, son ami le fouinard Marcellin Defer arrive à la rescousse. Il lui prodigue des Premiers soins avec sa Compétence Médecine au rang 3, pour laquelle il a la Spécialité Premiers soins (bonus de + 1). Ajoutant son rang de Précision (4), il a donc une base de 8 pour ce test de SD 14 (blessures très graves). Il obtient un 8 sur son D10, pour un total de 16 (MR = 2) : il soigne Léoncie, qui regagnera 2 points de Vie dans l'heure. Avec 5 points de Vie, son malus de blessure passera à - 1 au lieu de - 2. De surcroît, si son ami fouinard use sur elle de son pouvoir Salive régénératrice, avec un score de 3 en Féérie, elle regagnera un point de vie supplémentaire.*

### Guérison naturelle

**Repos bref** : en se reposant une heure, un personnage légèrement blessé (disposant d'au moins la moitié de ses points de Vie) récupère 1 point de Vie. Il regagne aussi un point temporaire de Caractéristique (au choix). Ce type de récupération n'est possible qu'une fois par demi-journée.

**Repos long** : quand un personnage est légèrement blessé (il dispose encore d'au moins la moitié de ses points de Vie), il récupère Constitution points de Vie et tous ses points dépensés de Caractéristiques **en dormant ou se reposant 8 heures** sans plus d'une heure d'interruption du repos.

**Tant qu'un personnage a moins de la moitié de ses points de Vie, il ne récupère qu'1 point de**

**Vie par tranche de 8 heures de repos**, sous réserve d'avoir bénéficié de Premiers soins. Dans le cas contraire, son état est au mieux stable (pas de perte de points de Vie), au pire critique (perte progressive de points de Vie jusqu'à évanouissement puis mort ou jusqu'à ce qu'un traitement adéquat stabilise les blessures).

*Exemple : pendant que le contremaître est emmené à l'hôpital, Léoncie est allée s'allonger. Avec 6 points de Vie sur un total de 18, elle est toujours gravement blessée. Comme elle a bénéficié de Premiers soins, elle récupérera 1 point de Vie après une nuit de 8 heures. Si elle se repose 8 heures le lendemain et encore 8 heures la nuit suivante, elle regagnera 2 points de Vie, ce qui l'amènera à 9 points de Vie, c'est-à-dire la moitié de son total. Elle ne sera plus alors que légèrement blessée, et récupérera Constitution points de Vie au cours des 8 prochaines heures de repos.*

## Guérison surnaturelle

Certaines fées ont des pouvoirs de guérison comme *Imposition des mains* ou *Salive régénératrice* qui redonnent des points de Vie plus rapidement que des Premiers soins et peuvent stabiliser un moribond ou un état de santé qui se dégrade dû à des blessures. Pour accélérer leur récupération, bon nombre de Fées ont par ailleurs un pouvoir de *Régénération* ou de *Mue* qui leur est propre. À moins qu'il n'y ait une grosse fracture à réduire chirurgicalement, même les blessures graves et très graves peuvent être soignées ainsi. La *Régénération* redonne 3 points de Vie par heure ininterrompue passée à régénérer (4 points de Vie à partir du rang 6 en Féérie). Elle permet aussi de récupérer un point de Caractéristique en 30 minutes au lieu d'une heure (voir à ce sujet le chapitre consacré aux Pouvoirs, p. 190).

*Exemple : après les Premiers soins, Marcellin le fournard a utilisé sa Salive régénératrice sur les blessures de Léoncie pour aider sa guérison, ce qui lui a redonné 2 points de Vie en plus. Elle restera ainsi moins longtemps gravement blessée.*

# CHUTES, FEU, ASPHYXIE ET NOYADE, EMPOISONNEMENT

## Les chutes

Quand un personnage fait une chute, un test de Ressort + Agilité dont le SD dépend de la hauteur est effectué pour voir comment il se réceptionne afin de limiter les dégâts indiqués par une valeur fixe. Les dégâts seront réduits de la MR et aggravés de la ME. La surface sur laquelle il tombe ou des éléments amortissants modifieront les dégâts éventuellement reçus.

En cas d'**échec critique** au test, un membre est cassé (jambe, bras, épaule, etc.).

**Note** : une jambe cassée fait perdre 3 rangs de Mouvement (au sol) et un membre cassé est inutilisable jusqu'à guérison.

## TABLEAUX DES CHUTES

Hauteur en mètres	SD du test de Ressort + Agilité	Base de dégâts
2 - 3	6 - 7	4
4 - 5	8 - 9	8
6 - 7	10 - 11	10
8 - 9	12 - 13	12
10 - 11	14 - 15	14
12 - 13	16 - 17	16
14 - 15	18 - 19	18
16 - 18	20 - 21	20
19 - 20	22 - 23	25

*Note : la MR du test réduit les dégâts, la ME les aggrave.*

Modificateurs de dégâts de chute	
Surface liquide	- 10
Surface meuble (neige, boue, sable)	- 5
Amortissement (branchages, buisson, toile, etc.)	- 2 à - 4
Pieux, rochers coupants, etc.	+ 4 à + 6

Exemples :

✦ *Dragan chute dans une fosse de 4 mètres hérissée de pieux. Le SD pour limiter les dégâts de chute est 8. Il obtient un résultat de 14 (MR = 6) sur son test de Ressort + Agilité et réduit ainsi les dégâts de chute à (8 - 6) 2. Malheureusement, le Docte annonce que les pieux sont nombreux et acérés : + 5 points de dégâts, pour un total de 7.*

✦ *Pris en tenaille par deux sentinelles sur des remparts, Dragan ne voit qu'une seule issue : sauter. Le rempart fait 6 mètres de hauteur mais des buissons en contrebas permettront d'amortir la chute. Le SD du test est 10. Dragan obtient une MR de 3 et limite donc les dégâts attendus à (10 - 3) 7. Les buissons (modificateur aux dégâts = - 2) les réduisent à 5. Il s'en tire bien.*

**Note :** à partir de 12 mètres sur une surface dure, une chute devient potentiellement mortelle si rien ne l'amortit.



## Les brûlures

Deux facteurs influent sur le caractère meurtrier d'un feu : son intensité et la surface de contact du personnage. L'intensité du feu entraîne un certain nombre de points de dégâts que subit le personnage **par tour d'exposition**. À moins que le personnage parvienne à éviter le contact avec le feu, il subit à chaque tour de contact les dégâts.

La surface de contact entraîne un modificateur à ces points.

Si plus de 6 points de dégâts de feu sont reçus, les vêtements de la victime prendront feu. Il lui faudra consacrer un tour complet pour les éteindre.



## INTENSITÉ DU FEU

Type de feu	Dégâts
Flamme de bougie	4
Feu de bois	6
Essence ou huile enflammée	8
Fournaise	12
Métal en fusion	16

Surface de contact	
Très étroite (doigt)	- 4
Petite (membre)	- 2
Moyenne (la moitié du corps)	0
Importante (les trois quarts du corps)	+ 2
Très importante (immersion totale)	+ 4

## L'asphyxie et la noyade

La privation d'oxygène, par étouffement, immersion dans un liquide ou à cause d'un environnement irrespirable (comme dans le cas d'un incendie), risque d'entraîner la mort. Un personnage peut retenir sans difficulté sa respiration pendant un nombre de tours égal à :

### 8 + Ressort + Constitution tours.

Si les conditions sont particulièrement stressantes (strangulation, incendie, noyade...), le MJ peut exiger que le joueur exécute un test de Ressort ou Fortitude + Sang-froid SD 12 à 16 selon les circonstances. L'éventuelle ME de celui-ci se soustrait alors au nombre de tours durant lesquels le personnage peut retenir son souffle sans problème.

Lorsque le temps où le personnage ne parvient plus à retenir sa respiration est écoulé, le joueur doit effectuer à chaque tour un test de Ressort + Constitution SD 12 avec un malus cumulatif de - 1. Pour chaque test qui échoue, le personnage subit un point de dégât par point de ME au test. Lorsque le personnage tombe à 0 point de Vie, il sombre dans l'inconscience et mourra après Constitution tours passés sans oxygène. S'il est ramené à l'air libre ou

si une strangulation s'arrête avant cette issue fatale, il regagnera les points de Vie perdus à raison d'un par demi-heure.

*Exemple : soudain saisi par un orc venu l'étrangler par derrière, le bastet Edgar Lematois se retrouve le souffle coupé. Il rate son test de Ressort + Force pour se dégager de l'étreinte d'acier et doit faire un test de Ressort + Sang-froid SD 15 pour ne pas perdre trop d'oxygène. Sa ME est malheureusement égale à 5. Il peut normalement retenir son souffle 8 + 3 (Ressort) + 3 (Constitution) = 14 tours. Avec sa ME, il ne pourra retenir son souffle que 9 tours, soit 45 secondes au lieu d'1 minute et 10 secondes. L'orc étant plus fort que lui, il rate les tests pour se dégager. Au 8<sup>ème</sup> tour, Edgar commence à suffoquer. Il fait un test de Ressort + Constitution SD 12 qu'il rate de 1. Il perd 1 PV et refait son test au tour suivant avec un malus de - 1 et rate de 3 : il perd 3 PV, etc. Le Docte lui permet de faire à nouveau un test avec l'énergie du désespoir pour se dégager, tout en souffrant d'un malus de - 1. L'intervention d'un allié ou la Triche, y compris son utilisation narrative pour alerter un allié, semblent être les seuls moyens pour Edgar de ne pas succomber...*

*Note : la Capacité naturelle Apnée permet de se retenir de respirer pendant 20 + Constitution minutes, durée qui remplace la valeur mentionnée au début de ce paragraphe.*

Pour nager correctement, il faut posséder la Spécialité Nage\*. Cependant, un test de Ressort + Agilité permettra de se sortir d'une chute dans l'eau sans forcément se noyer si un rivage est proche, ou de se maintenir à la surface pendant MR minutes avant de commencer à sombrer et subir les règles d'asphyxie.

## Le poison

Le poison est un moyen fréquent de se débarrasser de quelqu'un ou de l'affaiblir. Les cinq principaux paramètres d'un poison sont sa **Toxicité**, sa **Virulence**, sa **Signature**, sa **Complexité** et bien sûr ses

**Effets.** On ajoute à ces caractéristiques la Voie d'administration et le temps de fabrication.

La **Toxicité** indique le caractère mortel du poison. Ce paramètre se traduit par une valeur de dégâts comparable à celles des armes classiques, à laquelle il faudra ajouter la ME ou retrancher la MR du test de Résistance. Ces dégâts sont particuliers. D'abord, ils n'interviennent qu'après un certain temps dépendant de la nature du poison (de quelques tours à plusieurs heures ou jours). Ensuite, s'ils ne suffisent pas à tuer la victime, celle-ci récupérera à raison d'un point de Vie par heure.

La **Virulence** indique le niveau de concentration du poison. C'est le SD que la victime doit atteindre pour résister aux effets du poison et limiter plus tard les dégâts de Toxicité sur son organisme avec un test de Ressort (*Endurer*) + Constitution. La ME à ce test indique le nombre de points de dégâts subis en plus de la Toxicité et la MR le nombre de points de dégâts subis en moins.

La **Signature** représente la difficulté à dissimuler le poison aux sens de la victime dans un aliment, une boisson ou l'atmosphère, si le poison doit être respiré. C'est le SD que la victime doit dépasser pour repérer le poison lors d'un test d'Observation + Perception.

Les **Effets** expliquent l'impact du poison sur celui qui l'ingère. Ils sont de nature variée : paralysie, suffocation, douleurs, brûlure interne, etc.

La **Complexité** indique la difficulté qu'aura un empoisonneur à fabriquer le poison. C'est le SD qu'il devra dépasser à son test de Médecine (*Pharmacopée*\*). C'est aussi le SD que devra dépasser un connaisseur pour identifier le poison par un test de Médecine (*Pharmacopée*\*) ou Monde du crime (*Assassinat*\*).

Pour aider la victime d'un empoisonnement, et sous réserve d'avoir accès à des traitements médicaux, on peut faire un test de Médecine (*Pharmacopée*\*) + Esprit contre un SD égal à la Complexité du poison pour l'identifier et savoir comment en limiter les effets. La MR permettra de réduire les dégâts de Toxicité du poison qui affecteront la victime au terme du temps d'action et de réduire les effets du poison à ceux de quelqu'un qui a Résisté si cela n'a pas été le cas.

*Exemple : l'arsenic est un poison assez difficile à détecter (Signature SD 13). Il fait effet une minute après avoir été respiré et 3 heures après son ingestion. Sa Virulence pour y résister est de SD 15 ; sa Toxicité intervient au bout de 3 jours et inflige 12 points de dégâts + ME ou - MR du test de Résistance (on sait alors si la victime meurt ou non). Sa Complexité pour le fabriquer ou aider à en limiter les effets est égale à 14. Les effets principaux, avant que la Toxicité n'intervienne, sont des douleurs abdominales, nausées, vomissements causant - 2 à toutes les actions pour ceux qui ont surmonté la Virulence, et - 4 à ceux pour qui n'y ont pas résisté.*

**Note :** des descriptifs et paramètres plus détaillés des poisons (sur la fabrication et les voies d'ingestion) sont exposés dans le livret Drogues délicieuses et poisons effroyables.

## Les maladies

Dans *Les Héritiers*, les maladies sont simulées de manière relativement simple, par un malus fixe associé à la fatigue ou la fièvre (- 1 à - 3), ou bien par une réduction temporaire du rang d'une Caractéristique de 1 à 3 points (0 équivaut à un évanouissement ou un sommeil fébrile et agité). Reportez-vous au descriptif du Pouvoir *Contagion*, p. 206, pour avoir quelques idées de symptômes possibles.

## LES TYPES D'ADVERSAIRES

Pour simplifier la gestion par le Docte des scènes d'action, le Système 3D propose de distinguer **4 types d'adversaires génériques** : les **Larbins** (opposants faibles), les **Acolytes** (opposants moyennement dangereux), les **Pointures** (opposants très

dangereux), les **Cadors** (opposants d'élite à réserver aux Héritiers très puissants).

Par ailleurs, on appelle **Protagonistes** les PNJ principaux d'un scénario, qui ne sont pas toujours des adversaires. Leur puissance oscille en général entre celle des Acolytes et des Cadors. Ils ont toujours un nom, des traits de caractère plus marqués et des caractéristiques plus contrastées que les types d'opposants standard, reflétant leurs forces et faiblesses à la manière des Héritiers. On appelle **Figures** les personnages les plus importants de l'univers (Caléïs Frédon, Merlin l'Enchanteur, etc.) et **Légendes** les personnages les plus puissants, notamment les fées légendaires. Une Figure peut être un Protagoniste et aura le plus souvent un niveau de puissance proche d'une Pointure ou d'un Cador, mais sera parfois une Légende (c'est le cas, par exemple, de Merlin l'Enchanteur). Dans tous les cas, ces PNJ majeurs ont des caractéristiques uniques, des points forts et faibles à découvrir.

***Note :** les Caractéristiques standard présentées dans le tableau visent à gagner du temps. Le Docte peut personnaliser à sa guise les adversaires en modifiant les valeurs indiquées d'un ou deux points, voire plus. Les*

*Cadors et Légendes sont des adversaires à réserver pour des Héritiers de très haut niveau.*

## RÈGLES AVANÇÉES POUR LES SÉQUENCES D'ACTION

Le Système 3D privilégie une manière de jouer simple et intuitive. Cependant, vous aurez sans doute envie de puiser dans l'éventail suivant de règles additionnelles pour préciser certaines situations de jeu. N'hésitez pas à personnaliser vous-mêmes nos suggestions, l'important est que vous et vos joueurs trouviez le système de jeu qui vous convient le mieux.

### Règles optionnelles d'Initiative

Si vous le souhaitez, vous pouvez introduire deux variantes supplémentaires.

✦ Il est possible d'« agir à la hâte », ce qui fonctionne comme la règle d'Effort. En dépensant un

## TYPES D'ADVERSAIRES

Opposants	Défense et Résistance (aux pouvoirs)	Attaque ou Pouvoir actif	Points de Vie	Caractéristiques et Compétences de Profil majeur	Féerie et Masque
<b>Protagonistes</b>	D'Acolyte à Cador	D'Acolyte à Cador	De 15 à 33	De 3 à 8	4 à 8
<b>Larbins</b>	10	6 + 1D8 (ou 10) Armes courantes	15 S'enfuient à moins de 8	2 ou 3	Néant (humains)
<b>Acolytes</b>	Passive : 12 Active : 10 + 1D10 (ou 15)	8 + 1D10 (ou 13) Armes courantes et un peu plus rares	18 à 21 S'enfuient à moins de 8	3 ou 4	3 et 4 si Faux-Semblants
<b>Pointures</b>	Passive : 15 Active : 13 + 1D10 ou 1D12 (ou 18)	10 + 1D10 ou 1D12 (ou 15/16) Armes plus rares et mortelles	21 à 27 Ne s'enfuient pas sauf si c'est dans leur plan	4 ou 5, voire 6 pour leur point fort	5 et 6 si Faux-Semblants. Ils utiliseront systématiquement leurs pouvoirs
<b>Cadors</b>	Passive : 18 Active : 16 + 1D10 ou 1D12 (ou 21)	12 + 1D10 ou 1D12 (ou 17/18) Armes plus rares et mortelles	24 à 33 Ne s'enfuient pas sauf si c'est dans leur plan	6 ou 7	7 si Faux-Semblants. Ils utiliseront systématiquement leurs pouvoirs

point de Sang-froid ou de Perception temporaire, on peut augmenter son Initiative de + 2 à n'importe quel tour du combat y compris le premier.

- ✦ Quelqu'un qui choisit de n'effectuer aucune Action pendant son tour de jeu augmentera son rang d'Initiative aux tours suivants, et jusqu'à la fin de la scène, de + 4 (non cumulable).

## Règles optionnelles de Défense et Résistance

Si la Défense et la Résistance passive sont des paramètres intervenant sans test, il est possible de se Défendre et de Résister activement. Ce sont des manœuvres à part entière permettant d'augmenter l'efficacité défensive en sacrifiant la possibilité d'attaquer.

### LA DÉFENSE ACTIVE

Dans certaines situations où le défenseur a vraiment besoin d'esquiver ou parer une attaque, il peut sacrifier sa propre attaque au profit d'une défense renforcée. C'est ce qu'on appelle une **Défense active**, qui **compte pour une Action**. Le défenseur se concentre entièrement sur l'action d'esquiver ou de parer. Tout test d'attaque dont il sera la cible et qui interviendra après l'activation de cette Défense devient alors un test en opposition, où le SD est remplacé par la défense active.

La Défense active s'effectue avec un test de :

**Mouvement (Esquive) ou Mêlée (Parade) + Agilité + 3 + 1D8/10/12**

Le résultat de cette défense active est utilisé contre les attaques de Mêlée visant le personnage **après qu'il a réalisé sa Défense active**, c'est-à-dire qui interviennent après lui dans l'ordre d'Initiative.

En cas d'égalité entre une attaque et une Défense active, on considère que l'attaque est réussie de justesse.

En cas de réussite critique, une Aubaine interviendra en faveur du défenseur (désarmement de l'attaquant si Parade, chute de l'attaquant si Esquive, etc.). En

cas d'échec critique, une Complication sera déterminée par le MJ.

*Exemple : tandis que Trivelin se congratule d'avoir échappé à un troll menaçant, il tombe nez à nez avec un de ses acolytes. Pris au dépourvu, il veut à tout prix éviter le coup de masse qui va s'abattre sur lui et se met en défense active. Son adversaire obtient un résultat de 15 sur son attaque, ce qui est supérieur à l'Esquive habituelle de Trivelin (12 sous forme masquée, 13 sous forme démasquée). Trivelin obtient un total de 17 sur sa défense active, ce qui lui permet d'éviter le coup de masse mais au prix de son Action à ce tour.*

*S'il avait obtenu un total de 7, par exemple à cause d'un - 3 sur un D10 reflétant une audace mal placée dans son esquive, il aurait subi un échec critique et une Complication. Le Docte aurait alors décidé que le coup de masse assomme Trivelin.*

### Notes :

- ✦ un personnage peut parer une attaque visant un autre personnage s'il est à portée, au prix d'une Action.
- ✦ il est possible, comme pour un Effort, de dépenser un point temporaire d'Agilité ou de Sang-froid pour augmenter de 2 sa Défense passive ou active pendant un tour, y compris après le résultat du test, pour échapper de justesse à une ou plusieurs attaques.

### LA RÉSISTANCE ACTIVE

Quand on sent qu'on est la cible d'un Pouvoir, on peut y Résister activement **au prix d'une Action**. La Résistance active est ainsi plus efficace que la Résistance passive, au prix du sacrifice de la possibilité d'attaquer pendant le tour.

La Résistance physique active s'effectue avec un test de :

**Ressort (Endurer) + Constitution (+ éventuel bonus de Masque) + 3 + 1D8/10/12.**

La Résistance psychique active s'effectue avec un test de :

**Fortitude (Résistance psychique) + Esprit (+ éventuel bonus de Masque) + 3 + 1D8/10/12.**

Le résultat de cette Résistance active est mesuré contre le ou les Pouvoir(s) physique(s) ou psychique(s) ciblant le personnage.

En cas d'égalité entre un Pouvoir et une Résistance active, on considère que l'attaque est réussie de justesse.

*Note : il est possible, comme pour un Effort, d'augmenter de 2 points, pour un tour, sa Résistance physique, passive ou active, en dépensant un point temporaire de Constitution ou de Force et sa Résistance psychique, passive ou active, en dépensant un point temporaire d'Esprit ou de Sang-froid.*



UN TROLL

## Le combat de mêlée avancé

Pour le combat au corps à corps, nul doute que les joueurs songeront à de très nombreuses manœuvres. Nous avons tenté de les traduire ici par une série de règles simples.

### ASSOMMER

Assommer un adversaire est une manière rapide de le mettre hors de combat et même d'éviter un affrontement. Pour y parvenir, il faut porter un coup à la tête suffisamment puissant avec une arme contondante. Cette action se résout par un test de Mêlée + Agilité contre un **SD égal à la Résistance physique passive de la cible si elle est surprise et à sa Défense ou Résistance physique + 6 si elle est consciente** de l'attaque. En cas de réussite, la cible tombera inconsciente pendant  $MR \times 2$  minutes (1 minute pour une MR de 0). En cas d'échec, l'attaque est ratée, ne blesse pas la cible et l'avertit de la présence de l'assaillant si elle ne l'avait pas remarquée.

### ATTAQUE À DEUX ARMES

Certains combattants aiment manier plusieurs armes en même temps pour déborder leur adversaire. Ce type d'attaque est redoutable mais aussi beaucoup plus difficile à porter. Il s'effectue par un seul test de Mêlée + Agilité avec un malus de - 4, réduit à - 2 pour les combattants dotés de la Spécialité *Mauvaise Main* ou bien utilisant des armes naturelles (griffes, crocs, cornes, etc.). L'avantage est que les dégâts des deux armes sont comptabilisés ainsi que la Force entière au lieu de l'habituel bonus de Force - 2 pour les armes légères ou naturelles. Ce type d'attaque n'est possible qu'avec des armes se maniant à une main ou bien naturelles (crocs, griffes, etc.).

*Exemple : la louve-garou Gaëlane Oberenn se retrouve acculée par un ogre hostile dans une impasse. Elle se démasque, prête à défendre sa peau bec et ongles, ou plutôt, griffes et crocs : elle attaque son adversaire avec ses deux armes naturelles. Elle fait un test de Mêlée + Agilité avec un malus de - 2 et non de - 4 (comme ce sont des armes naturelles, elle n'a pas besoin de la*

*Spécialité Mauvaise main pour limiter le malus). Elle réussit son attaque malgré le malus et obtient une MR de 1. Le calcul des dégâts est le suivant : griffes (1) + crocs (2) + Force complète (4) + MR (1) = 8 points de dégâts. Ce n'est pas une simple égratignure !*

## ATTAQUE À PLUSIEURS ET / OU PAR DERRIÈRE

Quand plusieurs personnages en attaquent un autre en même temps, ce n'est pas très *fair-play* mais à l'avantage de faire bénéficier le deuxième combattant d'un bonus de + 1 à son attaque, et l'éventuel troisième combattant d'un bonus de + 2. Sauf situation exceptionnelle à la discrétion du Docte, ce bonus ne peut excéder + 2 car on considère qu'il n'est pas possible, en combat, d'attaquer simultanément le même adversaire à plus de trois.

Autre manœuvre peu loyale : l'attaque dans le dos. Celle-ci octroie un bonus de + 2. Les plus fourbes pourront combiner ces deux approches pour un bonus cumulé de + 3.

## ATTAQUE BRUTALE

L'attaque brutale consiste à utiliser sa Force brute pour frapper. Ce type d'attaque est moins subtil qu'une attaque normale avec l'Agilité et plus facile à déjouer : cela se traduit par un **malus de - 2 sur le test**. Cependant, elle peut faire très mal quand l'attaquant possède une grande Force physique sans être très agile. Elle peut également « étourdir » (voir p. 185) pendant un tour en cas de réussite critique.

## ATTAQUE CIBLÉE

Parfois, un coup bien placé peut faire basculer un affrontement. Ces attaques sont plus difficiles, mais le risque en vaut la chandelle.

✦ **Cibler un membre** s'effectue avec un malus de - 2. En cas de réussite, les dégâts sont diminués de 2 mais la victime aura un handicap de - 2 pour se servir de son bras et son Mouvement sera réduit de 2 si elle est blessée ainsi à la jambe.

✦ **Cibler une main** s'effectue avec un malus de - 3. En cas de réussite, les dégâts sont diminués de 3 mais la victime ne pourra plus utiliser sa main.

✦ **Cibler la tête ou le cœur** s'effectue avec un malus de - 6. En cas de réussite, les dégâts sont multipliés par 3 et sont potentiellement mortels.

## CHARGER

Charger consiste à utiliser l'élan de son Déplacement pour augmenter l'impact de son attaque, qui est totale. Il faut donc combiner son Déplacement, son Action et sa Bagatelle pour l'effectuer. La course précédant l'attaque doit être d'**au moins 5 mètres** et ne pourra excéder la distance maximale que peut parcourir le personnage en courant en un tour, à savoir :  $(4 + \text{Mouvement}) \times 2 \text{ m}$ . Le test d'attaque se fait ensuite avec Mêlée limitant Mouvement (la moins bonne des deux valeurs) + Agilité. En cas de réussite, l'attaque bénéficiera d'un **bonus de + 3 points de dégâts**.

## COMBAT ACROBATIQUE

Il est possible d'effectuer des attaques et esquives acrobatiques impressionnantes en associant des figures de type saut, salto, roulade, tourniquet, appui sur le décor, figure aérienne, etc. à sa manœuvre d'attaque ou de défense. Le combat acrobatique aussi bien offensif que défensif nécessite la Spécialité *Acrobatie*\* et un minimum d'espace et d'imagination (il faut décrire les figures !).

L'attaque acrobatique s'effectue avec Mêlée limitant Mouvement (*Acrobatie*\*) (la moins bonne des deux notes) + Agilité. En cas de réussite, **l'attaque bénéficie d'un bonus de + 1 aux dégâts et placera le personnage en position avantageuse**, ce qui se traduit par un bonus de + 1 au tour suivant, sous réserve que la narration du PJ soit vraisemblable par rapport à la situation (il s'agit d'un bonus narratif). L'Esquive utilisant la Spécialité *Acrobatie*\* nécessite une Action et bénéficie d'un bonus de + 1. Elle permet en outre de passer à côté, au-dessus ou entre les jambes d'un adversaire ; une réussite critique permet d'arriver dans son dos (+ 2 à une attaque contre lui au tour suivant) ou de se désengager gratuitement.

## DÉSARMER

Il peut être intéressant de désarmer l'adversaire pour prendre un avantage considérable, voire le

forcer à se rendre. Cette manœuvre fonctionne au moyen de deux tests, mais qui comptent pour une seule Action. D'abord, une attaque normale doit réussir. Elle se portera sur l'arme de l'adversaire au lieu de sa personne et sa MR sera un bonus au test suivant. Ensuite, un test en opposition de Mêlée + Force verra si l'attaquant, ajoutant la MR de son test précédent, parvient à ôter l'arme des mains de son adversaire. En cas de réussite, la cible sera désarmée, et, en cas de réussite critique, l'arme volera au loin ou bien pourra être récupérée par l'attaquant au prix d'une Bagatelle.

### FEINTER

Les bretteurs habiles connaissent des bottes plus ou moins secrètes donnant le sentiment d'attaquer à un endroit alors qu'ils en visent un autre. Plus la botte est risquée, plus elle a de chances de déstabiliser l'adversaire et de l'atteindre là où il ne s'y attend pas. Ainsi, la prise de risque est proportionnelle au caractère meurtrier de la feinte : **pour un malus donné que le feinteur fixe lui-même, le bonus aux dégâts sera doublé** (malus de - 1 : dégâts + 2 ; malus de - 2 : dégâts + 4 ; malus de - 3 : dégâts + 6, ce qui est le maximum).

*Note : une feinte effectuée avec une arme dans la main non directrice n'est pas affectée d'un malus supplémentaire.*

### SE SAISIR DE SON ADVERSAIRE, L'IMMOBILISER, LE PROJETER

Parfois, il est avantageux non pas de frapper son adversaire mais de s'en saisir, ce qu'on appelle aussi une Prise. La saisie proprement dite consiste à réussir à mains nues un test de Mêlée + Agilité ne causant aucun dégât contre l'Esquive de l'adversaire mais le privant de toute Action (hormis activation d'un Pouvoir si elle est possible) et de tout Dépla-



cement à ce tour. Une fois un adversaire saisi, on peut chercher à l'immobiliser **au tour suivant** afin de réduire considérablement sa capacité d'action. Pour ce faire, il faut réussir un test en opposition de Mêlée ou Ressort + Force. Si la victime l'emporte, elle se dégage, sinon, elle est immobilisée et sera vulnérable à des morsures de la part de l'attaquant (par exemple de fées dotées de Crocs comme les vampires) mais aussi d'autres adversaires. Pour ces attaques, le SD est égal à la Résistance physique - 3 de la victime immobilisée. Enfin, il est possible, **lors d'un tour suivant une saisie ou une immobilisation**, de projeter un adversaire saisi ou immobilisé en réussissant un test de Mêlée ou Ressort + Force.

## MANŒUVRES DE MÊLÉE AVANCÉES

Manœuvre	Type d'action	SD ou modificateur sur le test effectué	Effet spécifique en cas de réussite
<b>Assommer (frapper quelqu'un à la tête avec une arme contondante)</b>	Action	SD = Résistance physique passive si la cible est surprise / Défense ou Résistance physique + 6 si elle est consciente de l'attaque	Réussite = inconscience de la cible pendant MR x 2 minutes (minimum 1 minute). En cas d'échec, l'attaque ne cause pas de dégâts
<b>Attaque à plusieurs</b>	Action	Bonus de + 1	Bonus cumulable avec une attaque par derrière
<b>Attaque acrobatique</b>	Action + Déplacement	Test de Mêlée + AGI limitant Mouvement ( <i>Acrobatie*</i> ) ; il faut décrire l'attaque	+ 1 point de dégât et positionnement avantageux pour la prochaine attaque (bonus de + 1 à la prochaine attaque)
<b>Attaque avec 2 armes de mêlée en même temps</b>	Action	Mêlée + AGI ; un seul test avec malus de - 4 (- 2 avec la Spécialité <i>Mauvaise Main</i> ou des armes naturelles)	Dégâts des 2 armes + Force entière (comptée une seule fois)
<b>Attaque brutale</b>	Action	Mêlée + FOR avec Malus de - 2	Réussite critique : cible étourdie pendant 1 tour
<b>Attaque par derrière</b>	Action	Bonus de + 2	Bonus cumulable avec une attaque en tenaille
<b>Charger (course ou vol)</b>	Déplacement (au moins 5 m) + Action + Bagatelle	Mêlée limitant Mouvement + AGI	+ 3 points de dégâts supplémentaires (seulement avec des armes pertinentes)
<b>Coup à la main</b>	Action	SD + 3	- 3 points de dégâts, main inutilisable
<b>Coup ciblé à la tête ou au cœur</b>	Action	SD + 6	Dégâts totaux x 3
<b>Coup ciblé sur un membre</b>	Action	SD + 2	- 2 points de dégâts, malus de - 2 pour utiliser le membre blessé
<b>Désarmer (mêlée)</b>	Action	Attaque normale puis test d'opposition Mêlée + Force avec bonus de MR du test d'attaque précédent	Réussite : l'adversaire est désarmé. Réussite critique : l'arme vole au loin ou peut être récupérée par l'attaquant au prix d'une Bagatelle
<b>Esquive acrobatique</b>	Action + Déplacement	Nécessite la Spécialité <i>Acrobatie*</i>	+ 1 à l'Esquive et permet de passer à côté, au-dessus ou entre les jambes d'un adversaire ; une réussite critique permet d'arriver dans son dos ou de se désengager
<b>Esquive active ou Parade active</b>	Action en opposition au test d'attaque	Test de Mouvement ( <i>Esquive</i> ) ou Mêlée ( <i>Parade</i> ) + 3 + 1D8/10/12	Une défense active requiert une Action
<b>Feinte</b>	Action	- 1 / - 2 / - 3 selon l'audace de la feinte	+ 2 / + 4 / + 6 points de dégâts selon l'audace de la feinte
<b>Prise (immobilisation / dégagement)</b>	Action	Test en opposition de Mêlée ou Ressort + Force (si la victime l'emporte, elle se dégage)	La victime immobilisée ne peut qu'encaisser une attaque par morsure ou par un autre combattant. Le SD de telles attaques est égal à sa Résistance physique - 3
<b>Prise (projection, après saisie réussie)</b>	Action	Test en opposition de Mêlée ou Ressort + Force (si la victime l'emporte, elle se dégage)	Projection à MR/2 mètres causant MR points de dégâts et mettant à terre avec <i>étourdissement</i> de 1 tour en cas de réussite critique
<b>Prise (saisie)</b>	Action	Mêlée + Agilité contre la valeur d'Esquive	Aucun dégât
<b>Résistance active à un Pouvoir</b>	Action en opposition au test de Pouvoir	Test de Ressort + Constitution ou Fortitude + Esprit + 3 + 1D8/10/12	Le Pouvoir n'a pas d'effet ou un effet limité sur la cible qui y a résisté
<b>Utilisation d'une arme dans la main non directrice sans <i>Mauvaise Main</i></b>	Action	- 2 (malus qui ne se cumule pas pour une feinte avec une 2 <sup>ème</sup> arme)	

En cas de réussite, l'adversaire est projeté à MR/2 mètres et MR points de dégâts lui sont infligés, sinon il se dégage. Une réussite critique sur une projection provoque également un étourdissement (voir p. 185) pendant un tour.

*Exemple : Nocifer le vampire a soif de sang. Il attaque son adversaire pour s'en saisir et réussit son test de Mêlée + Agilité contre la valeur d'Esquive. Au tour suivant, il tente de l'immobiliser pour lui planter ses crocs effilés dans la jugulaire. Cette fois-ci, il effectue un test de Mêlée + Force en opposition. Il l'emporte de justesse avec une MR de 1. Il en profite pour mordre le cou de son adversaire avec son Pouvoir Absorption par morsure (voir p. 201). Au tour suivant, il veut continuer et maintenir son adversaire immobilisé. Mais cette fois, c'est celui-ci qui remporte l'opposition : il se dégage et porte la main à son cou sanguinolent.*

## UTILISER UNE ARME DANS SA MAUVAISE MAIN

Parfois, un personnage sera contraint d'utiliser une arme dans sa main non directrice si l'autre a été blessée et est inutilisable, ou bien s'il veut alterner ses attaques avec l'une ou l'autre arme qu'il tient en main à chaque tour, ou encore utiliser la manœuvre Attaque à deux armes. Dans tous les cas, il vaut mieux avoir la Spécialité *Mauvaise main* sans quoi un malus de - 2 affectera les attaques effectuées avec la main non directrice.

**Note :** contrairement aux autres Spécialités, Mauvaise main n'ajoute pas un bonus de + 1 mais annule un malus de - 2 en cas d'utilisation de la main non-directrice.

## Le combat à distance avancé

Vous trouverez ici une série de règles optionnelles pour préciser des situations impliquant le Tir.

### MODIFICATEURS DE SITUATION

Selon la posture du tireur ou de sa cible, le seuil de difficulté peut évoluer. Le tableau des Situations de

tir vous propose une série de situations et les modificateurs qu'elles entraînent.



### Se concentrer

Une bonne **concentration** est requise dans les situations de tir à très longue distance (au-delà de 100 mètres). Elle consiste, au prix d'une Action, à effectuer un test de Fortitude (*Concentration*) + Sang-froid SD 15 (qui peut être modifié selon les circonstances). La MR/2 ou ME/2 de ce test modifiera le test de Tir qui s'ensuivra.



*Exemple : tireuse d'élite et mercenaire expérimentée, la gobeline Krek'tk met en joue un troll démasqué sur le toit d'un bâtiment à 100 mètres de là. Le SD de distance est 23, mais comme le troll est de très grande taille, c'est un peu plus facile : le SD passe à 21. Elle se concentre pendant une Action et effectue un test de Fortitude (Concentration) + Sang-froid SD 15. Elle obtient une MR de 2 qui lui vaudra un bonus de + 1 (MR / 2) au test de Tir. Enfin, elle vise pendant 3 tours pour bénéficier d'un bonus de + 2 par tour, mais comme elle n'a que 5 en Perception, son bonus est limité à + 5.*

*Ayant 5 en Tir, la Spécialité Armes d'épaule et 5 en Précision, elle ajoute ces bonus pour une base de Tir égale à 16, qu'une lunette de visée (+ 1 pour les tirs à longue distance) et un fusil précis (+ 1 en Précision) font passer à 18. Face à un SD 21, c'est presque facile. Elle obtient un 10 sur son dé et donc une MR de 7 : réussite critique. Le troll, touché, bascule dans le vide.*

### DOUBLE OU TRIPLE TIR

Certaines armes à feu ont une Cadence de tir supérieure à 1, ce qui signifie qu'elles peuvent tirer plusieurs fois dans le tour. Cependant, tirer de cette manière est moins précis que de tirer une seule balle. Alternativement, on peut avoir deux armes de Cadence 1 dans chaque main pour Tirer deux fois durant le tour. Chaque test de tir effectué de la main

directrice est affecté par un malus de - 3 et ceux effectués avec la main non directrice d'un malus de - 5 à moins de posséder la Spécialité *Mauvaise main*, auquel cas le malus reste - 3. On ne peut pas tirer plus de trois fois dans le tour à moins d'avoir une arme de Cadence supérieure à 3 comme une mitrailleuse (voir dans ce « Mitrailler », ci-après), même avec une arme de Cadence 2 dans chaque main.

**Note :** *les tirs multiples sont incompatibles avec la manœuvre Viser, et Tir précis.*

## SITUATIONS DE TIR À DISTANCE

Situation de combat ou de la cible	Modificateur au SD de Tir
Cible accroupie	+ 2
Cible allongée et à distance	+ 3
Cible attaquant le tireur	+ 5
Cible couverte aux deux tiers	+ 3
Cible couverte aux trois quarts	+ 4
Cible couverte de moitié	+ 2
Cible debout de profil	+ 1
Déplacement lent	+ 1
Déplacement vif	+ 2
Déplacement vif et chaotique / combattants en train de se battre	+ 3
Nuit claire / pénombre	+ 2 (sauf si pouvoir adéquat)
Nuit normale / brouillard peu épais	+ 3 (sauf si pouvoir adéquat)
Nuit sans lune et nuageuse, sans éclairage / obscurité / purée de pois	+ 5 (sauf si pouvoir adéquat)
Taille grande	- 1 (ex : gargouille, golem, loup-garou, orc, phénix démasqués)
Taille très grande	- 2 (ex : troll ou ogre démasqué)
Taille immense (véhicule ou structure)	- 2 à - 5 selon la taille
Taille petite (farfadet, gnome, founiard, korrigan, gremelin, gobelin démasqué)	+ 1
Taille très petite (chien, chat, chauve-souris, etc.)	+ 2 à + 6
Tireur attaqué au corps-à-corps	+ 5
Vent (pour les tirs à longue distance)	+ 1 à + 3 selon la force du vent

## MITRAILLER

Les mitrailleuses sont des armes meurtrières : elles tirent chaque tour un **nombre de munitions égal à leur Cadence de tir**. Pour savoir combien de balles atteignent leurs cibles, on n'effectue qu'un seul test de Tir ; la MR limitée par la Cadence maximale détermine combien de balles font mouche. Si le test réussit contre une seule cible, on multiplie la MR du tir par la valeur de dégâts de l'arme. Si on arrose plusieurs cibles, le tir est affecté d'un malus de - 2. En cas de succès, on répartit les balles de manière équitable entre les cibles.

*Exemple : un Tir réussi avec une Mitrailleuse Saint-Etienne avec une MR de 3 fera perdre  $3 \times 8 = 24$  points de vie à une seule cible, 8 points chacun à 3 cibles et 16 et 8 points s'il y a deux cibles. Notez qu'on ne peut pas viser avec une mitrailleuse.*

## TIR EN MOUVEMENT, TIR ACROBATIQUE

On peut tirer sur quelqu'un tout en courant, volant, sautant. Dans ce cas, un malus de - 2 est appliqué en plus de tout autre malus. Le tir acrobatique en est une variante qui requiert la Spécialité *Acrobatie\**. En réussissant un test de Tir + Précision que limitent respectivement Mouvement (*Acrobatie\**) et Agilité (on ne compte que le moins bon de chaque paramètre) avec un malus de - 2, cette manœuvre permet de tirer tout en étant en l'air et de contourner ainsi un ennemi, une couverture ou au contraire de plonger à couvert à proximité, dans la même Action.

**Note :** *ces manœuvres en mouvement occasionnent un malus de - 2 pour les adversaires qui attaquent celui qui les effectue.*

## TIR PRÉCIS

Il est possible d'effectuer un Tir précis en visant une partie spécifique du corps ou même l'arme de l'adversaire. Ces Tirs sont plus difficiles, mais le risque en vaut la chandelle.

✦ **Cibler un membre** s'effectue avec un malus de - 2. En cas de réussite, les dégâts sont diminués de 2 mais la victime aura un handicap de - 2 pour se servir de son bras et son Mouvement sera réduit de 2 si elle est blessée ainsi à la jambe.

- ✦ **Cibler une main** s'effectue avec un malus de - 3. En cas de réussite, les dégâts sont diminués de 3 mais la victime ne pourra plus utiliser sa main.
- ✦ **Cibler la tête ou le cœur** s'effectue avec un malus de - 6. En cas de réussite, les dégâts sont multipliés par 3 et sont potentiellement mortels.
- ✦ **Cibler l'arme est un Tir de désarmement** qui s'effectue avec un malus de - 5. En cas de réussite, l'adversaire est désarmé.

### UTILISER UNE ARME DE POING DANS SA MAUVAISE MAIN

Parfois, un personnage sera contraint d'utiliser une arme de poing dans sa main non directrice si l'autre a été blessée et est inutilisable, ou bien s'il veut utiliser la manœuvre Double ou triple tir avec deux armes en main. Dans tous les cas, il vaut mieux avoir la Spécialité *Mauvaise main* sans quoi un malus de - 2 affectera les attaques effectuées avec la main non directrice.

*Note* : contrairement aux autres Spécialités, Mauvaise main n'ajoute pas un bonus de + 1 mais annule un malus de - 2 en cas d'utilisation de la main non-directrice.

### VISER

Il est possible, à condition de rester immobile, de consacrer son Action à Viser pendant un tour, sans attaquer. Cela permet d'améliorer la précision du Tir qui sera effectué au tour suivant par un bonus de + 2. On peut Viser autant de tours que l'on veut, mais le bonus maximal est limité par la Perception du personnage. Il faut **impérativement que la cible reste au moins partiellement visible pendant tous les tours pris à Viser** sans quoi le bonus est perdu.

*Exemple* : Marcellin le fouinard ajuste une fleur de métal volant dans le ciel. Il passe trois Actions à viser, ce qui pourrait potentiellement lui octroyer un bonus de + 6, mais comme il n'a que 5 en Perception, ce bonus est limité à 5. C'est cependant non négligeable pour faciliter un tir difficile contre une cible éloignée et en mouvement.



UN ORC

*Note sur l'Effort avec la manœuvre Viser* : pour un test de Tir, le Docte jugera si l'Effort consistant à dépenser un point de Précision pour gagner + 2 sur un Tir est cumulable ou non avec la manœuvre Viser (bonus de + 2 par tour dans la limite du rang de Perception). Nous recommandons de ne le permettre que pour un Tir demandant une grande minutie et donc très difficile (SD 16 ou plus) : il n'y a pas besoin d'un grand effort pour viser le torse de quelqu'un qui est à moins de dix mètres de soi. En revanche, s'il est à 40 mètres ou bien pour viser sa tête à 12 mètres, oui !

## MANŒUVRES DE COMBAT À DISTANCE

Action ou tir spécifique	Type d'action	SD ou effet sur le test	Effet sur les dégâts
<b>Double ou triple tir (possible avec les armes à feu de Cadence 2 et 3)</b>	Déplacement (immobile) + Action	- 3 aux tests avec la main directrice, - 5 avec l'autre (- 3 si Spécialité <i>Mauvaise main</i> )	
<b>Mitrailler</b>	Action	- 2	Dégâts de chaque balle répartis entre les cibles
<b>Tir à la main</b>	Action	SD + 3	- 3, main inutilisable
<b>Tir à la tête ou au cœur</b>	Action	SD + 6	Dégâts totaux x 3
<b>Tir à un membre</b>	Action	SD + 2	- 2, malus de - 2 pour utiliser le membre blessé
<b>Tir acrobatique</b>	Action + Déplacement	- 2 (malus de - 2 aussi pour être touché) Tir + Précision limités par Mouvement et Agilité avec la Spécialité <i>Acrobatie</i> *	Permet de contourner un obstacle, un ennemi ou de plonger à couvert tout en tirant dans la même Action
<b>Tir de désarmement</b>	Action	SD + 5	Seule l'arme est touchée
<b>Tir en courant ou volant</b>	Déplacement + Action	- 2 (malus de - 2 aussi pour être touché)	
<b>Utilisation d'une arme dans la main non directrice</b>		- 2 (sauf avec la Spécialité <i>Mauvaise main</i> )	
<b>Viser (la cible doit rester en visuel)</b>	Déplacement (immobile) + Bagatelle + Action	+ 2 cumulatif au Tir suivant par tour passé à viser, dans la limite de Perception	

### Les états de santé ou de combat

Cette section se propose, avec un tableau, de récapituler les postures ou situations dans lesquelles peut se retrouver un personnage, et les effets de jeu qui en découlent.

### HÉMORRAGIES

Il existe deux types d'hémorragie. En combat, il s'agit d'une perte d'un point de Vie par tour à cause d'un saignement jusqu'à ce qu'un tour ait été consacré à bander la plaie. Hors combat, une hémorragie lente peut demeurer après l'échec d'un test de Premiers soins et faire perdre un point

État	Effet
<b>À terre</b>	Nécessite une Action pour se relever
<b>Blessé</b>	Malus de - 1 à toutes les actions
<b>Blessé grièvement</b>	Malus de - 2 à toutes les actions
<b>Empoisonné</b>	Poison standard des armes naturelles : malus de - 1 aux Actions ; poisons spécifiques : voir <i>Drogues délicieuses et poisons effroyables</i>
<b>En manque</b>	Malus de - 2 à toutes les actions ne consistant pas à se procurer une dose de drogue
<b>Encombré</b>	Malus de - 1 à - 3 à toutes les actions physiques selon l'encombrement
<b>Endormi / assommé</b>	Incapable d'agir et à la merci d'une attaque SD 5 (le minimum)
<b>Étourdi</b>	Ne peut agir jusqu'à la fin du tour ; Défense et Résistance réduites de - 2 (état après une attaque brutale critique, une projection critique ou certains Pouvoirs)
<b>Fatigué / affamé</b>	Malus de - 1 à toutes les actions
<b>Hémorragie</b>	1 point de Vie perdu par tour jusqu'à ce que la plaie soit bandée ; pour une blessure mal soignée : 1 point de Vie perdu par heure
<b>Malade</b>	Caractéristique(s) amoindrie(s) ; si la Constitution est amoindrie, les points de Vie sont diminués de 3 par point de Constitution en moins
<b>Peur au ventre</b>	Malus de - 2 à toutes les actions sauf celles destinées à fuir, qui bénéficient d'un bonus de + 2
<b>Surpris</b>	Défense et Résistance réduites de - 2 ; ne peut agir qu'au tour suivant

de Vie par heure jusqu'à de nouveaux soins plus efficaces.

## BLESSURES COMPLEXES

Le Docte peut décider qu'un acte chirurgical est requis pour soigner une blessure très grave en plus des Premiers soins pour ôter le malus de - 2 (réduire une fracture, extraire une balle, opérer un organe, etc.). Nous recommandons de ne le faire que lorsqu'une attaque ou une chute critique a été encaissée, à moins que des circonstances particulières ne l'imposent. Sans acte chirurgical nécessitant la Spécialité *Chirurgie\**, un malus de - 2 demeurera même quand les points de Vie remontent à 5 ou +. Le SD d'un acte chirurgical varie en général entre 11 et 17 selon la difficulté de l'opération.

Mais surtout, **rappelez-vous que les hôpitaux existent** ! Si personne dans le groupe ne peut opérer, amener un blessé à l'hôpital (sous forme masquée évidemment) avant qu'il ne meure entraînera une guérison progressive après une période de convalescence estimée par le Docte, sauf en cas de maladies ou de blessures magiques ou spéciales.

*Exemple : le contremaître de Léoncie est moins chanceux qu'elle : une balle est restée logée dans sa jambe (il a reçu une blessure critique). Après avoir réussi un test de Premiers soins lui redonnant 1 point de Vie, Marcellin tente d'extraire la balle : test de Médecine (Chirurgie\*) SD 14. Il obtient - 3 sur son D10, pour un résultat de 5 et donc une ME de 9 : échec critique.*

## La peur au ventre

Quand un personnage échoue à un test de Ressort ou Fortitude + Sang-froid face à une situation effrayante, ou bien qu'il ne Résiste pas au Pouvoir *Terreur* ou équivalent, il perd un point de Sang-froid et souffre d'un malus de - 2 à toutes ses actions autres que celles consistant à fuir – qui, elles, bénéficient d'un bonus de + 2.

*Le Docte annonce une Complication : Marcellin a provoqué une petite hémorragie faisant perdre 1 point de Vie par heure au contremaître. Il faut l'emmener à l'hôpital pour le soigner, sinon il mourra dans la nuit.*

## Résistance des obstacles, véhicules et structures

Les structures ont aussi des points de Vie, reflétant leur état, et une Résistance (physique) reflétant la difficulté pour endommager la structure. Celle-ci correspond au SD requis pour entamer la structure en donnant un coup d'épaule par exemple (test de Ressort + Force) ou en utilisant une arme ou un outil adéquat (hache pour une porte en bois, masse

## RÉSISTANCE DES STRUCTURES ET VÉHICULES

Structure ou véhicule	Résistance	Points de Vie
Arme à feu ou légère	SD 10	7
Arme lourde	SD 13	10
Automobile	SD 13	35 (à 15, elle est inutilisable)
Chariot ou fiacre	SD 12	20
Coffre	SD 12	6
Coffre renforcé	SD 14	10
Coffre-fort	SD 16	15
Coffret	SD 10	5
Herse	SD 16	15
Mur de bois ou de plâtre	SD 13	12
Mur de pierre	SD 16	30
Mur épais en pierres de taille	SD 18	45
Pont de bois	SD 16	35
Pont de pierre ou de fer	SD 20	100
Porte en bois de piètre qualité	SD 10	7
Porte en bois massif	SD 15	15
Porte en bois standard	SD 12	10
Porte en fer	SD 13	15
Porte en fer renforcée	SD 17	20
Serrure ou cadenas standard	SD 13	7
Serrure renforcée	SD 15	10

pour un mur de plâtre ou de pierre). Si un outil est particulièrement adapté, un bonus sera accordé pour le test. La MR au-delà du SD occasionne des points de dégâts, retirés de la structure ou du véhicule, comme pour un personnage. Tout usage d'une arme ou d'un outil inapproprié entraînera un malus pour endommager la structure, voire une impossibilité de résultat probant (on ne détruit pas un pont de pierre à coups de hache !).

**Note :** *un explosif bien utilisé (test réussi) divise la Résistance de la structure par deux et inflige donc beaucoup plus de dégâts qu'une arme standard.*

## RÈGLES AVANCÉES DE COURSE-POURSUITE

Vous pouvez vous contenter de la règle générale expliquant les confrontations longues, présentée dans le chapitre « système » p. 143. Mais voici quelques indications pour vous aider à organiser et pimenter ces scènes d'action palpitantes.

### La vitesse

La **vitesse maximale** d'un personnage correspond environ à Mouvement x 5 km/h à la course et à Mouvement x 8 km/h en vol (minimum 5 et 8 km/h). Par comparaison, un cheval monté par un cavalier au galop court entre 30 et 40 km/h en moyenne avec des pointes à 50 km/h et une voiture de l'époque roule à environ 40 km/h seulement à pleine vitesse.

Les Spécialités *Course* et *Vol* augmentent la vitesse maximale, ce qui correspond à un bonus de + 1 en Mouvement.

Pour la natation, la vitesse maximale est Mouvement (+ 1 avec le rang de Spécialité *Nage\**) km/h. Il faut avoir la Spécialité *Nage\** pour savoir nager correctement.

**Si l'un des protagonistes dispose d'un atout sur l'autre** (véhicule, capacité à voler, etc.), il bénéficie bien entendu d'un bonus pour les tests en opposition :

- ✦ Créature volante : + 2 (bien des péripéties sont évitées mais attention à la discrétion) ;
- ✦ Véhicule (vélo, automobile, etc.), cheval ou Pouvoir Course fulgurante : + 1 à + 4 selon la qualité et la vitesse du véhicule ou selon l'efficacité du Pouvoir. Ce bonus est limité à + 2 si la circulation ou le type de terrain ne permet pas d'aller au maximum de la vitesse d'un véhicule ou d'un cheval (par exemple lorsque la circulation est dense en ville, etc.).

### Les poursuites

Ces scènes d'action mêlent si possible confrontations de la vitesse et de l'endurance des protagonistes et péripéties narratives. Comme pour les confrontations prolongées, décrites p. 143, cela se traduit par **un mini-jeu de 5 manches maximum**, dans lequel des tests en opposition ou face à des SD spécifiques aux péripéties sont effectués lors de chaque manche. Ces tests varient selon les circonstances de la poursuite et les atouts des personnages. **Le premier à marquer 2 points de plus que l'autre ou bien à marquer le 5<sup>ème</sup> point l'emporte. Une MR de 7 au cours d'une manche fait gagner un point supplémentaire et une ME de 7 fait perdre un point supplémentaire. À tout moment de la poursuite, un des participants peut tirer sur son adversaire en tenant compte des circonstances et malus dus au déplacement** (au minimum - 3 au test de Tir) mais pour ce faire, il sacrifie une manche et, s'il rate son Tir, risque de laisser filer son adversaire ou bien de se faire rattraper.

Voici des suggestions de tests pour chacune de vos manches :

- ✦ **Foncer** : test en opposition de Mouvement + Agilité ou Force (course) / Conduite + Précision (dans le cas d'un véhicule).
- ✦ **Endurer** (après avoir foncé au moins une fois) : test en opposition de Mouvement + Constitution / Conduite + Sang-froid (véhicule). Ce test reflète l'effort physique ou le contrôle du véhicule dans la durée après une phase d'accélération ou une péripétie.

✧ **Péripétie** : il s'agit de tests variés pour surmonter des difficultés inattendues lors de la poursuite. Ces tests ne se jouent pas en opposition mais face à un SD. Celui qui est en tête fera systématiquement le test en premier, ce qui donnera parfois un bonus au second (+ 1 à + 3) parce que celui-ci aura pu anticiper l'obstacle et voir comment l'autre s'en est sorti. **Surmonter une péripétie octroie un point de course-poursuite, échouer zéro, échouer de manière critique en fait perdre un.** Si un personnage a un avantage lui permettant d'éviter la péripétie (la capacité de voler, un Pouvoir de funambule, etc.), le personnage ne fait pas de test et remporte un point automatiquement. Les échecs critiques peuvent s'accompagner de Complications (entorse, chute, crevaison, freins qui lâchent, etc.), pouvant mettre fin à la poursuite ou déboucher sur un malus particulier.

*Exemple : par une soirée sans lune, chevauchant une motocyclette volée, un pickpocket dérobe la montre en or d'Auguste de Saint-Amant. Le sang du léporide ne fait qu'un tour : il bondit à la poursuite du voleur. La motocyclette donnerait normalement un avantage de + 2 voire + 3 contre un coureur ordinaire, mais Auguste n'est pas une tortue et active son Pouvoir Course fulgurante, qui double son Mouvement : 8 au lieu de 4. Le Docte estime que son allure est comparable à celle d'un véhicule motorisé grâce à ce Pouvoir. Ils **foncent** tous deux dans des rues moins fréquentées qu'en journée : le premier test oppose la Conduite (5) + Agilité (4) + 1D du pickpocket contre Mouvement (8) + Agilité (3) + 1D d'Auguste. Le pickpocket obtient un résultat de 17 à cette manche, contre 16 pour Auguste (Pickpocket 1 / Auguste 0). La montre en or s'éloigne un peu plus !*

*Mais, en filant à toute allure dans les rues de Paris, le pickpocket voit au dernier moment un chariot de chif-*



fonniers surgir devant lui. Cette **péripétie** nécessite un test de Conduite (5) + Sang-froid (3) SD 14. Il rate de peu son test (ME = 1) et heurte le cheval tirant le chariot, ce qui lui vaudra un malus de - 1 à la manche suivante. Pendant ce temps, Auguste a pu voir la scène, anticipe le même test dont le SD n'est plus pour lui que 11. Il réussit sans problème et remporte un point pour cette manche. (Pickpocket 1 / Auguste 1).

**Fonçant** à nouveau, le pickpocket obtient 16 mais doit retirer 1 à cause du malus de la manche précédente, tandis qu'Auguste obtient 18 : il remporte un nouveau point et gagne du terrain. (Pickpocket 1 / Auguste 2).

La poursuite devient cependant fatigante et il s'agit cette fois d'une manche d'**endurance**. Le test oppose la Conduite (5) + Sang-froid (3) + 1D du pickpocket au Mouvement (8) + Constitution (3) + 1D du léporide. Ils obtiennent tous les deux 16 ! Aucun ne marque de point à cette 4<sup>ème</sup> manche (Pickpocket 1 / Auguste 2), il en faudra donc une dernière.

Concentré pour semer son poursuivant, le pickpocket tente une cascade (**péripétie**) en se servant d'une planche posée obliquement sur une caisse sur le trottoir pour voler au-dessus d'un attroupement de badauds qui gênent sa course : Conduite (5) + Précision (3) + 1D SD15. Il réussit de justesse (MR1) et marque un point. Le joueur incarnant Auguste a une idée : courir à toute allure sur la planche, se démasquer fugacement en pleine course, activer le Pouvoir Bond prodigieux sous forme démasquée et se masquer à nouveau avant d'assaillir le pickpocket. Le Docte estime que c'est faisable grâce à un test de Mouvement (8) + Agilité (3) limitant Sang-froid (3) SD 16. Auguste réussit et marque un point lui aussi. Résultat final : Pickpocket 2 / Auguste 3. Le léporide, au sortir de son bond, se jette sur le voleur : ils font un roulé-boulé tous les deux tandis que la motocyclette continue sa course sur une dizaine de mètres avant de s'affaisser sur le flanc. Victoire !



## Exemples de péripéties pour les courses-poursuites

Voici quelques exemples prêts à l'emploi et sources d'inspiration (les SD ne sont qu'indicatifs).

- ✦ **Obstacle (passant, animal, flaque d'huile) à éviter in extremis** : Mouvement ou Conduite + Sang-froid SD 11 à 14. En cas d'échec, malus de - 2 au tour suivant voire accident à gérer après la poursuite ;
- ✦ **attroupement de personnes ou d'animaux à disperser** : Autorité + Prestance ou Force SD 12 pour le poursuivi et SD 9 pour le poursuivant : si échec, malus de - 2 au tour suivant ;
- ✦ **voie bloquée** (par un gros véhicule, un tronc, un éboulement), il faut trouver un chemin de traverse : Observation / Survie + Perception SD 11 à 13 sinon la poursuite s'arrête ;
- ✦ **changement de luminosité** (tunnel, ruelle, grand soleil) **ou nuée de volatiles** (oiseaux, chauves-souris) : test d'Observation ou Survie +

Perception SD 12 à 14 pour continuer sans ralentir, sinon malus de - 2 au tour suivant ;

- ✦ **virage serré à négocier sur terrain inégal** : Mouvement + Agilité / Conduite + Précision ou Sang-froid (véhicule) SD 12 à 14 ; MR ou ME à ajouter au test suivant ;
- ✦ **saut entre deux toits** : Mouvement + Agilité ou Force SD 13 à 15. Échec : Ressort + Agilité SD 13 pour se rattraper sinon chute ; échec critique : chute directe (voir p. 172) ;
- ✦ **courir sur un passage très étroit ou mouvant** : Mouvement + Agilité SD 14 à 17 (corniche, pont de corde, corde tendue, etc.) / passer en cochon pendu sur une corde = Ressort + Agilité SD 12 mais perte d'1 point dans la confrontation si l'autre a couru avec succès ;
- ✦ **mur ou échelle de corde à escalader** : Ressort + Agilité ou Force SD 10 à 13 ; perte d'une manche si échec.



# Les Pouvoirs féériques



**L**es fées se distinguent des humains par différentes capacités (sur)naturelles : la Féerie, le Masque, les Capacités naturelles, les Pouvoirs féériques dits standards, les Pouvoirs féériques profonds et légendaires.

## LA FÉÉRIE

La Féerie, quand elle ne désigne pas l'ensemble de la communauté féérique, reflète le degré de développement de la nature féérique d'un Faux-Semblant, mais aussi sa capacité à utiliser efficacement ses pouvoirs. Plus une fée a un score élevé en Féerie, plus elle maîtrisera de Pouvoirs féériques et plus elle le fera de manière efficace. Le rang en Féerie détermine le nombre de Pouvoirs féériques maîtrisés. Ils sont divisés en Pouvoirs masqués (utilisables sous forme humaine et féérique) et démasqués (utilisables sous forme féérique seulement). Le rang en Féerie détermine également le nombre d'usages maximum par jour des pouvoirs démasqués. A partir d'un score

de 7 en Féerie, un Faux-Semblant accédera au Pouvoir profond et relativement rare de son espèce, que seules des fées expérimentées peuvent maîtriser. Au niveau 8 en Féerie, il pourra même, s'il s'en montre digne (une Caractéristique à 7 et une Compétence de prédilection à 7), devenir une fée légendaire, en supplantant une autre fée légendaire de son espèce (voir le tableau récapitulatif de la Féerie ci-dessous). Le revers de la médaille d'un haut score de Féerie est que, plus la note de Féerie excède la note de Masque (voir ci-après), plus une fée signalera sa nature féérique ; il émanera d'elle une aura surnaturelle.

## LES POUVOIRS FÉÉRIQUES

Les Pouvoirs masqués ou démasqués peuvent être soit passifs, et ne nécessitant pas de tests, soit actifs, auquel cas un test sera le plus souvent requis. Lors d'un tour de combat, activer un pouvoir passif requiert seulement une Bagatelle.

## Percevoir la nature d'un Faux-Semblant

Les Faux-Semblants ne sont pas faciles à identifier et un mystère plane souvent sur les Protagonistes rencontrés : sont-ils des Faux-Semblants ? Si oui, de quelle espèce ? Ces informations peuvent s'avérer cruciales. Les fées disposant du Pouvoir *Coup d'œil* peuvent le déterminer facilement. Mais même sans celui-ci, on peut sentir qu'un individu a une nature féérique grâce à un test d'Occultisme (*Sixième sens*) ou de Sensibilité (*Intuition*) + PER contre 3 fois le rang de Masque de la fée, modifié par l'écart entre sa Féerie et son Masque : chaque rang de Masque supérieur au rang de Féerie accroîtra de 1 la difficulté du test, tandis que chaque rang de Féerie supérieur au rang de Masque le rendra plus facile de 1.

*Exemple : Si une fée a 4 en Féerie et 5 en Masque, pour sentir qu'il s'agit d'une fée, il faut réussir un test d'Occultisme ou Sensibilité + Perception contre un SD de  $(3 \times 5) + 1 = 16$ . Pour une fée avec 4 en*

*Masque et 5 en Féerie, il faut réussir un test supérieur à 11 seulement =  $(3 \times 4) - 1$ .*

Bien sûr, le SD de ce test n'est connu que du Docte et il demandera de faire des tests pour n'importe quel humain aussi contre un SD 12 : il est ainsi possible d'être sûr qu'un humain n'est pas « autre chose ». En cas d'échec, un doute demeurera.

Une MR de 3 ou 4 sur ce test permettra d'identifier plusieurs types de fée possibles (3 ou 4), de 5 ou 6 seulement 2 fées tandis qu'une réussite critique (marge de 7 ou plus) sur ce test révélera à coup sûr la nature exacte du Faux-Semblant.

Déterminer l'espèce d'un Faux-Semblant à partir d'indices se fera en revanche grâce à un test de Culture (*Folklore féérique*) ou Science (*Faëologie*) + ESP. Le test sera plus ou moins difficile en fonction du nombre et de la nature des indices. Il pourra être facilité par la réussite du test d'Occultisme ou de Sensibilité précédemment expliqué.

Lorsqu'une fée veut utiliser un Pouvoir féérique actif **en situation de stress** (combat, scènes d'action ou situation dramatique), elle utilise une Action et doit réussir un test de Féerie + Caractéristique associée (ou rarement de Compétence) contre un SD égal à la Résistance psychique ou physique de la cible, ou parfois contre un SD dépendant d'autres circonstances, ce qui est toujours précisé (sinon le SD est de 10 dans des conditions normales). La Féerie est notée sur 8.

Il est possible de mieux Résister à un Pouvoir actif en dépensant 1 point temporaire d'Esprit ou de Sang-froid (bonus de + 2 à la Résistance psychique) ou de Constitution (bonus de + 2 à la Résistance physique) ou en procédant à une Résistance active (voir plus loin, p. 177).

## LE MASQUE

Le Masque est l'autre grand pouvoir que possèdent tous les Faux-Semblants : il leur permet de prendre apparence humaine et donc de se cacher dans la société des hommes. Lorsqu'une fée est sous forme humaine, on dit qu'elle est masquée. Lorsqu'une fée est sous sa véritable forme féérique, on dit qu'elle est démasquée. Passer d'une forme à une autre ne nécessite pas de test et requiert seulement une Bagatelle pendant un tour de Combat (le personnage aura sa forme féérique au tour suivant). Plus la note en Masque d'une fée est élevée, plus elle passera pour un humain normal sous sa forme masquée même aux yeux d'autres fées. Si la note en Féerie d'un Faux-Semblant excède celle de Masque, sa nature féérique transparaîtra plus facilement (voir l'encart « Percevoir la nature d'un Faux-Semblant »),

p. 201). **Le rang de Masque est également le paramètre mobilisé pour tous les pouvoirs de Métamorphose.**

Le Masque est noté sur 10, mais il s'agit là d'une valeur rarissime (le protys légendaire aurait une telle note, mais personne ne pourrait le reconnaître, justement). Notez que les habits peuvent se retrouver déchirés ou trop grands lors d'un passage d'une forme à une autre.

En outre, le score de Masque détermine le nombre d'usages de chaque Pouvoir masqué par jour. Lorsque sa valeur est suffisamment élevée, il permet de bénéficier d'une Résistance accrue face aux Pouvoirs féériques des autres fées et de Compétences de dissimulation plus efficaces.

Ainsi, **à partir du rang 6 en Masque**, une fée peut légèrement modifier son apparence humaine : elle

peut faire varier les traits de son visage, le contour de ses yeux ou de ses lèvres, modifier la carnation de son teint, de ses cheveux ou de ses yeux... Elle bénéficie d'un **bonus** d'un point par rang au-dessus de 5 à ses **tests de Comédie (Déguisement)** pour dissimuler son identité et de **Discrétion (Camouflage)**. Dans tous les cas, ces modifications n'altèrent pas sa Prestance. Au-dessus du rang 5, chaque rang de Masque octroie en outre un bonus de + 1 aux Résistances aux autres Pouvoirs féériques.

La nature des fées ne transparaît pas à travers le Masque mais ce dernier ne transfigure pas totalement la fée. Les fées de petite taille (korrigan, goblin...) ont l'apparence d'humains normaux, mais plutôt petits pour la moyenne. De même, les trolls ou les ogres ont, sous forme humaine, une carrure massive et une taille supérieure à la moyenne.



## Pouvoirs, points d'usage et points temporaires de Caractéristiques

L'utilisation de chaque Pouvoir requiert un ou plusieurs **points d'usage**. Quand un Pouvoir nécessite plus qu'un point d'usage, son descriptif le spécifie. Il est possible de dépenser 1 point d'usage supplémentaire pour bénéficier d'un bonus de + 1 au moment d'utiliser un Pouvoir actif. Alternativement, il est aussi possible de dépenser un point de Caractéristique temporaire associé à un Pouvoir actif pour augmenter l'intensité du pouvoir et bénéficier d'un bonus de + 2. Cette seconde possibilité n'est pas cumulable avec la dépense d'un point d'usage supplémentaire pour augmenter l'intensité du Pouvoir.

*Exemple : une ondine veut utiliser le Pouvoir Charme sur un majordome chargé de vérifier les invitations à une soirée. Elle veut mettre toutes les chances de son côté pour que son Pouvoir soit plus puissant et dépense 2 points d'usage au lieu d'1 pour bénéficier d'un bonus de + 1 à son test de Féerie + Prestance. Alternativement, elle aurait pu dépenser 1 point temporaire de Prestance (règle de l'Effort) pour bénéficier d'un bonus de + 2 sur ce*

*test mais comme elle ne veut pas paraître fatiguée (avoir - 1 en Prestance) au cours de la soirée qui va suivre, elle préfère dépenser un point d'usage supplémentaire.*

**Le total des points d'usage par jour pour chaque Pouvoir est celui du rang de Masque pour un Pouvoir masqué et celui du rang de Féerie pour un Pouvoir démasqué.** Si jamais le nombre d'usages d'un Pouvoir est épuisé, il est toujours possible de dépenser un point temporaire de Féerie pour utiliser un Pouvoir une fois supplémentaire, avant d'effectuer le test s'il est requis. Une fée récupère la totalité de ses points d'usage (et de Féerie) après une nuit de sommeil.

Si la nuit est écourtée, le nombre de points d'usage récupérés sera réduit dans une proportion équivalente. Par exemple, dormir 4 heures au lieu de 8 permettra de regagner 2 points d'usage au lieu de 4. Dormir une heure, ou passer une nuit blanche peu agitée ne permettra de regagner qu'un seul point d'usage tandis qu'être actif toute la nuit sans dormir ni se reposer ne permettra pas d'en récupérer du tout.



Enfin, la Prestance de la fée reste constante, qu'elle soit masquée ou démasquée : un ogre est souvent assez laid et inquiétant alors qu'un elfe est souvent beau avec des traits fins. En revanche, le Masque fait varier le poids de la créature afin qu'il soit en conformité avec son apparence humaine (sauf en cas de désavantage précisé dans le descriptif de la créature, comme c'est le cas pour le golem).

## TABLEAU RÉCAPITULATIF DU MASQUE

Masque	Nombre de points d'usage pour chaque pouvoir Masqué	Bonus aux Résistances psychique et physique et aux tests personnels de Comédie (Déguisement) et Discrétion (Camouflage)
1	1	0
2	2	0
3	3	0
4	4	0
5	5	0
6	6	+ 1
7	7	+ 2
8	8	+ 3
9	9	+4
10*	10	+5

\* Seul le protys légendaire ou une créature possédant le même genre de Pouvoir de dissimulation d'identité peut atteindre cette note en Masque.

## TABLEAU RÉCAPITULATIF DE LA FÉERIE

Féerie (note sur 8)	Nombre de points d'usage pour chaque pouvoir Démasqué	Pouvoirs féériques maîtrisés
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7 Pouvoir profond
8	8	8* Pouvoir légendaire

\* La maîtrise de ce pouvoir nécessite d'avoir une Caractéristique à 7, une Compétence de Prédilection à 7 et de supplanter une fée légendaire de son espèce résidant dans la région ou bien d'obtenir qu'elle cède ce pouvoir de son plein gré (bon courage!).



## LES DIFFÉRENTS POUVOIRS FÉERIQUES

<b>Féerie</b>	Noté sur 8 ; débloque les Pouvoirs féériques ; sert de base à la plupart des tests de Pouvoirs féériques. Le rang en Féerie détermine le nombre d'usages par jour de chaque pouvoir démasqué.
<b>Masque</b>	Noté sur 10 ; bonus aux tests de Comédie (Déguisement) et de Discrétion (Camouflage) si le rang est supérieur à 5. Le rang de Masque détermine le nombre d'usages par jour de chaque pouvoir masqué. Un rang de Masque supérieur à 5 augmente les Résistances aux Pouvoirs (+ 1 par rang supérieur à 5).
<b>Tricherie</b>	La moyenne de Féerie + Masque, arrondie à l'inférieur, détermine la réserve de Tricherie personnelle des Héritiers.
<b>Capacités naturelles</b>	Normalement 3 ; pas de note ; sont disponibles uniquement sous forme démasquée.
<b>Pouvoirs standards</b>	Normalement 6 au total ; pas de note ; s'utilisent avec Féerie ou Masque + Caractéristique associée ; sont divisés en pouvoirs masqués, utilisables même sous forme humaine, et pouvoirs démasqués, utilisables seulement sous forme féérique.
<b>Pouvoir profond</b>	1 unique à chaque fée (prérequis : Féerie 7 ou plus)
<b>Pouvoir légendaire</b>	1 unique à chaque fée (prérequis : Féerie au rang 8, une Compétence utile de prédilection et une Caractéristique au rang 7 et avoir supplanté la fée légendaire possédant ce Pouvoir)

# LES CAPACITÉS NATURELLES

## Fonctionnement

Les Capacités naturelles sont des pouvoirs féériques ne possédant pas de note ni de points d'usage (sauf exceptions signalées). En effet, elles sont actives dès que la créature se démasque. Celle-ci peut donc les utiliser à n'importe quel moment dès lors qu'elle est démasquée et sans limite d'usage.

### Format de description des Capacités naturelles

**Cibles :** nombre de cibles affectées au maximum.

**Dégâts :** nombre de points de dégâts que la créature inflige à sa ou ses cibles.

**Durée :** temps pendant laquelle la Capacité naturelle peut être utilisée.

**Portée :** distance pouvant séparer la créature de sa cible lorsqu'elle utilise une Capacité naturelle.

**Résistance :** manière dont on peut échapper aux effets de la Capacité. Il peut s'agir d'une Esquive (Mouvement + Agilité + 5), d'une Résistance physique (Ressort + Constitution + 5), d'une Résistance psychique (Fortitude + Esprit + 5). Chaque point au-dessus de 5 en Masque augmente les Résistances physique et psychique du même montant.

**Zone d'effet :** espace dans lequel la Capacité naturelle de la créature est active.

### Règle optionnelle : la Résistance active

Si un personnage s'attend ou se rend compte qu'il est la cible d'un Pouvoir, il peut utiliser une Action pour se concentrer et mieux y Résister. Dans ce cas, son test est un test de Ressort + Constitution ou Fortitude + Esprit + 3 + 1D8/10/12. Le résultat obtenu devient le SD à atteindre pour le test du Pouvoir activé.

## Liste des Capacités naturelles

### AILES

La créature possède des ailes lorsqu'elle est démasquée. Sauf indication contraire, on considère que le personnage de taille moyenne a une envergure de 2 m lorsque ses ailes sont déployées et le personnage de grande taille a une envergure de 2,5 à 3 m. Même repliées, les ailes augmentent sa taille, ce qui occasionne un malus de - 2 à ses tentatives de Discrétion. Les ailes s'utilisent avec la Compétence Mouvement Spécialité *Vol*. La vitesse en *Vol* est Mouvement + 1 (= Spécialité *Vol*) x 8 km/h.

#### AILES RÉTRACTILES :

Contrairement aux autres ailes, ces ailes sont rétractiles. On considère que le personnage possède son envergure normale, c'est-à-dire humaine, lorsqu'il replie ses ailes. Il ne souffre donc d'aucun malus de Discrétion.

### APNÉE

**Type de Capacité :** passive.

**Durée :** 20 + Constitution minutes avant de devoir reprendre de l'air.

**Effet :** permet de retenir sa respiration longtemps. Cette Capacité naturelle proche de celle des dauphins permet à la créature de cesser totalement de respirer pendant au moins 20 minutes et par conséquent de pouvoir plonger dans l'eau pendant de longues

périodes ou d'éviter de suffoquer dans des environnements irrespirables ou de subir les effets des substances qu'une créature devant respirer normalement ne pourrait éviter d'inhaler. Notez que des bulles d'air ou tout autre moyen de reprendre son souffle peuvent étendre la durée du pouvoir.

### ARMURE NATURELLE

**Type de Capacité :** passive.

**Effet :** absorbe 1 point de dégât (2 points à partir de 7 en Féerie).

La peau de la créature est naturellement dure et résiste aux dégâts. Le personnage soustrait 1 point à chaque source de dégâts qui lui est infligée (à chaque coup, à chaque balle, etc.). Cette protection est cumulable avec une protection vestimentaire sous réserve d'avoir un vêtement adapté à la taille de la créature démasquée.

### CAPRICORNE

**Type de Capacité :** passive.

**Effet :** bonds de 2 mètres et cornes (1 point de dégât lors d'une Attaque normale et 2 en Charge).

La créature est dotée de pieds caprins lui permettant de faire d'agiles sauts de cabri de 2 mètres de haut et de long ainsi que de petites cornes de chèvre ou de bouc.

### CARACTÉRISTIQUE ACCRUE

**Type de Capacité :** passive.

**Effet :** bonus de + 1 à une Caractéristique.

La créature bénéficie d'un bonus de + 1 dans une Caractéristique donnée (Agilité accrue, Esprit accru, etc.). Ce bonus permet d'excéder le rang maximal que peut avoir une espèce féérique dans une Caractéristique donnée.

**Note :** pour Constitution accrue, la créature bénéficie d'un bonus de + 1 en Constitution, qui s'applique également dans le calcul de ses points de Vie. Pour Force accrue, la créature bénéficie d'un bonus de + 1 en Force, qui s'applique également dans le calcul du bonus aux dégâts.

### CHEVEUX PRÉHENSILES

**Effets :** permet une Bagatelle de plus par tour pour saisir un objet avec les cheveux ; gêne un assaillant à



proximité (malus de - 1) ; bonus de + 2 pour saisir, immobiliser et étrangler quelqu'un.

**Cible :** une seule.

**Résistance :** Esquive.

La créature est dotée de cheveux vivants qui peuvent attraper et porter de petits objets allant jusqu'à 2 kg. Leur longueur maximale est d'1m 50. Ce membre supplémentaire permet trois utilisations possibles.

Premièrement, la créature a droit à une Bagatelle supplémentaire par tour pour ouvrir une porte, se saisir d'un objet à portée, le lancer (hors attaque), activer un levier, etc.

Deuxièmement, la chevelure peut gêner une attaque de Mêlée effectuée par un assaillant à portée des cheveux en l'affectant d'un malus de - 1 (coûte la Bagatelle supplémentaire susmentionnée).

Troisièmement, cette chevelure animée peut renforcer une Prise pour saisir, immobiliser, étrangler une cible en octroyant un bonus de + 2 (coûte la Bagatelle supplémentaire susmentionnée).

*Note* : la créature ne peut attraper qu'une personne, arme ou objet par tour. Si elle utilise ses mains en plus de ses cheveux préhensiles pour immobiliser ou étrangler quelqu'un, elle bénéficie d'un bonus de + 2.

## CORNES

*Effet* : arme naturelle de Mêlée causant 1 point de dégât lors d'une Attaque normale et 2 en Charge.

## CROCHETS D'ESCALADE

*Effet* : permet de grimper aux parois verticales ; arme de Mêlée causant 1 point de dégât.

La créature est dotée de griffes lui permettant de facilement grimper aux surfaces verticales et de s'y déplacer aisément, sans avoir besoin de test.

## CROCS

*Effet* : arme naturelle de Mêlée causant 2 points de dégâts.

La créature est dotée de crocs qui s'utilisent avec la Compétence Mêlée. L'utilisation des crocs peut se cumuler avec une attaque de griffe lors d'une attaque double (voir les manœuvres avancées de Mêlée, p. 181).

### CROCS EFFILÉS :

*Effet supplémentaire* : 1 point de dégât de saignement supplémentaire par tour.

Outre les dégâts dus à la morsure des crocs, la victime est affectée de saignement. Elle perd un point de Vie par tour après la morsure jusqu'à ce qu'elle ait pris un tour pour limiter le saignement en le comprimant avec un linge ou un pansement adapté. Le saignement s'arrête pour de bon une fois qu'ont été administrés les premiers soins. Les dégâts de saignement peuvent se cumuler avec une morsure additionnelle si rien n'est fait pour l'arrêter.

### CROCS EMPOISONNÉS :

*Effet supplémentaire* : poison causant un malus de -1 pendant Féerie tours.

*Résistance* : physique, comparée à la Virulence du poison.

*Virulence du poison* = Féerie x 3.

Outre les dégâts dus à la morsure des crocs, si la victime ne Résiste pas au poison, elle souffrira d'un malus de - 1 à ses actions pendant Féerie tours à

partir du tour suivant. Les effets de ce poison ne sont pas cumulables.

### CROCS INALTÉRABLES / DENTS DURES :

*Effet supplémentaire* : permet de ronger presque tout et ignore 1 point éventuel d'armure.

Grâce à ses crocs ou dents d'une dureté inaltérable, la créature est capable de mâcher à peu près n'importe quoi, sauf les pierres et les métaux les plus durs (diamant, granit, acier...).

## DENTS DURES (VOIR CROCS INALTÉRABLES).

## DISSIMULATION

*Effet* : bonus de + 3 en Discrétion dans un milieu donné.

La créature est à l'aise dans son milieu naturel. Elle y bénéficie d'un bonus de + 3 en Discrétion.

**DISSIMULATION DÉSERTIQUE** : le désert est le milieu propice à la dissimulation de la créature.

**DISSIMULATION ROCHEUSE** : montagnes, bâtisses en pierres de taille, statue de pierre sont des environnements propices à la dissimulation de la créature.

**DISSIMULATION VÉGÉTALE** : les jardins, bois et forêts sont les milieux naturels de la créature, dans lesquels elle peut se fondre facilement.

## DOIGTS ADHÉSIFS

*Effet* : permet d'adhérer aux parois et plafonds.

Les doigts de la créature ont des propriétés physiques adhésives hors du commun qui lui permettent de se déplacer à son aise sur les murs et même les plafonds aussi facilement que si elle était au sol.

## DOIGTS DE FÉE

*Effet* : bonus de + 2 pour les tâches manuelles méticuleuses.

Les doigts de la créature sont surnaturellement habiles pour les tâches manuelles minutieuses : artisanat, chirurgie, couture, crochetage, dessin, horlogerie, mécanique, etc. Ils octroient un bonus de + 2 pour ce type d'actions.

## FUGACITÉ

**Effet** : un malus de - 1 affecte les attaques et tirs contre la créature et tout test cherchant à la cerner (Art de la guerre, Observation, Sensibilité, etc.).

L'aspect de la créature est toujours mouvant et fuyant, entravant les tentatives pour la frapper, la saisir, lui tirer dessus, prévoir ses mouvements ou comprendre ses sentiments et intentions.

## GRIFFES

**Effet** : arme naturelle de Mêlée causant 1 point de dégât.

### GRIFFES RÉTRACTILES :

La créature est dotée de griffes qui se rétractent quand elles ne sont pas utilisées.

### GRIFFES EMPOISONNÉES :

**Effet supplémentaire** : poison causant un malus de - 1 pendant Féérie tours.

**Résistance** : physique, à comparer à la Virulence du poison.

**Virulence du poison** = Féérie x 3.

Outre les dégâts physiques subis, si la victime ne Résiste pas au poison, elle souffrira d'un malus de - 1 à ses actions pendant Féérie tours à partir du tour suivant. Les effets de ce poison ne sont pas cumulables.

## JET CORROSIF

**Activation** : test de Féérie + Précision.

**Cible** : une seule.

**Portée** : Féérie mètres.

**Dégâts** : 2 + MR.

**Effet** : attaque d'acide.

**Résistance** : Esquive passive ou active.

La créature peut cracher un jet d'acide ou de venin corrosif réduisant de 2 points la Résistance des matériaux (bois, métal, roches, etc. : voir tableau p. 186 et causant des dégâts sur une cible : elle doit alors réussir un test de Précision + Féérie contre l'Esquive de la cible. Cette dernière peut se retrouver partiellement défigurée et perdre un point permanent en Prestance si elle n'est pas soignée immédiatement, en cas de réussite critique du Jet corrosif.

## LÉVITATION

**Effet** : fait flotter au-dessus du sol ; déplacement silencieux.

La créature glisse à une trentaine de centimètres du sol et n'est donc pas soumise aux irrégularités du terrain : elle ignore tous les malus liés à la surface (terrain glissant, pentu, rocailleux, etc.) et ne fait aucun bruit en se déplaçant. En revanche, elle ne vole pas et chute normalement en l'absence de surface sous son nuage magique.

## LUMINESCENCE

**Effet** : lumière d'intensité modifiable.

**Zone d'effet** : (Féérie + Prestance mètres) x 2.

La créature émet une lumière dont elle peut modifier à volonté l'intensité, sachant que l'intensité maximale qu'elle puisse fournir est celle d'une lampe électrique de 60 watts. Elle ne peut pas éblouir quelqu'un en usant de cette Capacité naturelle.

**Note** : le désavantage Luminescence persistante fait que la créature ne peut arrêter d'émettre de la lumière.

## MAINS BATTOIRS

**Effet** : arme naturelle de Mêlée causant 1 point de dégât avec un bonus de + 1 pour assommer.

La créature a des mains solides comme des gourdins, efficaces pour assommer son prochain.

## MORT DIFFÉRÉE

**Activation** : automatique quand les points de Vie passent sous zéro.

**Durée** : Féérie + Sang-froid tours.

**Effet** : 3 + Sang-froid points de Vie en bonus.

La créature, par son incroyable volonté, est capable de repousser temporairement la mort. Lorsque ses points de Vie devraient passer en dessous de zéro et que la créature devrait tomber inconsciente voire mourir sur le coup, elle dispose d'un nombre de points de Vie supplémentaires liés à son Sang-froid. Tant que cette Capacité est active et que le dernier des points de Vie supplémentaires n'est pas perdu, le personnage peut continuer d'agir normalement, bien qu'il soit affecté par le malus lié aux blessures (-2). Lorsqu'il a épuisé ses points de Vie supplémentaires, le personnage est confronté aux règles normales de mort (voir p. 170) : il tombe inconscient à moins d'être soigné avant la fin de la durée de cette Capacité.

## PATTES DE VELOURS

**Effet** : bonus de + 2 aux tests de Discrétion sonore et arme naturelle causant 1 point de dégât.

Outre des griffes acérées et rétractiles à ses pattes, la créature possède de petits coussinets, comme les chats. Comme elle ne fait aucun bruit en marchant, elle pourra donc s'approcher facilement de quelqu'un qui ne la voit et ne l'entend pas. Elle bénéficie d'un bonus de + 2 à tous ses tests de Discrétion où le bruit fait partie des facteurs pris en compte pour la détection.

## RESPIRATION AQUATIQUE

**Effet** : permet de respirer sous l'eau.

La créature peut respirer sous l'eau aussi longtemps qu'elle le souhaite et à n'importe quelle profondeur.

## SENS DÉCUPLÉ

**Type de Capacité** : passif.

**Effet** : bonus de + 2 à un type de Perception spécifique.

La créature bénéficie d'un bonus permanent de + 2 aux tests de Perception du sens en question : *Odeur décuplé*, *Ouïe décuplée*, *Vue décuplée*. Ce bonus permet d'excéder la limite du rang de Perception maximal de l'espèce féérique.

## VISION

**Type de Capacité** : passive.

**Durée** : une scène.

**Effet** : manière spéciale de percevoir l'environnement (voir descriptif spécifique).

Une fois activée, la Vision peut être alternée : la créature peut passer de sa perception normale à sa Vision sans faire de test et sans dépenser d'action.

### VISION ÉLECTRIQUE :

**Portée** : (Féerie + Perception) x 2 mètres.

La créature perçoit les champs électriques en surbrillance dorée, sans restriction d'obstacles. Elle n'est limitée que par la portée de sa Perception. Elle peut ainsi percevoir les lignes électriques ou téléphoniques, mais également les influx nerveux des créatures animales vivantes (ce qui inclut les fées et les humains). Toutefois, si cette vision est suffisamment précise pour distinguer un quadrupède d'un

bipède, elle ne permet pas d'identifier précisément un individu ni son espèce. Notez que la vision électrique ne permet pas de voir aussi loin que la vision normale ou nocturne.

## VISION NOCTURNE

La créature voit dans les ténèbres comme en plein jour. Elle ne subit aucun malus dû à l'obscurité. Toutefois, elle souffre d'un malus de - 2 à ses actions reposant sur la vue s'il n'y a pas une source de lumière minimale (étoiles, lune, chandelle...).

## VISION THERMIQUE

**Portée** : (Féerie + Perception) x 2 mètres.

La créature perçoit son environnement en termes de zones de chaleur. Les zones chaudes sont en rouge et les froides en bleu. Les zones intermédiaires se traduisent en termes de dégradés violacés et orangés.

La créature peut ainsi percevoir derrière les obstacles si ces derniers ont moins de 3 cm d'épaisseur. Toutefois, si cette vision est suffisamment précise pour distinguer un quadrupède d'un bipède, elle ne permet pas d'identifier précisément un individu ni son espèce. Notez que la vision thermique ne permet pas de voir aussi loin que la vision normale ou nocturne.

# LES POUVOIRS FÉERIQUES

## Fonctionnement

Les Pouvoirs féériques ne sont pas notés : lorsqu'un test est nécessaire, ils utilisent la note de Féerie ou Masque + une Caractéristique associée.

Les Pouvoirs féériques se divisent en Pouvoirs masqués et en Pouvoirs démasqués. Les Pouvoirs masqués peuvent être utilisés à tout moment, que la créature soit masquée ou démasquée, un nombre de fois par jour égal au score de Masque. Les Pouvoirs démasqués ne peuvent être utilisés, comme leur nom l'indique, que lorsque la créature est démas-

quée, un nombre de fois par jour égal au score de Féérie. Un Faux-Semblant peut utiliser un pouvoir en dépassant le nombre d'usages par jour possible au prix d'un point temporaire de Féérie, dépensé avant l'activation du Pouvoir.

## ACTIVER UN POUVOIR

L'activation d'un **Pouvoir féérique passif** est automatique et nécessite une simple Bagatelle en situation de combat ou de stress ainsi que la dépense d'un point d'usage (ou plus si spécifié). En plus du ou des point(s) d'usage requis, les **Pouvoirs féériques actifs nécessitent un test d'activation en situation de combat ou de stress**. Il suffit de lancer un dé au choix et d'ajouter au résultat la valeur totale de Féérie ou Masque + Caractéristique associée. C'est un succès si le résultat obtenu est **supérieur ou égal à la Résistance de la cible ou bien égal à 10** dans des circonstances de stress ou de difficulté standard (cela peut varier d'une situation à une autre selon l'appréciation du Docte ou la spécificité des pouvoirs).

Utiliser un Pouvoir féérique actif en combat ou en situation de stress **requiert une Action** : lorsque le test est réussi, le Pouvoir prend effet immédiatement ou comme indiqué dans son descriptif. Utiliser un Pouvoir féérique actif ne permet donc normalement pas de réaliser d'action offensive ou de se défendre activement dans le même tour de jeu, mais autorise à se défendre passivement selon les règles de combat habituelles (voir p. 168).

Lorsque le test visant à activer un Pouvoir féérique est un échec, le joueur incarnant la créature peut tenter de l'activer à nouveau au tour suivant, mais un point d'usage aura été perdu malgré tout.

**Lorsque le personnage est au calme et qu'il a tout son temps devant lui, aucun test n'est nécessaire pour activer ses Pouvoirs féériques, sauf s'il s'agit de battre la Résistance d'une cible ou de mesurer l'effet du Pouvoir.**

**La durée des Pouvoirs féériques varie** : elle est indiquée dans le descriptif du Pouvoir en question. Cependant, les effets des Pouvoirs féériques peuvent être interrompus lorsque le joueur le

souhaite, à moins que le contraire ne soit stipulé dans la description du Pouvoir.

Rien n'empêche également, lorsque la durée du Pouvoir féérique prend fin, de la relancer pour bénéficier à nouveau de ses avantages, dans la limite journalière du nombre d'usages possibles.

Utiliser un Pouvoir féérique est une action discrète qui ne requiert pas de gestuelle ou de paroles particulières, sauf précision dans son descriptif.

## RÉSISTER À UN POUVOIR

Comme évoqué ci-dessus, certains Pouvoirs féériques peuvent être contrés par la Résistance de la cible, soit de manière passive, soit de manière active, à l'instar de la Défense en combat.

La Résistance physique passive correspond à :

**Ressort + Constitution + 5 (+ éventuel bonus de Masque).**

La Résistance psychique passive correspond à :

**Fortitude + Esprit + 5 (+ éventuel bonus de Masque).**

Il est possible de Résister activement à un Pouvoir dont on sent qu'on en est la cible. Il faut alors **utiliser une Action** pendant le tour et effectuer un test en opposition, où le SD de Résistance passive est remplacé par la Résistance active.

La Résistance physique active s'effectue avec un test de :

**Ressort (*Endurer*) + Constitution (+ éventuel bonus de Masque) + 3 + 1D8/10/12**

La Résistance psychique active s'effectue avec un test de :

**Fortitude (*Résistance psychique*) + Esprit (+ éventuel bonus de Masque) + 3 + 1D8/10/12**

Le résultat de cette Résistance active est mesuré contre le ou les Pouvoir(s) physique(s) ou psychique(s) ciblant le personnage.

*Note : il est possible, comme pour un Effort, d'augmenter de 2 points, pour un tour, sa Résistance physique, passive ou active, en dépensant un point temporaire de Constitution ou de Force et sa Résistance psychique, passive ou active, en dépensant un point temporaire d'Esprit ou de Sang-froid.*

Si la cible Résiste, elle est immunisée contre toute nouvelle utilisation du Pouvoir féérique par le même personnage pour le reste de la scène, il est inutile de tenter d'utiliser le même Pouvoir sur une même cible.

*Note : quand un effet de Pouvoir indique Féerie / 2 (Féerie divisée par 2), on arrondit toujours à l'entier inférieur.*

## Une scène ?

Beaucoup de Capacités féériques durent « une scène ». Qu'est-ce à dire ?

On considère qu'une scène est une unité dramatique dont la durée est variable, qui est centrée autour des personnages des joueurs et qui est caractérisée par une certaine continuité de l'action. En dernier recours, la notion de scène est toujours laissée à l'appréciation du MJ.

*Exemples : combat, combat débouchant sur une poursuite, négociation avec un aristocrate, soirée féérique, infiltration du laboratoire secret d'un nécromancien psychopathe...*

## Format de description des Pouvoirs féériques

### Type de pouvoir :

- ✧ actif, nécessite un test et une Action ;
- ✧ passif ne nécessite pas de test et une Bagatelle suffit ;
- ✧ métamorphose, changement en une autre forme physique : prend une Action et un test de Masque + Sang-froid en situation de stress seulement (inutile sinon)

**Activation :** test requis et éventuellement dépense spécifique (point temporaire de Caractéristique, point d'usage supplémentaire) nécessaire pour activer le Pouvoir. Si le test est supérieur ou égal à la Résistance de la créature, alors l'effet du Pouvoir s'applique. La dépense normale et non précisée est un point d'usage du Pouvoir.

**Durée :** temps pendant lequel le Pouvoir féérique est actif.

**Portée :** distance pouvant séparer la créature de sa cible lorsqu'elle active le Pouvoir féérique.

**Zone d'effet :** espace dans lequel le pouvoir féérique de la créature fait effet.

**Cibles :** victimes potentielles et simultanées du Pouvoir féérique.

**Résistance :** manière dont on peut échapper aux effets du Pouvoir. Il peut s'agir d'une Esquive (Mouvement + Agilité + 5), d'une Résistance physique (Ressort + Constitution + 5), d'une Résistance psychique (Fortitude + Esprit + 5). Chaque point au-dessus de 5 en Masque augmente d'autant les Résistances physique et psychique.

**Dégâts :** nombre de points de dégâts que la créature inflige à sa ou ses cibles.

**Effet :** description des effets.



## Effets variables des Pouvoirs

La Marge de Réussite (MR) des Pouvoirs permet des effets parfois plus poussés ou spécifiques que le descriptif ne le stipule, notamment en cas de circonstances particulières. Le Docte jugera de l'effet bonus d'une MR confortable voire critique, qui peut s'interpréter de manière narrative. À l'inverse, les joueurs pourront tenter des choses plus expérimentales ou difficiles avec leur pouvoir, mais le SD pour réussir en sera accru, donc le risque d'échec aussi.

*Exemples : Nocifer le vampyr recourt au Pouvoir Ténèbres. Il fait jour et nuageux, le SD pour que les environs soient plongés dans l'obscurité est de 14. Mais Nocifer souhaiterait que l'obscurité soit vraiment profonde, comme s'il utilisait son Pouvoir de nuit. Le Docte estime que le SD passe alors à 16.*

*De même, les pouvoirs de manipulation mentale comme Hypnose permettront de demander des choses contraires à la morale de la cible en échange d'un risque plus grand d'échec, ce qui se traduira par un SD plus élevé.*

## Les Pouvoirs

### ABSORPTION PAR MORSURE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : réussir une attaque avec des crocs (regagner des points de Vie nécessite la dépense d'un point d'usage à chaque fois).

**Cibles** : une cible (y compris des animaux).

**Effet** : regain de Féerie / 2 points de Vie lors d'une attaque ; absorption de Féerie points de Vie lors d'une Prise (voir p. 180).

**Portée** : morsure.

**Résistance** : Esquive / test d'opposition de Mêlée ou Ressort + Force pour se dégager.

La créature mord sa cible en réussissant un test de Mêlée (inutile si celle-ci est immobilisée : endormie, évanouie, moribonde) : le sang absorbé lui redonne des points de Vie (qui sont des dégâts additionnels pour la victime). Si la créature immobilise sa victime avec une Prise, elle en absorbera Féerie points de Vie par tour (cela remplace le saignement), qui la régèneront d'autant jusqu'à ce que la victime se dégage. Même si le vampyr préfère le sang humain ou de Faux-Semblant, il peut se régénérer en absorbant le sang des animaux. La valeur de points de Vie est limitée par les points de Vie de l'animal en question, à déterminer par le Docte (les petits animaux n'ont souvent pas plus de 4 points de Vie).

**Note** : ce Pouvoir est utilisable sous forme de chauve-souris auquel cas une cible non endormie n'aura pas de difficulté à détacher la chauve-souris de son cou (pas de test requis) après avoir subi l'absorption pendant un tour.

### ABSORPTION SEXUELLE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance.

**Cibles** : une cible.

**Effets** : absorption de Féerie points de Vie, la moitié si la cible Résiste ; en cas de réussite, la victime confiera plus facilement ses secrets : le SD du test de Compétence requis est diminué de la MR du Pouvoir.

**Portée** : contact physique intime (rapport sexuel).

**Résistance** : physique.

La créature doit avoir un rapport sexuel avec sa cible. Si cette dernière ne Résiste pas au Pouvoir, la créature peut lui voler Féerie points de Vie et donc se guérir d'autant et même augmenter sa propre réserve de points de Vie au-delà de sa réserve normale (une seule fois) pendant 12 h. Si la victime Résiste, le nombre de points de Vie volé est divisé par deux. Quant à la victime, elle note le nombre de points de dégâts encaissés mais ne ressent aucune douleur (elle subit les malus usuels en fonction de son état de santé).

Si le Pouvoir réussit, la victime sera plus loquace, baissera sa garde et confiera des secrets plus facilement qu'à l'accoutumée : le SD pour la faire parler

est diminué de la valeur de la MR du Pouvoir. La créature peut réitérer l'opération en ayant avec sa cible un nouveau rapport sexuel et cela peut devenir mortel si la victime a une Constitution fragile ou affaiblie. Une telle mort passera auprès d'un médecin humain pour une mort naturelle (crise cardiaque ou d'apoplexie).

### ABSORPTION VITALE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : se concentrer (correspond à la dépense d'un point d'usage) avant de réussir un test avec une arme naturelle.

**Cibles** : une cible (y compris des animaux).

**Effet** : absorption de Féerie / 2 points de Vie.

**Portée** : corps-à-corps.

**Résistance** : Esquive.

La créature se concentre et attaque sa cible avec une arme naturelle (poing, griffe, etc.) : une attaque

réussie lui redonne des points de Vie proportionnels à sa Féerie, qui sont retirés à la victime en plus des dégâts de l'attaque. La dépense du point d'usage se fait avant de porter l'attaque, que celle-ci réussisse ou non.

### ALTÉRATION STRUCTURELLE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : 1 minute avec un test de Féerie + Précision contre un SD correspondant à la Résistance de la structure ou de l'objet.

**Durée** : MR jours ou utilisations altérées.

**Effet** : augmente ou diminue la Résistance de la structure de MR (minimum 1, même en cas d'échec) ; rend plus ou moins efficace un objet pendant MR utilisations.

**Portée** : au toucher.

**Résistance** : celle de la structure ou de l'objet (voir p. 186).



La créature peut, d'un contact prolongé, renforcer ou fragiliser surnaturellement une structure ou un objet ou bien le rendre plus ou moins efficace (une activation du Pouvoir est requise pour l'un ou l'autre effet). Si le Pouvoir réussit, la structure voit sa Résistance augmentée ou diminuée de la valeur de la MR (une porte, un coffre, un pont, un véhicule, etc. : voir tableau de la Résistance des structures, p. 182).

Les armes de mêlée affectées par ce Pouvoir casseront plus ou moins facilement (à gérer par le Docte selon la MR du Pouvoir), ou alors seront émoussées (- 1 dégât) ou améliorées (+ 1 dégât) pour MR utilisations ; les armes à feu s'enrayeront dès la prochaine utilisation, même si elles sont censées être sûres, ou au contraire ne pourront s'enrayer pendant MR utilisations.

Une machine ou un véhicule saboté avec ce Pouvoir arrêtera de fonctionner complètement ou fonctionnera deux fois moins bien en présentant des signes de panne (bruit inhabituel, fumée, hoquet, etc.), selon l'effet voulu et si la MR le permet d'après le Docte.

## BERCEUSE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : un seul test de Féerie + Prestance au premier tour pour savoir si le Pouvoir fonctionne + trois Bagatelles (3 tours en combat).

**Cibles** : Féerie / 2 cibles.

**Durée** : Féerie + Prestance + MR minutes.

**Effet** : endormir les cibles à la fin du 3ème tour de combat.

**Portée** : (Féerie + Prestance) x 4 mètres en conditions d'audition optimales.

**Résistance** : psychique.

La créature peut, en chantant, jouant de la musique ou simplement fredonnant (pas de Compétence requise), endormir une ou plusieurs cibles. À la différence de *Conte à dormir debout*, ce pouvoir est utilisable en combat. Les cibles, lorsqu'elles entendent la berceuse, doivent Résister psychiquement pour ne pas s'endormir. Leur sommeil interviendra au bout de 3 tours et sera très profond. Elles ne se réveilleront avant la fin de la durée

normale que si on les secoue ou qu'elles sont perturbées par un bruit très fort comme une détonation.

## BERSERKER

**Type de Pouvoir** : passif.

**Activation** : requiert un motif suffisant de colère.

**Durée** : une scène.

**Effets** : rage incontrôlable contre celui qui a causé la colère / annulation du malus de blessure / + 1 en Force / Féerie + 3 points de Vie en bonus.

La créature doit subir un revers la mettant en colère (blessure supérieure à sa Constitution, blessure d'un ami, insulte, injustice, etc.). Une fois qu'elle a activé ce Pouvoir, elle est obnubilée par la volonté d'éradiquer la ou les personnes l'ayant mise en colère, quitte à s'exposer au danger sans réfléchir (course à découvert, impossibilité d'effectuer une Défense ou une Résistance active, exposition aux attaques d'ennemis proches, etc.). En contrepartie, cette rage lui permet de ne plus ressentir la douleur (plus de malus de blessures), de bénéficier d'un bonus de + 1 à sa Force et de pouvoir encaisser Féerie + 3 points de dégâts de plus que d'habitude avant de s'écrouler. Il faut attendre que l'état de colère s'arrête pour la soigner.

## BOND PRODIGIEUX

**Type de Pouvoir** : passif.

**Durée** : une scène.

**Effets** : sauts incroyables (voir à-dessous) ; la hauteur d'une chute est réduite de Féerie pour calculer son SD ; peut être combiné avec une attaque pour les effets d'une Charge (voir cette manœuvre, p. 179).

**Portée** : Féerie ou Agilité mètres en hauteur et Féerie + Agilité mètres en longueur.

La créature peut accomplir des bonds prodigieux et peut sauter Féerie ou Agilité mètres en hauteur (valeur la plus élevée) et Féerie + Agilité mètres en longueur. Ce Pouvoir lui sert à bondir, limite le péril d'une chute et peut être utilisé offensivement comme une manœuvre de Charge avec une attaque de Mêlée, notamment par-dessus des obstacles ou selon des trajectoires inattendues (le Docte pourra attribuer un petit bonus narratif selon les circonstances).

## BOTTE SECRÈTE

**Type de Pouvoir :** actif.

**Activation :** 1 ou 2 points d'usage au moment d'une attaque.

**Effet :** réduit le malus d'un coup ciblé, d'un tir ciblé ou d'une feinte d'une valeur égale au nombre de points d'usage dépensés (2 maximum).

Virtuose du combat en finesse, la créature se concentre si intensément que le temps semble ralentir l'espace d'un battement de cil où elle entrevoit une faille ou une fenêtre de tir pour atteindre précisément sa cible. Elle réduit alors le malus inhérent aux coups et tirs ciblés ainsi qu'aux feintes d'une valeur égale aux points d'usage dépensés pour exécuter son attaque, dans la limite de 2.

## CALME

**Type de Pouvoir :** actif.

**Activation :** test de Féerie + Prestance.

**Cibles :** toute personne se trouvant à portée.

**Durée :** une scène.

**Effet :** apaise les cibles.

**Portée :** (Prestance + Féerie) x 3 mètres.

**Résistance :** psychique.

Ce Pouvoir sert à calmer les gens quand ils sont agressifs, paniqués ou apeurés. Lorsque la créature active ce pouvoir, elle doit parler à haute et intelligible voix pour raisonner ses cibles et ne jamais s'arrêter. Les cibles doivent Résister au Pouvoir pour parvenir à accomplir un acte agressif ou prononcer une parole véhémence. Ce Pouvoir ne fonctionne que sur des cibles ayant de fortes émotions mais pas sur de froids tueurs à gages qui ne font qu'accomplir leur métier. L'état émotionnel des cibles peut être détecté grâce à un test de Sensibilité + Perception afin de déterminer si elles sont susceptibles d'être affectées par Calme.

Calme peut fonctionner sur une foule entière et affecte les alliés du lanceur. Il ne peut annihiler les effets des Pouvoirs *Berserker* ou *Terreur*, mais il peut servir à calmer les personnages affectés par des désavantages psychiques, comme la paranoïa de l'ondine par exemple, la peur non induite par un Pouvoir ou encore la

panique et la perte de Sang-froid (voir p. 142). Dans ces deux cas, le Pouvoir doit vaincre la Résistance psychique de la personne, même si c'est un allié.

## CAMÉLÉON

**Type de Pouvoir :** passif.

**Durée :** une scène.

**Effet :** ajout de la valeur de Masque aux tests de Discrétion lente et de Masque / 2 en mouvement rapide.



À l'instar de l'animal, ce pouvoir permet à la créature, mais pas à ses vêtements, de se fondre avec son environnement, prendre ses couleurs et sa texture afin de devenir très difficilement décelable. Une fois nue, elle bénéficie d'un bonus de la valeur de son Masque à ses tests de Discrétion (*Camouflage*) lorsqu'elle est immobile ou qu'elle marche lentement et de Masque / 2 si elle court, agit ou attaque.

## CHANT DES SIRÈNES

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : un seul test de Féerie + Prestance au premier tour et une Bagatelle requise par tour pour maintenir le Pouvoir actif en chantant ou psalmodiant.

**Cibles** : Féerie / 2 cibles.

**Durée** : tant que la créature chante.

**Effet** : attire quelqu'un à soi.

**Portée** : (Féerie + Prestance) x 4 mètres en conditions d'audition optimales.

**Résistance** : psychique.

La créature peut, en chantant ou psalmodiant de la poésie, faire approcher ses cibles. Ces dernières, lorsqu'elles l'entendent, doivent Résister psychiquement pour n'être pas irrésistiblement attirées. Attention, si les cibles sont hostiles au moment où agit le chant, elles le restent quand elles approchent. Pour attirer les cibles, il faut que le chant parle explicitement d'elles d'une manière ou d'une autre, même si elles ne comprennent pas la langue chantée.

## CHARME

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance.

**Cibles** : une cible.

**Durée** : Féerie + MR jours.

**Effet** : la cible tombe amoureuse.

**Portée** : conversation.

**Résistance** : psychique.

La créature est capable, au cours d'une conversation, de faire tomber sa cible follement amoureuse d'elle si elle ne Résiste pas. La cible, une fois éprise de la créature, aura du mal à lui refuser quelque chose mais ne fera rien qui puisse directement nuire à ses jours et ira rarement contre son code moral.

Pour la pousser à une telle extrémité, la créature devra obtenir une réussite critique ou réussir un test de Rhétorique ou Séduction de SD 15 minimum (au jugement du Docte) bénéficiant d'un bonus égal à la MR du Pouvoir.

## CHUTE INDOLORE

**Type de Pouvoir** : passif.

**Durée** : une scène.

**Effet** : la hauteur d'une chute est réduite de Féerie x 4 m pour le calcul de son SD.

La créature est capable d'affronter les pires chutes sans se faire mal. Lorsque ce Pouvoir est actif, on soustrait Féerie x 4 m à la hauteur de la chute pour le calcul de son SD.

*Exemple* : si une créature a 4 en Féerie et chute de 20 m, c'est comme si elle ne chutait que de 4 m (elle ignore  $4 \times 4 = 16$  m). Le SD de son test de Ressort + Agilité pour limiter les dégâts de la chute sera égal à 8 au lieu de 22 (voir le tableau des chutes, p. 172).

## COMMUNICATION ANIMALE / ANIMALE ET VÉGÉTALE

**Type de Pouvoir** : passif.

**Cibles** : les animaux ou les plantes à portée.

**Durée** : une scène.

**Effet** : permet de communiquer de manière basique.

**Portée** : portée de voix.

La créature connaît le langage secret des animaux et / ou des plantes, et peut ainsi leur parler au prix d'une forte concentration. Bien entendu, le Docte et le joueur possédant ce Pouvoir doivent garder à l'esprit que les animaux, et *a fortiori* les plantes, disposent d'une intelligence (très) limitée, que pour eux, tous les humains et les fées se ressemblent et qu'ils ne sont pas tenus de faire ce que la créature leur demande. Il faut ruser ou compter sur leur bienveillance.

## CONTACT ENVOÛTANT

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance (+ 1 en cas de baiser sur la peau et + 2 sur la bouche).

**Cibles** : une cible.

**Durée** : Féerie heures après le Contact.

**Effet** : malus de Féerie / 2 aux tests nécessitant de se concentrer ainsi qu'à la Résistance psychique ; une réussite critique lui vole un souvenir.

**Portée** : contact (caresse ou baiser).

**Résistance** : psychique.

La créature doit caresser ou embrasser sa victime et confronter son Pouvoir à la Résistance de la cible. Un baiser sur la bouche fonctionne mieux qu'un baisemain ou une caresse. Si le *Contact envoûtant* l'emporte, la victime est entraînée dans une euphorie amoureuse envers la créature. Ceci la rend distraite à l'égard de tout le reste et vulnérable aux Pouvoirs psychiques pendant Féerie heures (voir le malus indiqué dans la rubrique *Effet*). Une réussite critique vole un souvenir important à la victime, à la discrétion du Docte.

### CONTACT FIÉVREUX

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance (+ 1 en cas de baiser sur la peau et + 2 sur la bouche).

**Cibles** : une cible.

**Durée** : Féerie jours.

**Effet** : cause une grosse fièvre empêchant d'agir et fait perdre à la cible un rang de Constitution par tour jusqu'à un total égal à la Féerie / 2 de la créature.

**Portée** : contact (coup, caresse, baiser).

**Résistance** : physique.

La créature doit toucher, caresser, embrasser ou au contraire frapper la victime et confronter son Pouvoir à la Résistance physique de celle-ci. L'embrasser sur la bouche fonctionne mieux qu'un baisemain ou un contact tactile. Si le *Contact fiévreux* l'emporte, une puissante fièvre affecte la victime qui perd un point de Constitution par tour (et donc le nombre de points de Vie et de Résistance physique correspondant) pendant un nombre de tour égal à Féerie / 2 de la créature. Cet effet dure plusieurs jours et cloue la victime au lit. Sa Constitution ne descendra pas en dessous de 1 pendant cette semaine et elle ne peut en mourir. Pour arriver à se lever sans être prise de malaise, la victime doit réussir un test de Ressort + Constitution (actuelle) SD 10.

Les effets de ce Pouvoir ne peuvent être cumulés.

### CONTE À DORMIR DEBOUT

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Esprit (Pouvoir inutilisable en combat) + temps de parole requis.

**Cibles** : Féerie cibles.

**Durée** : (Féerie + Esprit) x 2 minutes.

**Effet** : attention captée voire endormissement.

**Portée** : Féerie + Esprit mètres.

**Résistance** : psychique.

La créature peut, en racontant une anecdote ou une histoire improvisée ou connue, capter l'attention de ses auditeurs, qui ne feront pas attention à leur environnement pendant la durée du récit. Ceux-ci, lorsqu'ils entendent l'histoire, doivent Résister pour ne pas se laisser distraire. En cas de réussite critique du pouvoir sur une cible, celle-ci s'endormira d'un sommeil profond et ne se réveillera que si on la secoue ou si elle est perturbée par un bruit très fort comme une détonation.



### CONTAGION

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Sang-froid.

**Cibles** : une cible.

**Durée** : Féerie jours.

**Effet** : perte de 3 points de Caractéristiques temporaires répartis sur 2 Caractéristiques au choix.

**Portée** : toucher.

**Résistance** : physique.

La créature est capable de transmettre une maladie à sa victime en la touchant. Cette dernière peut Résister physiquement. Techniquement, la maladie retranche temporairement à la victime 3 points de Caractéristique répartis sur au moins 2 Caractéristiques que la créature choisit. Ce handicap dure Féerie jours. Pour rendre son pouvoir plus crédible, le joueur doit décrire les symptômes de la (ou des) maladie(s) en question, lesquels doivent expliquer la chute des Caractéristiques de la victime.

## Exemples de symptômes

Caractéristique affectée	Symptôme
<b>Constitution</b>	Faiblesse générale. Le moindre effort fatigue la victime, qui se sent en perpétuel déficit de sommeil.
<b>Force</b>	Courbatures. La victime subit de permanentes douleurs musculaires.
<b>Agilité</b>	La victime est souvent prise d'étourdissements qui perturbent son sens de l'équilibre.
<b>Précision</b>	La victime est prise de tremblements permanents qui gênent la précision de ses mouvements.
<b>Perception</b>	Les voies respiratoires de la victime sont encombrées, ses yeux irrités par une crise de conjonctivite et un bourdonnement permanent résonne à ses oreilles.
<b>Prestance</b>	La victime se couvre de pustules purulentes. Sous l'effet de la fièvre, elle ne cesse de suer et il émane d'elle une odeur forte et désagréable.
<b>Sang-froid</b>	Épuisée mentalement, la victime est extrêmement irritable.

### COUP D'ŒIL

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Perception.

**Cibles** : une cible à la fois.

**Durée** : une minute.

**Effet** : MR Caractéristiques perçues ; décele un Faux-Semblant.

**Portée** : (Féerie + Perception) x 2 mètres.

**Résistance** : SD 6 + Masque ou Comédie de la Cible. La créature a la possibilité de jauger les capacités d'un être vivant. Un éclat surnaturel brille alors fugacement dans ses yeux à ce moment, il faut donc faire attention à la manière dont on active ce Pouvoir si on veut le faire discrètement (mais cela peut servir à *Intimider*). Ce Pouvoir permet de savoir précisément quelles sont les Caractéristiques d'un individu en commençant par les plus ostensibles (Prestance, Constitution, Force, Agilité) puis dans l'ordre souhaité. Il permet aussi, grâce à une MR de 4, de déterminer que quelqu'un est un Faux-Semblant sans forcément deviner son espèce (sauf en cas de réussite critique).

**Note** : si une réussite critique n'a pas été obtenue, il est

possible de croiser les données obtenues afin de déterminer l'espèce d'une fée, grâce à un test de Sciences (Faéologie) ou Culture (Folklore Féérique) + Esprit contre un SD de 17 - le nombre de Caractéristiques connues (MR du Pouvoir).

### COURSE FULGURANTE

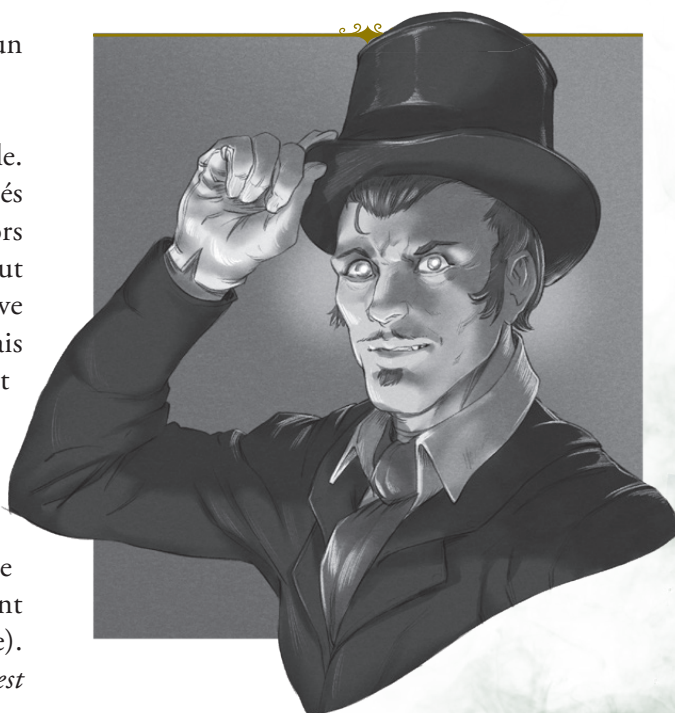
**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : 1 point d'usage pour 1 minute de course ou une manche de course-poursuite.

**Effet** : vitesse de course très rapide.

**Durée** : Constitution minutes ou manches de course-poursuite maximum à vitesse maximale.

Après un tour de jeu nécessaire à s'élancer, la créature peut sprinter à une vitesse surhumaine égale à deux fois sa vitesse normale (Mouvement x 2, à multiplier par 5 pour connaître la vitesse en km / h), pour un minimum d'une note de Mouvement 6 (= 30 km / h) même si elle n'a pas initialement 3 en Mouvement. Elle pourra courir à cette vitesse pendant autant de minutes qu'elle dispose de points d'usage. Lors d'une course-poursuite, chaque manche utilisera grosso modo un point d'usage de ce pouvoir, à adapter en fonction des circonstances.



**Note :** ce Pouvoir permet seulement d'augmenter la vitesse de course de la créature : pour le reste, notamment les Esquives, la créature utilise sa valeur normale de Mouvement.

## COURSE INFINIE

**Type de Pouvoir :** actif.

**Activation :** 1 point d'usage pour 1 heure de course.

**Effet :** pas de fatigue aussi longtemps qu'il y a de points d'usage.

La créature peut courir à sa valeur de Mouvement sans s'arrêter ni fatiguer autant d'heures d'affilée que ses points d'usage le lui permettent. Par exemple, une créature dotée d'un Mouvement de 5 peut courir à 25 km/h (Mouvement x 5 km/h) pendant points d'usage heures sans avoir besoin de s'arrêter.

## CRI DE GUERRE

**Type de Pouvoir :** actif.

**Activation :** test de Féerie + Force ; un point d'usage par utilisation.

**Cibles :** tous les alliés et ennemis à portée mais pas soi-même.

**Durée :** une fois par scène pour les ennemis et une fois pour les alliés.

**Effet :** déstabilise les ennemis, encourage les amis qui peuvent (re)faire un test de Résistance psychique ou de Sang-froid.

**Portée :** (Féerie + Force) x 3 mètres en environnement calme, x 2 mètres en environnement bruyant.

**Résistance :** psychique.

La créature crie une courte phrase guerrière (que vous pouvez imaginer) pour surprendre et intimider ses ennemis ou remonter le moral de ses alliés (et non lui-même) face à l'adversité.

✦ Ses ennemis qui ne Résistent pas sont déstabilisés. En termes de jeu, toutes les cibles affectées et qui n'ont pas encore utilisé leur Action perdent leur Action au même tour. Ceux qui ont agi pendant le tour avant que ce Pouvoir ne les affecte effectueront leur Action du prochain tour avec un malus de - 4 à l'Initiative avant qu'elle ne reprenne sa valeur normale.

✦ Le cri de guerre galvanise les alliés de la créature qui peuvent (re)faire gratuitement un test de

Résistance psychique active s'ils sont conscients d'être tombés sous l'effet d'un Pouvoir ou refaire gratuitement un test raté de Sang-froid (par exemple dans le cas où ils souhaitent « reprendre leur souffle », voir p. 170, résister à la peur ou contrôler leurs émotions). Cet usage n'implique pas forcément d'être en situation de combat mais face à l'adversité.

## DÉPLACEMENT ÉLECTRIQUE

**Type de Pouvoir :** actif.

**Activation :** test de Féerie + Esprit contre un SD 10 ou plus selon les circonstances ; en cas de circonstances tranquilles, un test n'est pas requis.

**Durée :** 30 minutes maximum.

**Effet :** déplacement dans les câbles électriques.

**Portée :** Féerie x 10 km mais limitée par le réseau et la longueur des câbles électriques.

La créature est capable de se déplacer dans les fils électriques à une vitesse de 200 km/h. Pour entrer dans le fil, elle doit le toucher et se concentrer intensément. Pour en sortir, elle s'immobilise et fait brûler la gaine ou sort par un fil électrique nu. Lorsqu'elle réapparaît, elle est nue et dégage une forte odeur d'ozone pendant 5 minutes.

## DURETÉ DE L'ACIER

**Type de Pouvoir :** passif ; actif pour la manœuvre défensive.

**Activation :** la manœuvre défensive coûte 1 point d'usage supplémentaire et ne peut être utilisée qu'une fois par scène (jusqu'à épuisement des points de dégâts absorbables).

**Durée :** une scène pour les armes naturelles ; jusqu'à épuisement des dégâts absorbables pour la manœuvre défensive.

**Effets :** armes naturelles de Mêlée causant 2 points de dégâts et avec lesquelles il est possible de parer ; avec des ailes, manœuvre défensive utilisant une Action par tour (attaque impossible) et formant un bouclier capable d'encaisser Féerie x 3 points de dégâts au maximum.

La créature est capable de contracter les écailles métalliques qui couvrent sa peau pour la rendre temporairement dure comme l'acier. Cela lui

permet de transformer ses membres (bras, jambes, ailes) en armes de Mêlée acérées avec lesquelles elle peut également parer.

En outre, si elle est munie d'ailes, la créature peut les utiliser comme une couverture improvisée ou un grand bouclier derrière lequel elle peut se protéger ou protéger un allié, au prix d'une Action par tour en combat. Ce bouclier coûte un point d'usage supplémentaire, remplace temporairement l'armure naturelle de la créature et peut absorber Féerie x 3 points de dégâts avant que ceux-ci n'entament ses points de Vie et empêche les coups et tirs ciblés. La créature ne peut pas réutiliser cette manœuvre défensive au cours de la scène si les dégâts reçus ont réduit à zéro le bouclier.

### ÉBLOUISSEMENT

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance.

**Cibles** : toute personne regardant la créature.

**Effet** : étourdissement 1 tour puis malus de - 1 aux actions liées à la vue pendant 2 tours.

**Portée** : (Féerie + Prestance) x 4 mètres maximum.

**Résistance** : physique.

La créature dégage une lumière extrêmement vive, une sorte de flash qui éblouit tous ceux qui la regardent, mais pas ceux qui lui tournent le dos ou qui fermaient les yeux. Les cibles ne parvenant pas à Résister sont étourdies pendant 1 tour (incapables d'agir, Défense et Résistance réduite de - 2) et souffrent d'un malus de - 1 pendant deux tours à toutes leurs actions basées sur la vue. Celles qui Résistent ne sont pas étourdies mais souffrent du malus aux actions requérant la vision de - 1 pendant 3 tours.

### ÉCRAN DE FUMÉE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : pas de test requis.

**Cibles** : toutes celles handicapées par la fumée pour le malus de vue.

**Durée** : Féerie tours (moitié moins au grand air ou si un fort courant d'air accélère la dissipation).

**Effet** : nuage de fumée noire.

**Portée** : Féerie + Constitution mètres.

**Résistance** : seules les visions thermique et électrique ne sont pas affectées par ce Pouvoir.

**Zone d'effet** : nuage de Féerie + Constitution mètres de diamètre en face de la créature.

La créature peut exhaler, en soufflant, un nuage de fumée noirâtre et sale. Ce nuage faisant écran s'installe quasi instantanément et dure Féerie tours ou moins (cf. *Durée*). Il réduit la visibilité et procure un malus de - 2 à toute action basée sur la vue (attaque de Mêlée et de Tir notamment), à moins qu'elle ne soit effectuée avec *Vision thermique* ou *électrique*. S'il y a déjà un malus de visibilité (pénombre, obscurité), celui du Pouvoir se cumule. *Écran de fumée* empêche également les Pouvoirs basés sur la vue, tels qu'*Éblouissement* ou *Regard paralysant*, de fonctionner tant qu'il n'est pas dissipé.

### ÉGAREMENT

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Esprit.

**Cibles** : Féerie / 2.

**Durée** : Féerie + MR minutes.

**Effet** : la victime est perdue.

**Portée** : à vue.

**Résistance** : psychique.

La créature qui lance *Égarement* sur une cible perturbe son sens de l'orientation au point qu'elle n'est plus capable de retrouver son chemin, même dans son propre appartement. Il lui est impossible de suivre la créature ou de se repérer dans l'espace. La seule manière d'y échapper est de Résister ou attendre la fin de l'effet du Pouvoir.

### ÉQUILIBRE DU FUNAMBULE

**Type de Pouvoir** : passif.

**Durée** : une scène.

**Effet** : ignorer les difficultés à se déplacer sur une surface très étroite.

Ce Pouvoir permet à la créature de se déplacer, en marchant comme en courant, sur tout point d'appui de n'importe quelle taille sans tomber : fil, corniche, pointe de grille, etc. et d'éviter les obstacles sur une surface donnée (objets encombrants sur le sol mais aussi clous renversés par exemple). Cela lui confère, en outre, la possibilité

de sauter de point d'appui en point d'appui avec autant de facilité que si elle jouait à la marelle. Techniquement, la créature ne fait pas de test de Mouvement (*Acrobatie\**) pour se déplacer de cette manière.

### EXEMPLE MARTIAL

**Type de Pouvoir** : passif.

**Cibles** : Féerie / 2.

**Durée** : tant que la créature est à portée de voix de ses cibles.

**Effet** : confère le rang de Mêlée ou de Tir de la créature - 2 à des alliés.

**Portée** : à portée de voix.

La créature explique pendant un tour (paroles qui comptent pour une Bagatelle) à sa cible le mode de fonctionnement de l'arme avec laquelle elle va se battre. Le tour suivant, la cible possède la Compétence de combat expliquée au niveau de celle de la créature - 2. Elle garde ce rang de Compétence tant que la créature est à portée de voix et peut continuer à lui prodiguer ses conseils. Cela fonctionne également pour les armes nécessitant une Spécialité comme les armes lourdes, sous réserve que la cible ait la Force nécessaire pour les manier.

*Exemple : une fée disposant de 6 en Tir et 4 en Féerie confèrera à deux alliés un rang de 4 en Tir, y compris pour utiliser une mitrailleuse lourde, même s'ils n'en ont jamais manipulée auparavant.*

### FEU SACRÉ

**Type de Pouvoir** : passif.

**Activation** : 1 point temporaire de Sang-froid en plus du point d'usage.

**Durée** : une scène.

**Effet** : bonus de + 1 / + 2 aux actions pertinentes.

La créature laisse libre cours à son enthousiasme pour une cause, une création, une invention ou une lutte qui lui est chère. Ses yeux brillent alors de la flamme de l'aspiration à un idéal et elle bénéficie d'un bonus de + 1 (+ 2 à partir du rang 7 en Féerie) à toutes ses actions pendant une scène, qu'elles soient sociales, artistiques, scientifiques ou guerrières, pour défendre ses idées et faire triompher sa vision de la justice, de l'art ou de la science.

Sans idéal pour l'alimenter au cours de la scène, ce pouvoir ne fonctionne pas : il faut qu'il soit validé par le Docte.

### FOU RIRE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance.

**Cibles** : une cible.

**Durée** : Féerie / 2 minutes.

**Effet** : provoque un rire irrésistible.

**Portée** : à vue.

**Résistance** : psychique.

La créature peut plonger sa cible dans le pire des fous rires si elle ne Résiste pas au Pouvoir. Ce fou rire peut facilement la faire passer pour démente et lui procure un malus de - 2 à toutes ses actions pour la durée du Pouvoir.



## HALEINE FÉTIDE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Constitution.

**Cibles** : toutes celles présentes dans la zone d'effet, alliés compris.

**Durée** : le nuage pestilentiel stagne pendant 2 tours et les vomissements durent 2 tours.

**Effet** : provoque des vomissements.

**Portée** : Féerie mètres.

**Résistance** : physique.

**Zone d'effet** : sphère imparfaite de Féerie mètres de diamètre en face de la créature.

La créature peut exhaler, en soufflant, un nuage fétide dont l'odeur pestilentielle fera vomir ceux qui ne parviennent pas à Résister, ce qui les empêchera d'agir autrement que par une action de mouvement lent, pendant 2 tours.

## HALO DE FLAMMÈCHES

**Type de Pouvoir** : passif.

**Cibles** : toutes celles qui sont à proximité immédiate (alliés compris).

**Durée** : une scène.

**Effet** : Féerie / 2 points de dégâts de feu par tour.

**Portée** : corps-à-corps (1,5 m).

La créature s'enveloppe à volonté de petites flammes qui illuminent les environnements sombres et peuvent enflammer les matériaux combustibles (papier, tissus, bois). Ces flammèches occasionnent Féerie / 2 points de dégâts de feu à ceux qui approchent à moins de 1,5 m d'elle (pour porter une attaque de Mêlée à la créature, par exemple) ou lorsqu'elle-même attaque en Mêlée. Malheureusement, les flammèches n'épargnent pas les alliés se trouvant à portée.

## HYPNOSE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Esprit au cours d'une conversation (inutilisable en combat).

**Cibles** : une cible ; pas plus d'une fois par jour pour la même cible.

**Durée** : l'emprise dure jusqu'à Féerie jours maximum.

**Effet** : programme une action à retardement chez la cible.

**Portée** : portée de conversation.

**Résistance** : psychique ; *Hypnose* échouera automatiquement sur une personne qui a déjà Résisté ou cédé au Pouvoir, jusqu'au lendemain.

La créature peut hypnotiser une cible en captant son regard et en l'asservissant mentalement. La cible peut Résister psychiquement à l'emprise de la créature. Si elle n'y parvient pas, la créature peut lui demander d'effectuer une tâche simple lorsqu'elle percevra un stimulus défini. Elle ne mettra cependant pas sa vie directement en danger et ne commettra pas d'acte directement en conflit avec sa morale, sauf en cas de MR critique de la créature.

Si l'action consiste à révéler une information, cette information sera unique et ne pourra être formulée que très simplement (un mot ou une expression, oui ou non) et sera d'autant moins susceptible d'être révélée qu'elle revêtira une importance cruciale pour la victime. Le Docte déterminera si la MR est suffisante pour que les barrières psychiques de la cible soient vaincues et qu'elle livre une telle information.

Pour activer ce Pouvoir, la créature doit disposer d'un temps assez long afin de s'entretenir avec sa victime et lui donner son ordre. Une fois que cette étape est terminée, la cible s'assoupit pendant trois minutes et ne se souvient de rien à son réveil. L'ordre intimé n'est réalisé qu'une fois. Il n'est pas possible d'utiliser ce pouvoir plus d'une fois par jour sur la même cible, celle-ci résistera automatiquement et se rendra compte de ce qui se passe.

Enfin, un test d'Occultisme + Esprit en opposition avec le test d'*Hypnose* réalisé par la créature permet de détecter l'utilisation de ce Pouvoir, mais pas de savoir ce qui a été ordonné à la victime.

## IMPOSITION DES MAINS

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : pas de test mais deux Actions pour soigner une blessure ; une minute et un test de Féerie + Prestance contre un SD dépendant de la gravité de la maladie (10 à 22).

**Cibles** : une seule utilisation pour un même blessé ou patient (ne fonctionne pas sur soi-même).

**Durée** : permanente pour la guérison d'une maladie.

**Effets** : 1 point d'usage = soin d'une maladie ; 2 points d'usage = soin Féerie points de Vie.

**Portée** : toucher.

La créature est capable de canaliser son magnétisme personnel pour soigner une cible en posant ses mains sur la partie du corps qui est souffrante. Une douce chaleur se répand alors et atténue l'effet des afflictions physiques. Ce Pouvoir a deux effets possibles :

- ✦ 1 point d'usage permet de soigner une maladie naturelle. Il faut réussir un test dont le SD dépend de la gravité de la maladie (pour un rhume : SD 10 ; pour un cancer en phase terminale : SD 22). Ce Pouvoir ne fonctionne pas contre les maladies surnaturelles. En cas d'échec au test, la maladie ne pourra être soignée de cette façon.
- ✦ 2 points d'usage permettent de soigner une cible à hauteur de Féerie points de Vie. Il faut consacrer deux Actions à l'*Imposition des mains* pour obtenir ce résultat (2 tours de jeu). Les points de Vie ainsi récupérés s'ajoutent à ceux que l'on peut soigner grâce à des Premiers soins.

## INTRAPSYCHOMÉTRIE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Esprit contre un SD de 10 ou plus selon la complexité de la cible.

**Cibles** : un mécanisme, une arme ou un objet magique.

**Effet** : bonus de MR / 2 (minimum 1) au test de Compétence pertinent (Habilités, Occultisme, Sciences) ; MR / 2 rang(s) dans la Compétence de combat pertinente dans le cas d'une arme (uniquement si cette valeur est supérieure au rang de Compétence habituel du personnage).

**Portée** : au toucher.

La créature est capable, en touchant un mécanisme, une arme ou un objet magique et en réussissant son test, de comprendre d'instinct comment il fonctionne. En cas de réussite, la créature bénéficie d'un bonus égal à sa MR / 2 pour toute action visant à l'activer, le désactiver, le trafiquer, le réparer, le détruire ou le reproduire. Dans le cas d'une arme, la MR / 2 du test pourra remplacer le rang de Compétence requis pour

l'utiliser pendant une scène, au cas où la créature aurait un rang inférieur dans celle-ci (Tir, Mêlée ou Habiletés pour des explosifs) ou ne disposerait pas de la Spécialité requise (pour une arme à feu lourde par exemple).

## LIQUÉFACTION

**Type de Pouvoir** : métamorphose.

**Activation** : test de Masque + Sang-froid en situation de stress (SD 10 ou plus).

**Durée** : une scène.

**Effet** : transformation en liquide épais ; - 1 aux tests de Pouvoirs ; dégâts physiques réduits de la valeur de Féerie / les balles causent 2 points de dégâts de chaleur / les sources de feu ou d'électricité causent leurs dégâts normaux.

La créature se transforme en un épais liquide verdâtre et tiède ressemblant à la surface d'une mare couverte de lentilles d'eau et dégageant une légère odeur marine. Elle possède toutes ses Caractéristiques et ses Compétences mais ne pourra pas utiliser la plupart d'entre elles. Ses vêtements ne se transforment pas : quand elle retrouve son apparence normale, la créature sera nue. Faire cesser une *Liquéfaction* ne requiert pas de test.

Sous forme liquide, la créature est beaucoup moins sensible aux dégâts physiques, mais reste pleinement sensible aux dégâts dus à la chaleur ou à l'électricité (les balles ne font que des dégâts de chaleur). Elle ne peut que couler, se déplacer et percevoir son environnement, éventuellement utiliser un Pouvoir ne requérant pas de parole et fonctionnant au contact. Elle ne peut pas remonter les pentes mais se déplace à sa vitesse de Mouvement habituelle, au maximum comme si elle courait.

Une fois sous forme de liquide, la créature est indissociable. En revanche, elle déteste le feu : tout contact avec ce dernier lui cause 3 points de dégâts par tour.

La créature ne peut pas pénétrer dans un corps animal ou humain et ne peut pas se transformer partiellement. Elle peut utiliser ses Pouvoirs pertinents qui requièrent un contact par exemple.

## MAIN VERTE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Précision contre un SD 10 sur de la terre normale ; si la graine est sur du sable ou une surface stérile, le SD sera plus élevé, à la discrétion du Docte.

**Cibles** : Féerie / 2 graines en même temps.

**Durée** : croissance accélérée : 8 - MR tours (minimum 1). Ensuite, la plante reste en place à maturité comme une plante normale.

**Effet** : fait pousser les plantes de manière accélérée.

**Portée** : au toucher.

La créature est capable, en touchant de ses doigts des graines, de les faire germer et d'amener les plantes ou arbres en question à maturité à une vitesse exceptionnelle. Après cela, la plante suit un cycle naturel normal. Un arbre ou deux enchevêtrés pourront bloquer durablement une issue, aider à escalader un mur, soulever ou déplacer un obstacle, servir de couverture, etc. Les usages de ce pouvoir peuvent être très créatifs d'autant qu'il est très facile d'avoir quelques graines bien choisies sur soi.

## MAÎTRISE DE LA Foudre

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : 1 point par usage (y compris pour faire venir un orage) ; une Action de combat pour diriger la foudre sur une cible avec un test de Féerie + Perception SD 12 ou plus selon la visibilité.

**Cibles** : une cible renouvelable 1 tour sur 2.

**Effet** : dirige la foudre d'une source électrique ou d'un orage et l'utilise comme une arme de dégâts 5 + MR.

**Durée** : venue de l'orage = 30 minutes - résultat total du test ; ensuite, tant que l'orage est présent.

**Portée** : à vue ; il faut être en extérieur pour canaliser un orage et qu'il n'y ait pas d'obstacle important entre la cible et la source d'électricité.

La créature est capable, avec *Maîtrise de la foudre*, de canaliser l'électricité d'une source artificielle (lampadaire, batterie, câble, pylône électrique, etc.) ou d'appeler un orage (coûte un point d'usage). Ce dernier met 30 minutes - (résultat total du test) minutes à venir (la créature sait quand il va arriver). Pour un observateur extérieur, il est possible d'évaluer

dans combien de temps l'orage sera là en réussissant un test de la Compétence futile Météorologie.

En présence d'un orage ou d'une source électrique, la créature peut canaliser la foudre et foudroyer une cible visible au moins partiellement. Elle doit, pour ce faire, réussir son test de *Maîtrise de la foudre* avec une modification éventuelle de la difficulté en fonction de la visibilité de la cible. Canaliser ainsi la foudre nécessite une grande concentration et ne peut être fait qu'une fois tous les deux tours au prix d'un point d'usage à chaque fois. La seule manière d'y échapper est de trouver un abri qui bloque le passage de la foudre.

## MEMBRES-LIANES

**Type de Pouvoir** : passif ; une fois activé, il permet des attaques qui ne coûtent aucun point d'usage.

**Activation** : les attaques s'effectuent avec un test de Féerie + Précision ou Agilité pour saisir ou frapper, de Féerie + Force pour immobiliser.

**Cibles** : deux au maximum (une par membre).

**Effet** : membres allongés ; valeur de dégâts = 1 (ronces) / celle de l'arme blanche légère utilisée.

**Portée** : Féerie mètres.

**Résistance** : Esquive / test de Ressort + Force en opposition pour se dégager de l'étreinte.

Lorsqu'elle active ce Pouvoir, la créature peut allonger ses bras considérablement et les utiliser comme des sortes de fouets tout en pouvant les manipuler aussi précisément que ses membres et mains. Cela permet des attaques de Mêlée avec ou sans arme (uniquement des armes légères), tout en restant hors de portée des armes de mêlée habituelles, de saisir des objets de loin, de se hisser plus facilement en hauteur, etc. Ce Pouvoir permet d'immobiliser une cible en s'enroulant autour d'elle, bien que celle-ci puisse esquiver l'attaque ou se dégager de la prise. Si les deux membres-lianes sont utilisés pour maintenir une même cible, la créature bénéficie d'un bonus de + 2 pour maintenir sa prise.

**Note** : un membre allongé peut être coupé s'il subit 8 points de dégâts ou plus à l'occasion d'un coup ciblé avec une arme tranchante. Le sylvie aura la main correspondante amputée mais pourra la faire repousser avec son Pouvoir de Régénération végétale.

## MÉTAMORPHOSE ANIMALE

**Type de Pouvoir :** métamorphose.

**Activation :** test de Masque + Sang-froid en situation de stress (SD 10 ou plus).

**Durée :** une scène.

**Effet :** transformation personnelle en un animal donné.

La créature se transforme en animal. Elle possède des Caractéristiques physiques modifiées par la forme animale qui sont précisées, souvent sous forme de bonus ou malus à ses propres Caractéristiques, et conserve son score d'Esprit et de Sang-froid. En général, Précision et Prestance ne sont pas applicables. La créature conserve également ses Compétences utilisables sous forme animale (Survie, Observation, Art de la guerre, etc.). Ses vêtements ne se transforment pas : après la re-transformation, la créature sera nue. Faire cesser une Métamorphose animale ne requiert pas de test.

**Note :** la créature peut utiliser certains Pouvoirs, quand cela est possible (à voir avec le Docte), avec un malus de - 1. Exemple : l'utilisation du Pouvoir Ténèbres sous forme de noctule.

### MÉTAMORPHOSE EN CHAT :

La créature se transforme en chat.

Bonus de + 1 en Agilité, Perception (Odorat), Mouvement et Survie.

Points de Vie = Constitution ; bonus de + 5 à l'Esquive et au SD pour être touché par un Tir.

### MÉTAMORPHOSE EN CHEVAL :

La créature se transforme en cheval.

Bonus de + 2 en Force, + 2 en Constitution (+ 6 points de Vie), + 2 en Mouvement (*Course* uniquement)

Malus de - 3 à l'Esquive et au SD pour être touché par un Tir.



### MÉTAMORPHOSE EN LOUP :

La créature se transforme en loup.

Bonus de + 2 en Perception (Odorat), Mouvement et Survie.

### MÉTAMORPHOSE EN NOCTULE (CHAUVE-SOURIS) :

La créature se transforme en une grosse chauve-souris. Elle peut voler et bénéficie gratuitement de la Spécialité *Vol* pour ses tests de Mouvement.

Bonus de + 1 en Agilité et Mouvement

Force = 1 ; points de Vie = Constitution / 2 ; bonus de + 6 à l'Esquive et au SD pour être touché par un Tir.

### MÉTAMORPHOSE EN PETIT ANIMAL COURANT OU DU DÉSERT :

Nombre d'animaux possibles : Féerie / 2

La créature se transforme en animal de petite taille, pas plus grand qu'un chien. Elle doit être familiarisée avec l'apparence animale dans laquelle elle se transforme (pas d'improvisation possible) et peut choisir autant de formes animales différentes que son score de Féerie / 2. Le choix de ces métamorphoses possibles est définitif.

*Exemples d'animaux de ce type : chat, chien, fennec, mangouste, rat, colombe, chèvre, belette, chouette, ibis, petit, serpent, lézard, etc.*

Bonus de base : + 1 en Agilité, Perception (Odorat pour les mammifères, vue pour les autres), Mouvement et Survie. Caractéristiques spécifiques :

✦ Chien, chèvre, renard, fennec (désert), etc. : Force = 2 ; points de Vie = Constitution + 3 ; bonus de + 3 à l'Esquive et au SD pour être touché par un Tir.

✦ Chat, rat, belette, mangouste (désert), chouette, ibis (désert) etc. : Force = 1 ; points de Vie = Constitution ; bonus de + 5 à l'Esquive et au SD pour être touché par un Tir.

✦ Lézard, moineau, petit serpent, etc. : Force = 0 ; points de Vie = Constitution / 2 ; bonus de + 6 à l'Esquive et au SD pour être touché par un Tir.

### MÉTAMORPHOSE EN RAT :

La créature se transforme en rat.

Bonus de + 1 en Agilité, Perception (Odorat), Mouvement et Survie.

Force = 1 ; points de Vie = Constitution ; bonus de + 5 à l'Esquive et au SD pour être touché par un Tir.

### MÉTAMORPHOSE EN RENARD :

La créature se transforme en renard.

Bonus de + 1 en Agilité, Perception (Odorat), Mouvement et Survie.

Force = 2 ; points de Vie = Constitution + 4 ; bonus de + 3 à l'Esquive et au SD pour être touché par un Tir.

### MÉTAMORPHOSE EN SERPENT :

La créature se transforme en serpent. Sa morsure cause 1 point de dégât auquel s'ajoute un poison



## Empêcher une métamorphose grâce à l'huile de roche

Empêcher qu'un Faux-Semblant ne se métamorphose ou simplement ne se démasque peut s'avérer crucial afin d'éviter une évasion par exemple. L'huile de roche, aussi appelée pétrole, a cette propriété. Plus un Faux-Semblant sera enduit de pétrole, plus il aura de mal à se démasquer et / ou à se métamorphoser en créature, animal, liquide ou gaz. Asperger un Faux-Semblant d'huile de roche augmentera le SD de son test de Masque + Sang-froid de 3 par litre pour se Métamorphoser et il devra faire un test de Féerie + Sang-froid SD 10 pour se démasquer. À ce SD

s'ajoutent d'éventuelles pénalités liées au stress d'être emprisonné, d'avoir les mains liées, etc. Imbiber complètement ses vêtements pourra faire augmenter le SD jusqu'à 20 ou plus. Quand une fée déjà démasquée est aspergée de pétrole, elle doit réussir un test de Féerie + Sang-froid contre un SD égal à 10 + 3 par litre de pétrole utilisé en plus du premier.

*Note : à l'inverse, la poudre d'aile de pixie forcera une fée à se démasquer si elle échoue à un test de Masque + Sang-froid contre un SD égal à 10 + 3 par dose de poudre en plus de la première (voir encart p. 76).*



paralysant dont la Virulence est égale à la Féerie x 3 de la créature (= le SD à battre par la Résistance physique de la créature) et qui cause un malus de - 1 à toutes les actions pendant Féerie tours.

Bonus de + 1 en Agilité, Mouvement et Survie.

Force = 1 ; points de Vie = Constitution ; bonus de + 5 à l'Esquive et au SD pour être touché par un Tir.

## MÉTAMORPHOSE EN NUAGE DE POLLUTION

**Type de Pouvoir** : métamorphose.

**Activation** : test de Masque + Sang-froid en situation de stress (SD 10 ou plus).

**Durée** : une scène.

**Effet** : forme nuageuse nauséabonde ; vitesse = Mouvement / 2 ; dégâts reçus réduits de la valeur de Féerie ; - 1 aux tests de Pouvoirs. La créature se transforme en un épais brouillard sale, tiède et nauséabond. Elle possède toutes ses Caractéristiques et ses Compétences applicables. Ses vêtements ne se transforment pas : elle sera nue après sa re-transformation. Faire cesser une *Métamorphose en nuage de pollution* ne requiert pas de test. La créature, sous forme de smog, est beaucoup moins sensible aux dégâts physiques, mais ne peut que flotter doucement, se déplacer et percevoir son environnement. Sa vitesse de déplacement est lente (Mouvement / 2) et reste soumise au vent : la créature ne peut se déplacer en vent contraire.

Le nuage nauséabond est indissociable, il ne peut être respiré ni pénétrer dans les êtres

vivants et il ne peut pas non plus se re-transformer partiellement.

**Note** : *il est possible d'utiliser certains Pouvoirs sous cette forme, notamment ceux qui requièrent un contact, mais avec un malus de - 1.*

## MILLE VISAGES

**Type de Pouvoir** : actif puis passif

**Activation** : test de Masque + Sang-froid pour passer d'une apparence à une autre ; test de Féerie + Perception contre un SD de 12 minimum pour élaborer une nouvelle apparence.



**Durée** : une scène ; pour s'imprégner d'une nouvelle identité, une demi-journée minimum est requise.

**Effet** : change de visage ; nombre de « visages » mémorisés : Masque / 2 (chaque visage peut être remplacé par un autre) avec au minimum une identité différente de la sienne maîtrisée.

Ce Pouvoir permet d'imiter l'apparence d'une autre personne. En revanche, il ne permet pas de changer d'odeur et ne fait pas varier les Caractéristiques de la créature. La créature la possédant dispose d'un nombre d'apparences autres que la sienne à modeler égal à son score en Masque / 2. Ce Pouvoir ne peut se lancer que lorsque la créature est démasquée. Elle prend alors l'une de ses apparences modelées. Cette apparence peut appartenir à l'un ou l'autre sexe.

Pour se modeler une nouvelle apparence, la créature doit disposer du maximum d'informations possible sur la personne qu'elle va imiter : photographies, conversations, objets, souvenirs... Elle doit s'imprégner de l'apparence et de la personnalité de sa nouvelle incarnation. Techniquement, elle peut faire un test par demi-journée consacrée à cette activité. Ce test de Féerie + Perception d'un SD minimum de 12 verra sa difficulté plus ou moins modifiée selon la quantité et la qualité des informations réunies, à la discrétion du Docte. Plus la MR à ce test est grande, plus la ressemblance sera frappante :

✦ MR de 0 ou 1 = quelqu'un qui connaît bien la personne ne s'y trompera pas ;

✦ MR = 4 ou 5 : ressemblance frappante ;

✦ MR = 7 ou + : ressemblance quasi parfaite.

Lorsqu'un test de *Mille visages* est réussi, cette apparence fait partie de son répertoire. Lorsque son répertoire est plein, elle ne peut modeler une nouvelle apparence qu'en effaçant l'une de ses apparences en mémoire.

**Note** : tant que les scores de Féerie et de Masque sont inférieurs ou égaux à 6, la créature ne peut prendre que des apparences humaines. Lorsqu'elle atteint ou dépasse la note de 7 dans les deux cas, la créature devient en mesure d'imiter des formes féériques et sera capable d'user de leurs Capacités naturelles basiques (ailes, griffes, crocs) mais ne disposera pas des Caractéristiques ou Pouvoirs des fées imitées.

## Repérer une créature aux Mille visages ?

Ces informations sont accessibles par un test réussi d'Observation ou Sensibilité + Perception. Une créature usant de *Mille visages* peut être reconnue de plusieurs manières.

D'abord, si c'est un protys, il est possible de le faire paniquer et se tromper dans ses rôles en le soumettant à une importante source de stress.

Ensuite, le protys, ou toute autre créature possédant *Mille visages*, ne change pas d'odeur : il est donc facilement reconnaissable par une créature à l'odorat fin.

De plus, il peut prendre l'apparence de personnes plus belles que lui, mais il ne bénéficie pas de leur Prestance. Une impression de discordance entre son apparence et sa Prestance réelle est ainsi perceptible : il ne fera pas illusion très longtemps. Les succubes, même sous leur forme démasquée, restent inimitables...

Enfin, le protys ne dispose que de ses Caractéristiques et de ses Compétences. Il n'a pas toujours les moyens de ses rôles et bluffe souvent. En le poussant dans ses derniers retranchements, la supercherie peut être mise au jour.

## MUE

**Type de Pouvoir** : passif.

**Activation** : au moins une heure (inutilisable en combat).

**Effet** : 3 points de Vie regagnés par heure jusqu'au rang 5, puis 4 points à partir du rang 6 ; les points de Caractéristiques sont récupérés à raison de 1 point par demi-heure.

Après avoir été blessée, la créature a la possibilité de changer de peau et de regagner des points de Vie ou de Caractéristiques. Une fois sa *Mue* terminée, elle laisse derrière elle une peau répugnante. Elle ne peut utiliser sa *Mue* qu'une seule fois pour guérir de ses blessures : une fois la *Mue* interrompue, la guérison doit se terminer naturellement. Les blessures graves

sont soignées en dernier, le malus associé ne disparaîtra qu'à la fin de la *Mue*. Celle-ci peut durer le temps nécessaire à guérir toutes les blessures et récupérer tous les points de Vie de la créature, **y compris faire repousser un doigt ou un membre tranché**. Faire repousser un doigt nécessite une mue de 12h, une main ou un pied de 24h, et un membre entier de 36h, à chaque fois sans interruption.

**Note** : une maladie ou un empoisonnement sera guéri également après 8 heures de mue.

### NOBLESSE OBLIGE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance.

**Cibles** : Féerie / 2 maximum.

**Durée** : une scène.

**Effet** : forme mineure de contrôle mental sur des subalternes ; bonus de Féerie / 2 aux tests d'Autorité, Rhétorique, Classe, Entregent et Séduction.

**Portée** : Féerie + Prestance mètres maximum.

**Résistance** : psychique avec un bonus de + 1 cumulable si la victime n'appartient pas à la même faction que la créature et a une forme de supériorité sur elle (titre supérieur, Fortune supérieure ou rang de Féerie supérieur).

De la volonté de la créature et de ses paroles émane quelque chose d'impérieux qui ne fonctionne que sur ceux qui se reconnaissent spontanément comme ses subalternes, c'est-à-dire ceux qui ne Résistent pas au Pouvoir : ils vont vouloir lui rendre service et lui être agréables. La créature bénéficiera également auprès d'eux d'un bonus égal à sa Féerie / 2 pour tous ses tests sociaux (voir la rubrique *Effet*).

À l'inverse, ceux qui y Résistent se sentiront instinctivement méprisés et auront envie d'en découdre ou du moins de venger l'affront qui leur aura été fait, sans forcément savoir qu'ils ont été victimes de quoi que ce soit, en faisant

obstacle à la créature avec les moyens qui sont les leurs. Par ailleurs, les fées qui Résistent à *Noblesse oblige* avec une Marge confortable en leur faveur sauront qu'un Pouvoir a été utilisé contre elles.

### PAROLES DE L'OUBLI

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : temps minimum pour que les paroles agissent et test de Féerie + Prestance (inutilisable en combat).

**Cibles** : Féerie / 2 maximum à Portée.

**Durée / Temps** : MR jours minimum ; le temps requis pour que le Pouvoir agisse est 9 - Féerie minutes.



**Effet** : fait oublier une rencontre ou un événement récent.

**Portée** : voix (Féerie + Prestance mètres environ).

**Résistance** : psychique.

En parlant à sa cible suffisamment longtemps, la créature peut lui faire oublier la rencontre avec elle ou un événement récent dont elle a été témoin. Il faut qu'elle réussisse un test de Féerie + Prestance contre la Résistance psychique de la cible. En cas d'échec, le test est impossible à tenter à nouveau. De plus, il est impossible d'utiliser ce pouvoir si la rencontre ou l'événement fut trop mémorable (combat, révélation, coup de foudre...), notamment si des traces ont été laissées (destruction, etc.). Si le test réussit, la cible oublie totalement la rencontre avec la créature ou l'événement et subit une amnésie les concernant pendant MR jours et plus tant que personne ne vient interroger la victime amnésique pour la faire fouiller dans sa mémoire.

**Note** : certains prévôts des Gardiens du Silence apprennent ce Pouvoir à la place d'un autre lié à leur espèce car il leur est très utile.

## PAROLES ENIVRANTES

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : temps minimum pour que les paroles agissent et test de Féerie + Prestance (inutilisable en combat).

**Cibles** : Féerie / 2 maximum à Portée (voir ci-dessous).

**Durée / Temps** : 1 scène ; le temps requis pour que le Pouvoir agisse est 9 - Féerie minutes.

**Effet** : rend ivre.

**Portée** : cône de Féerie mètres de long et d'évasement en face de la créature.

**Résistance** : physique.

La créature parle en exhalant une odeur alcoolisée (liqueur de berthaniel, absinthe) ou opiacée (morphine) selon son affinité. Si les cibles ne Résistent pas, elles vont peu à peu devenir ivres ou euphoriques comme si elles avaient ingurgité d'importantes doses d'alcool ou de drogue et en subir les effets.

## Effets d'un alcool fort ou d'une drogue

Marge d'échec	Malus aux actions et à la Résistance	Effets
1 à 2	- 1	Éméché ou hyperactif. Le personnage est très volubile.
3 à 4	- 2	Joyeux ou euphorique. Le personnage trouve tout follement drôle.
5 à 6	- 3	Ivre ou léthargique. Le personnage peine à parler.
7 à 8	- 5	Complètement soûl ou en transe. Le personnage parvient à peine à bouger. Ses propos sont peu cohérents et pratiquement inaudibles.
9 et +	n. a.	Coma. Le personnage s'endort pendant les 12 prochaines heures. Il n'est pas possible de le réveiller.

## PASSE-PARTOUT

**Type de pouvoir** : passif.

**Durée** : le temps normal pour crocheter une serrure est divisé par deux.

**Effet** : bonus de Féerie / 2 en Larcin pour tenter d'ouvrir tout mécanisme sans bruit (même en cas d'échec), ou possibilité de refaire un test de crocheteage raté (un point d'usage) ; renforcement d'un système de fermeture : SD augmenté de Féerie / 2. La créature a développé un instinct presque surnaturel pour s'introduire quelque part ou ouvrir quelque chose sans faire aucun bruit : coffre, porte, fenêtre, herse, menottes, chaînes, etc. Lorsqu'elle active ce pouvoir, elle bénéficie d'un bonus de Féerie / 2 à ses tests de Larcin pour forcer n'importe quel mécanisme de fermeture ou peut refaire un test de Larcin raté pour un point d'usage (normalement, un test de Larcin raté ne peut être effectué à nouveau). La créature peut à l'inverse renforcer un système de fermeture en augmentant de Féerie / 2 le SD pour l'ouvrir. Notez que pour les fermetures les plus basiques, il n'y aura souvent plus besoin de faire de test dès que ce Pouvoir est activé.

## PEAU DE PIERRE

**Type de Pouvoir :** passif ou actif pour la manœuvre défensive.

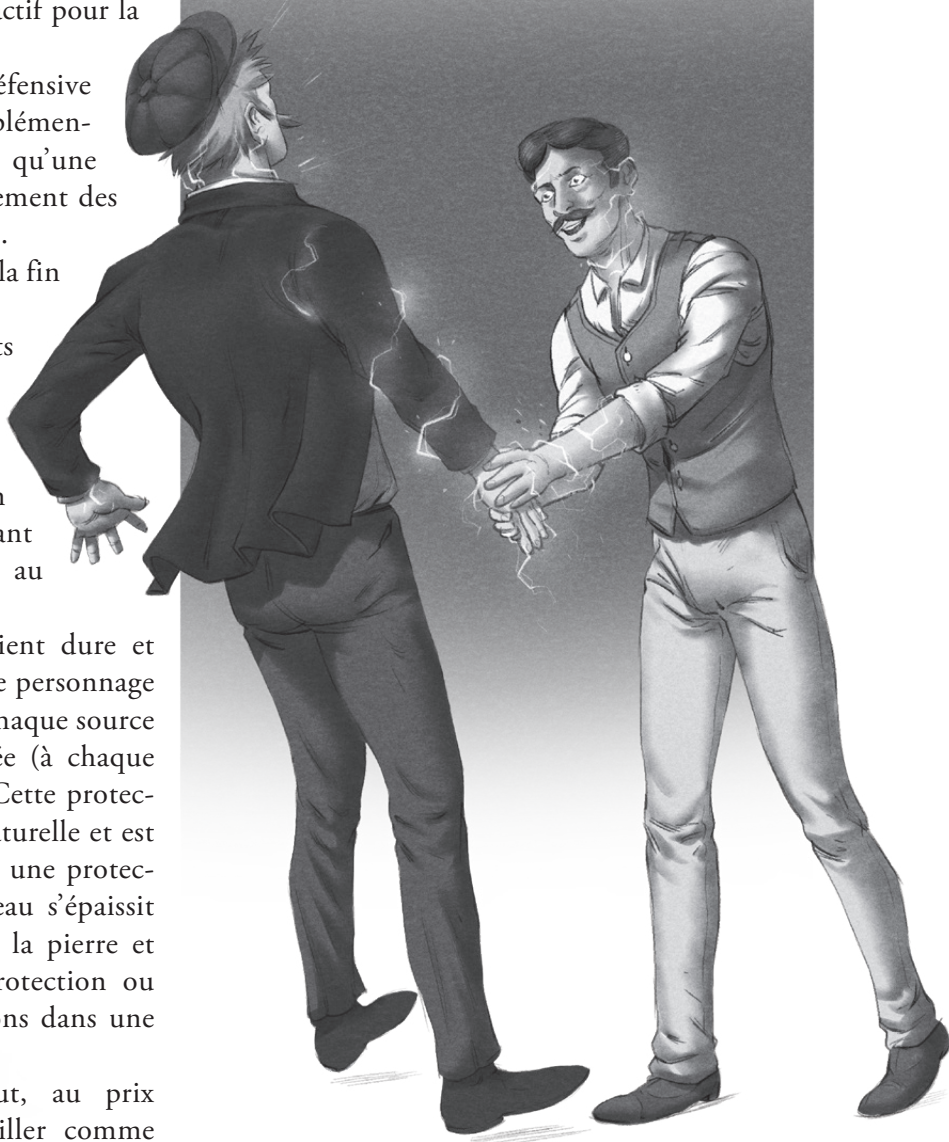
**Activation :** la manœuvre défensive coûte 1 point d'usage supplémentaire et ne peut être utilisée qu'une fois par scène (jusqu'à épuisement des points de dégâts absorbables).

**Durée :** une scène ou jusqu'à la fin de la manœuvre défensive.

**Effet :** absorbe Féerie / 2 points de dégâts ; manœuvre défensive utilisant une Action par tour (attaque impossible) et formant un rocher ou un bouclier absorbant Féerie x 3 points de dégâts au maximum.

La peau de la créature devient dure et rugueuse comme la pierre. Le personnage soustrait Féerie / 2 points à chaque source de dégâts qui lui est infligée (à chaque coup, à chaque balle, etc.). Cette protection remplace une armure naturelle et est difficilement cumulable avec une protection vestimentaire, car la peau s'épaissit lorsqu'elle prend l'aspect de la pierre et a tendance à déchirer la protection ou bien à coincer les articulations dans une armure rigide.

En outre, la créature peut, au prix d'une Action, se recroqueviller comme un rocher ou derrière ses ailes si elle en a, et contracter sa peau pour encaisser jusqu'à Féerie x 3 points de dégâts avant que ses points de Vie ne soient entamés, en remplacement temporaire de son absorption habituelle de dégâts. Ce bouclier/couverture ainsi formé empêche les coups et tirs ciblés et peut abriter des alliés. La créature ne peut pas réutiliser cette manœuvre défensive au cours de la scène si les dégâts reçus ont réduit à zéro le bouclier.



## PEAU ÉLECTRIQUE

**Type de Pouvoir :** passif.

**Durée :** une scène.

**Effet :** contact causant Féerie / 2 points de dégâts.

**Portée :** au toucher.

La peau de la créature devient électrique et est parcourue de milliers de petites étincelles. Lorsqu'elle touche quelqu'un, elle l'électrocute légèrement. *Peau électrique* est à la fois une arme défensive, puisqu'elle dissuade ses ennemis de la

toucher (armes naturelles comprises), et offensive, car elle augmente les dégâts des armes naturelles ou en métal conducteur de la créature (par exemple une matraque en fer sera électrisée).

Toutefois, lorsque la créature se trouve dans l'eau, *Peau électrique* ne provoque pas d'électrocution massive.

### PENSÉES IMPURES

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : 1 minute et test de Féerie + Prestance.

**Cibles** : Féerie / 2 maximum à Portée.

**Durée** : MR minutes.

**Effet** : malus aux actions égal à la MR du Pouvoir.

**Portée** : voix (Féerie + Prestance mètres environ).

**Résistance** : psychique.

Par un regard intense, la créature peut susciter des fantasmes sexuels inavouables et irrépessibles chez sa cible si celle-ci ne parvient pas à Résister. Elle est alors incapable de se concentrer sur ce qu'elle dit ou ce qu'elle fait, souffrant d'un malus égal à la MR du Pouvoir à toutes ses actions, sauf celles visant à assouvir le type de fantasmes qui lui ont été insufflés.

### PRÉDATION

**Type de Pouvoir** : passif.

**Cibles** : une seule.

**Durée** : une scène.

**Effet** : bonus de Féerie / 2 aux tests de Survie et de Discrétion pour traquer la cible.

**Portée** : Féerie + Perception (*Odorant*) x 20 mètres et au-delà une fois la piste flairée.

La créature a développé un instinct de chasse redoutable : une fois qu'elle a repéré et senti l'odeur d'une proie, elle bénéficie d'un bonus égal à sa Féerie / 2 à ses tests de Survie (*Chasse*) pour la retrouver à l'odeur et de Discrétion pour l'approcher sans se faire repérer par elle et l'assaillir par surprise afin de la capturer, la tuer ou la dévorer.

**Note** : il est possible de dépenser 1 point d'usage supplémentaire pour améliorer le résultat du test de Survie ou de Discrétion utilisé dans le cadre de ce Pouvoir.

### PRESTANCE MALLÉABLE

**Type de Pouvoir** : passif.

**Activation** : 1 point d'usage par point de Constitution transformé en point de Prestance.

**Durée** : Féerie heures maximum.

**Effet** : transférer des points de Constitution en points de Prestance.

La créature est capable, en sacrifiant une partie de sa Constitution, de devenir surnaturellement belle et / ou charismatique. Pour chaque point de Constitution dépensé, elle gagne un point de Prestance. La limite à cet échange est que la Constitution ne peut baisser en dessous de 1. Le transfert prend un tour.

La créature peut, à n'importe quel moment, récupérer tout ou partie de ses points de Constitution (et donc de ses points de Vie), ce qui lui prend également un tour.

### PSYCHOTOPIE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : Féerie + Esprit et une transe de 5 minutes au moins, contre un SD variable selon la taille et les événements se déroulant dans le lieu (une chambre isolée depuis des années : SD10 ; un immeuble rempli d'habitants dans lequel il y a fréquemment du passage : SD 20).

**Cibles** : un seul lieu.

**Effet** : apprend des informations marquantes sur un lieu.

**Zone d'effet** : un lieu (pas plus grand qu'un bâtiment).

La créature est capable, après avoir établi un contact mental avec un lieu par une transe prolongée, de récupérer des informations sur ce qui s'y est passé. En fonction de sa MR, elle aura accès à différents détails : paroles prononcées récemment ou qui ont marqué l'atmosphère, traits physiques généraux de protagonistes présents (odeur, poids, etc.). Les événements marquants (meurtre, incendie, etc.) imprègnent davantage un lieu et faciliteront le SD du test à la discrétion du Docte mais peuvent rester imperceptibles dans la masse d'informations si le lieu est vaste et fréquenté.

## RÉFLEXE SURHUMAIN

**Type de pouvoir :** passif.

**Activation :** 1 point d'usage par point bonus à l'Esquive (+ 3 maximum) ou au SD d'un Tir ou pour éviter un danger.

La créature a développé des réflexes hors du commun lui permettant de se tirer de situations périlleuses en combat ou autres. Elle peut augmenter sa valeur d'Esquive ou le SD d'un Tir qui la prend pour cible du nombre de points d'usage de ce Pouvoir dans la limite de 3. Elle bénéficie du même bonus pour éviter un danger (chute d'un rocher, sol qui s'effondre, etc.) ou pour réussir un test visant à limiter les dégâts d'une chute.

## REGARD DISSUASIF

**Type de Pouvoir :** actif.

**Activation :** test de Féerie + Force ou Sang-froid.

**Cibles :** une seule.

**Durée :** Féerie minutes.

**Effet :** dissuade autrui de solliciter la créature voire de l'approcher.

**Portée :** (Féerie + Force ou Sang-froid) x 3 mètres maximum avec de bonnes conditions de visibilité.

**Résistance :** psychique.

La créature lance un regard si patibulaire à la cible que celle-ci, si elle ne Résiste pas, sera dissuadée d'importuner la créature par une sollicitation de tout ordre. En cas de réussite critique du Pouvoir, elle fera tout pour empêcher ses collègues d'établir quelque contact que ce soit avec la créature et pour la laisser agir à sa guise. Ce Pouvoir peut aider un test d'Autorité visant à éloigner quelqu'un, à déjouer l'intervention d'un importun, à passer sous le nez d'un concierge en poste devant la porte d'un grand hôtel, etc. ; il lui donne un bonus égal à la MR du Pouvoir.

## REGARD PARALYSANT

**Type de Pouvoir :** actif.

**Activation :** test de Féerie + Prestance ou Perception.

**Cibles :** une seule.

**Durée :** MR tours.

**Effet :** paralyse la cible.

**Portée :** (Féerie + Prestance ou Perception) x 3 mètres maximum avec de bonnes conditions de visibilité.

**Résistance :** psychique.

La créature est capable de subjuguier mentalement sa victime en la fixant droit dans les yeux. Si celle-ci ne parvient pas à Résister, elle reste paralysée pendant un nombre de tours égal à la MR du Pouvoir. Si la cible Résiste, le Pouvoir n'a aucun effet. Le contact visuel a besoin d'être maintenu pendant toute la durée du Pouvoir mais certaines actions sont possibles en même temps (se déplacer lentement tout en gardant le contact visuel, dégainer, tirer sur la cible, etc.). Dès que le contact visuel est rompu, l'effet du Pouvoir prend fin, ce qui interviendra si la cible est blessée, que la créature elle-même est blessée ou bien Esquive, que la luminosité change considérablement, qu'un obstacle ou une personne bloque la vue, etc.

## RÉGÉNÉRATION

**Type de Pouvoir :** passif.

**Activation :** au moins 1 heure (inutilisable en combat).

**Effet :** 3 points de Vie regagnés par heure jusqu'au rang 5 puis 4 points à partir du rang 6 ; les points de Caractéristiques sont récupérés à raison de 1 point par demi-heure.

Ce pouvoir permet à la créature de retrouver ses points de Caractéristique plus vite et de soigner ses blessures. En effet, après avoir été blessée, la créature peut se ressourcer et regagner des points de Vie grâce à son milieu ou élément de prédilection. La *Régénération* peut durer le temps nécessaire à guérir toutes ses blessures et récupérer tous ses points de Vie. Les blessures graves sont soignées en dernier, leur malus associé ne disparaîtra donc qu'à la fin de la *Régénération* nécessaire.

**Note :** une maladie ou un empoisonnement sera guéri également après 8 heures de Régénération mais pas une addiction à une drogue.

Voici la liste des principaux types de *Régénération* :

### RÉGÉNÉRATION ARDENTE :

Pour se régénérer, la créature doit être enveloppée de flammes.

### RÉGÉNÉRATION DANS UNE LAMPE :

Pour se régénérer, la créature doit se reposer dans sa lampe.

### RÉGÉNÉRATION ÉLECTRIQUE :

Pour se régénérer, la créature doit entrer en contact avec une puissante source d'électricité (fil électrique dénudé, batterie, générateur...).

### RÉGÉNÉRATION VÉGÉTALE :

Pour se régénérer, la créature doit s'allonger quelque part dans un jardin, un bois ou une forêt.

### RÉGÉNÉRATION PIERREUSE :

Pour se régénérer, la créature doit se trouver dans un lieu en pierre, être au contact de la pierre et cesser de bouger, comme une statue.

### RÉGÉNÉRATION SANGLANTE :

Pour se régénérer, la créature doit s'immerger dans du sang (un fond de baignoire suffit).

### RÉGÉNÉRATION SOUTERRAINE :

Pour se régénérer, la créature doit se trouver sous terre.

### RÉGÉNÉRATION TOXIQUE :

Pour se régénérer, la créature doit s'immerger dans un bain de produits toxiques (un fond de baignoire suffit) ou un endroit clos enfumé par de tels produits.

## SALIVE RÉGÉNÉRATRICE

*Type de Pouvoir* : actif.

*Cibles* : soi-même ou autrui, une seule fois par blessé.

*Effet* : soigne Féerie / 2 points de Vie et ressoude les objets brisés.

La salive gluante de la créature permet de nettoyer et soigner des plaies ou contusions. Après une minute d'application environ, elle permet de soigner Féerie / 2 points de Vie, de désinfecter une plaie, d'apaiser une brûlure et de stopper une hémorragie. La salive régénératrice aide même à ressouder des membres brisés et des objets. Elle ne sert qu'une fois par blessure. Ce Pouvoir fonctionne en plus de Premiers soins éventuels et suffit à stabiliser un moribond qui n'est pas mort sur le coup.

## SECOUSSE TELLURIQUE

*Type de pouvoir* : actif.

*Activation* : test de Féerie + Esprit SD variable selon le terrain (SD 10 sous terre ou en montagne, SD 12

dans une plaine naturelle, SD 13 sur un sol pavé ou bitumé, SD 15 dans les étages inférieurs d'un bâtiment / 17 dans les étages supérieurs) ; 1 point d'usage par secousse qu'il est possible de prolonger chaque tour par un nouveau test et point d'usage.

*Cibles* : toutes celles dans la zone d'effet en contact avec le sol.

*Effet* : génère une petite secousse sismique localisée.

*Durée* : autant de tours que de points d'usage.

*Zone d'effet* : cercle de (Féerie + Esprit) mètres dont la créature est le centre.

*Résistance* : physique.

En touchant le sol de la paume de ses deux mains et communiant avec la terre, la créature peut faire vibrer le sol au point d'émettre des secousses telluriques autour d'elle dans un rayon limité. Sur un sol naturel, terreux ou pierreux et/ou en profondeur, le pouvoir est aisé à utiliser. Sur une surface artificielle ou en hauteur par rapport à la chaussée (appartement d'un immeuble par exemple), le pouvoir sera plus difficile à activer. La secousse fait chuter à terre tous ceux qui, dans la zone d'effet, ne parviennent pas à Résister (alliés compris) ainsi que le mobilier éventuel. En cas de réussite critique, les victimes pourront se retrouver désarmées, se blesser légèrement en chutant et des pans de construction se trouvant dans la zone d'effet pourront être menacées de s'écrouler, selon les circonstances. Il est possible de prolonger la secousse en refaisant un test et dépensant 1 point d'usage à chaque fois afin d'empêcher les cibles de se relever ou de fragiliser plus avant un édifice.

## SENS DE LA VÉRITÉ

*Type de Pouvoir* : actif.

*Activation* : test habituel de Perception avec Occultisme, Observation, ou Sensibilité.

*Cibles* : 1 par activation.

*Durée* : une scène.

*Effet* : bonus de Féerie / 2 aux tests pertinents avec les sens autres que toucher ; bonus de Féerie aux tests effectués avec le toucher.

*Portée* : Perception mètres au maximum.

*Résistance* : psychique ou bien SD lié au Masque de la cible ou à son test de Comédie.

La créature doit se concentrer intensément pour activer ce Pouvoir, qui augmente sa lucidité de manière surnaturelle. En cas de réussite à son test de Compétence, ce Pouvoir aidera la créature à déterminer si un individu ou un objet qu'elle touche, voit ou entend à proximité est bien ce qu'il prétend être et si les paroles prononcées sont bien la vérité. Plus la MR du test est grande, plus les éléments de vérité sentis et importants ont de chance d'être révélés, à la discrétion du Docte. Toucher l'objet ou la personne visée par le Pouvoir augmente l'efficacité de celui-ci.

### SIMILI-MORT

**Type de Pouvoir** : actif (il faut être conscient pour l'activer).

**Activation** : coûte 2 points d'usage au lieu d'un et un test de Féerie + Sang-froid contre un SD 10 ou plus si la situation est particulièrement stressante.

**Durée** : Féerie + Sang-froid minutes maximum ; arrêt du Pouvoir en un tour.

**Effet** : proximité physique et psychique avec la mort ; possibilité de voir les Revenants et les esprits du lieu et de bénéficier d'un bonus de + 2 pour communiquer avec eux grâce au Spiritisme.

**Détection** : test de Médecine en opposition avec un malus de - 2.

**Portée en esprit** : Féerie + Sang-froid mètres

La créature est capable de ralentir ses fonctions vitales (respiration, circulation du sang, etc.) et de donner l'impression qu'elle est morte aux yeux d'un médecin inattentif. Elle ne sent plus la douleur et voit sa forme physique et les alentours comme si elle flottait au-dessus d'elle-même, sans pouvoir s'éloigner de plus de Féerie + Sang-froid mètres de son corps. Son esprit peut ainsi, lentement, traverser murs et plafonds en étant capable de voir et d'entendre mais pas de parler ou toucher. Sous cette forme, elle peut voir des Revenants ou esprits présents et bénéficiera d'un bonus de + 2 à ses tests de Spiritisme pour communiquer avec eux (voir le chapitre dédié dans *Un livret pour les Doctes*). Elle peut mettre fin à ce Pouvoir quand elle le souhaite en un tour.

### SOUFFLE ENFLAMMÉ

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Agilité ou Précision.

**Cibles** : une seule.

**Effet** : souffle de feu de dégâts = 2 + MR.

**Portée** : Féerie mètres.

**Résistance** : Esquive.

La créature souffle un jet de feu capables d'enflammer les matériaux combustibles (papier, tissus, bois) et faire des dégâts sur une cible. Cette dernière peut être durablement enflammée si les dégâts subis sont de 8 ou plus (en cumulant les attaques). La cible subira alors 1 point de dégât par tour jusqu'à ce que les flammes soient éteintes par la cible ou un allié. En cas de réussite critique du *Souffle enflammé*, la cible peut perdre, en plus de points de Vie, un point de Prestance permanent à moins d'être soignée immédiatement.

### SUJET QUI FÂCHE

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Esprit.

**Cibles** : une cible.

**Effet** : fait deviner ce qui fâche quelqu'un ; fait perdre automatiquement un point de Sang-froid quand ce sujet est abordé et pousse à la colère.

**Portée** : à vue.

**Résistance** : psychique pour ne pas être percé à jour puis Fortitude + Sang-froid pour garder le contrôle contre un SD difficile (13 ou plus) fixé par le Docte.

Lorsqu'elle active ce Pouvoir, la créature peut, en observant son interlocuteur (il peut avoir un bonus d'après des éléments qu'il connaît), trouver instinctivement le sujet qui va le fâcher et, selon son caractère, le mettre en colère ou le faire fuir en rougissant. Ce peut être un complexe, une histoire louche, une phobie... Toutefois, elle n'est pas obligée d'en faire usage : le Docte doit juste lui communiquer le sujet susceptible de froisser la personne en question.

Si la victime Résiste, la créature n'est pas sûre du « sujet qui fâche ». En cas de succès du Pouvoir, si la créature se sert du *Sujet qui fâche*, la cible perd automatiquement un point de Sang-froid (effet



non cumulable) et doit réussir à se maîtriser pour ne pas montrer sa colère ou sa gêne. Toutefois, la victime ne peut que maîtriser ses réactions apparentes (et bouillir intérieurement).

### SURMIMÉTISME

**Type de Pouvoir** : passif.

**Activation** : test de Féerie + Perception.

**Durée** : une scène.

**Effet** : gain d'une Compétence observée au même rang - 1, avec pour limitant son rang de Féerie.

**Portée** : à vue.

La créature qui use de ce Pouvoir a la capacité de reproduire une Compétence exécutée sous ses yeux. Elle gagne temporairement la Compétence de son modèle au rang auquel ce dernier la possède - 1, et limité par le rang en Féerie de la créature. Elle conserve cette Compétence tant que le modèle reste sous ses yeux. Lorsque son modèle disparaît

de son champ de vision, elle perd la Compétence en question.

**Note** : une créature usant de Surmimétisme pour observer une créature utilisant Exemple martial pourra égaler son modèle et atteindre le même rang de Compétence que lui si son rang de Féerie le permet.

### TÉNÈBRES

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Sang-froid contre un SD variable selon les circonstances (voir descriptif).

**Cibles** : toute personne ou animal se trouvant dans la zone d'effet.

**Durée** : MR minutes (30 secondes si MR = 0) ou jusqu'à ce qu'une lumière soit (r)allumée.

**Effet** : sphère d'obscurité autour de la créature, malus de - 2 à - 5 selon la profondeur de l'obscurité pour les actions fondées sur la vue effectuées sans Pouvoir de vision adéquat.

**Résistance** : les *visions nocturne, thermique, électrique* ne sont pas affectées par ce Pouvoir, de même que l'odorat et l'ouïe ; le Pouvoir *Éblouissement* contre complètement le Pouvoir *Ténèbres* s'il est activé après.

**Zone d'effet** : sphère autour de la créature d'un diamètre égal à Féerie + Sang-froid + MR mètres. De jour, la créature peut plonger l'espace qui l'entoure dans une profonde obscurité, semblable à une éclipse ou à une nuit sans lune que seuls la vision thermique ou électrique et les autres sens ignorent. La créature voit parfaitement dans cette obscurité et ne souffre plus, temporairement, de son malus pour utiliser ses Pouvoirs comme en plein jour le cas échéant. Le SD pour activer ce Pouvoir dépend des circonstances :

- ✦ plein air et grand soleil : 16
- ✦ plein air de jour et ciel nuageux : 14
- ✦ intérieur et grand soleil : 12
- ✦ intérieur et ciel nuageux : 10
- ✦ nuit ou pénombre : 8

De nuit, les sources de lumière telles que bougies ou feux de cheminée) s'éteignent tout à coup (pas la luminescence d'un ange ou d'une fée électrique, qui est cependant fort atténuée), comme soufflées par un vent glacial, les ampoules électriques éclatent, et le Pouvoir accentue l'obscurité naturelle, ce qui affecte les individus n'ayant pas de vision nocturne d'un malus de - 5 et celles qui ont cette Capacité d'un malus de - 2 pour toute action reposant sur la vue – mais pas les créatures disposant d'une *vision thermique* ou *électrique*. Les *Ténèbres* sont repoussées quand une puissante source de lumière est utilisée pour les dissiper (plusieurs torches ou lampes à acétylène, un projecteur, un grand feu de cheminée, un lampadaire ou une ampoule qui n'a pas été brisée lors de l'activation, etc.).

**Note** : si elle possède le pouvoir *Terreur*, la créature bénéficie d'un bonus de + 2 pour effrayer ses victimes en faisant rougeoyer ses yeux dans cette obscurité.

## TERREUR

**Type de Pouvoir** : actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance, Force ou Sang-froid (Caractéristique la plus élevée).

**Portée** : (Féerie + Prestance ou Force) x 3 mètres.

**Cibles** : une seule par usage.

**Effet** : terrorise la cible.

**Résistance** : psychique.

La créature est capable, en regardant sa cible et à condition d'en être vue, de la plonger dans la terreur la plus noire. Si la victime ne Résiste pas, elle a « La peur au ventre » : elle perd un point temporaire de Sang-froid et subit un malus de - 2 à toutes ses actions sauf celles visant à se cacher ou fuir qui, elles, bénéficient d'un bonus de + 2.

## VIGILANCE INSTINCTIVE

**Type de pouvoir** : passif

**Durée** : une scène.

**Effet** : accroît la capacité de la créature à sentir le danger.

**Portée** : à portée de sens.

**Effets** : bonus de Féerie / 2 aux tests visant à détecter le danger et l'hostilité et à deviner la nature des dangers en fonction de la MR de ces tests.

La créature devient très attentive aux dangers et à l'hostilité qui la visent. Elle améliore surnaturellement sa vigilance au danger, qu'il provienne d'une chose ou d'une créature. Cela lui permet potentiellement de déjouer les embuscades et les attaques surprises, mais également, en fonction de la MR au test de détection du danger, d'identifier la provenance et l'intensité des sources de danger en obtenant des informations sur celles-ci : nombres de personnes, létalité et armes, détails techniques si c'est une arme ou un objet manufacturé, par exemple.

## VISION TACTIQUE

**Type de Pouvoir** : passif, bonus de Compétence.

**Activation** : en combat, le Pouvoir se déclenche au moment de calculer l'Initiative.

**Effet** : bonus de Féerie / 2 aux tests d'Art de la guerre y compris pour le calcul de l'Initiative ; dans l'obscurité, bonus de Féerie en combinaison avec *Vision thermique* ou *électrique*.

La créature analyse son environnement et les personnes qui s'y trouvent de manière schématique : alliés, opposants, figurants neutres y apparaissent

selon une couleur facilitant l'analyse tactique. Avant ou au moment du déclenchement d'un combat, la créature bénéficie d'un bonus de Féerie / 2 à ses tests d'Art de la guerre, y compris pour calculer le rang d'Initiative. Un test de cette Compétence avant ou pendant l'affrontement lui permettra d'obtenir l'avantage sur ses adversaires en déterminant les adversaires à éliminer en premier pour augmenter les chances de victoire, le meilleur moyen de prendre la fuite, comment protéger quelqu'un

efficacement, etc. Plus la MR au test d'Art de la guerre sera élevée, plus le Docte devra donner des informations précises et efficaces, jusqu'à dévoiler la stratégie des adversaires ainsi que leurs intentions les plus probables.

Dans l'obscurité, si *Vision tactique* est combinée à *Vision thermique* ou *électrique* pour déceler les opposants cachés derrière des couvertures ou des cloisons peu épaisses, le bonus au test d'Art de la guerre est égal à la Féerie de la créature.



# Pouvoirs profonds et légendaires



Ce chapitre présente, à part, les Pouvoirs les plus puissants que les fées peuvent finir par acquérir. Le Pouvoir profond est accessible lorsque la fée atteint 7 en Féerie, le Pouvoir légendaire lorsqu'elle atteint 8 en Féerie, 7 dans une Compétence de prédilection et une Caractéristique et qu'elle est la seule fée légendaire de son espèce dans un territoire donné (île, duché, pays). Il faut remporter un défi contre une fée légendaire de son espèce, la battre dans son domaine de prédilection ou l'éliminer pour mériter le statut de légende et acquérir le Pouvoir associé (de belles aventures en perspective !). Ces pouvoirs avancés nécessitent parfois une Action et un test d'activation, contre lequel sera mesurée la Résistance physique ou psychique des cibles, parfois ils sont passifs (leur activation nécessite une Bagatelle) ou ne nécessitent pas d'activation particulière. Un point d'usage (ou plus si précisé) est requis à chaque utilisation, sauf pour les pouvoirs permanents ou ceux qui requièrent parfois

un point de Caractéristique additionnel.

## Notes :

- ✦ Une fée légendaire de chaque espèce existe en Avalon. Elles y sont relativement connues. La localisation et l'identité des fées légendaires terrestres feront l'objet d'une publication ultérieure.
- ✦ Les fées sont ici classées par ordre alphabétique, sans distinction entre fées traditionnelles et modernes.

## L'ANGE

### Pouvoir profond : Bénédiction

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance contre un SD égal à 10 + 2 par personne à bénir ; coûte un point d'usage par personne bénie.

**Durée** : une scène.

**Effet** : bonus de MR / 2 dans la limite de + 3.

**Portée** : vue.

**Cibles** : Féerie / 2 au maximum.

L'ange peut bénir des alliés en leur octroyant un bonus égal à MR / 2 (minimum + 1, maximum + 3) à tous leurs tests pendant une scène. Grâce à un miroir, il peut se bénir lui-même de la sorte.

## Pouvoir légendaire : Aura de sainteté

**Type de Pouvoir** : démasqué ; passif.

**Cibles** : tous ses alliés dans le rayon d'action.

**Durée** : tant qu'il est démasqué (il peut dissimuler ses ailes dans des vêtements très amples comme une cape mais l'aura reste très visible dans l'obscurité).

**Effets** : chasse toute obscurité ; immunise contre la peur ; réussite automatique des tests de Sang-froid ; bonus collectif de + 1 à toutes les actions et régénération de 1 PV par tour ; + 3 aux tests de Rhétorique de l'archange.

**Zone d'effet** : sphère de Féerie + Prestance mètres de rayon autour de l'archange.

L'ange légendaire, ou archange, rayonne d'une aura lumineuse sacrée, bienfaitrice et enthousiasmante, qui repousse toute source d'obscurité. Lui et tous ceux de son camp à proximité ignorent la peur, réussissent automatiquement leurs tests impliquant le Sang-froid, bénéficient d'un bonus de + 1 pour toute action et d'une régénération d'1 point de Vie par tour. Le bonus de + 1 peut se cumuler avec celui d'une *Bénédictio*. Enfin, l'archange, tel Gabriel le messager divin, bénéficie d'un bonus de + 3, en plus de ceux qu'il peut avoir par ailleurs, à tous ses tests de Rhétorique pour galvaniser une foule ou convaincre autrui de la justesse de sa cause.

## LE BASTET

### Pouvoir profond : Ruse du chat botté

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif (divers tests possibles).

**Effet** : bonus de Féerie / 2 à divers tests.

**Activation** : un seul test pour une situation de ruse donnée.

Le bastet, expert en ruses, a plus d'un tour dans son sac. Il sait comment mettre tous les atouts de son côté pour remporter une manche contre ses adversaires ou bien leur échapper. Il bénéficie d'un bonus de Féerie / 2 à tout test destiné à s'extirper d'une situation délicate, d'un piège, d'un emprisonnement, pour remporter une forme de jeu au sens large ou bien visant à imaginer, préparer et exécuter un tour. Exemples :

- ✦ élaboration d'un déguisement ;
- ✦ stratagème visant à abuser ou manipuler quelqu'un comme l'ogre du conte qui s'est transformé en souris et que le chat botté a pu croquer ;
- ✦ course-poursuite ;
- ✦ tendre un piège ou une embuscade ;
- ✦ surprendre un adversaire ou le tourner en ridicule ;
- ✦ concevoir une machination politique en recourant à sa connaissance de la bonne société, etc.

Les modalités d'application de ce Pouvoir profond sont très nombreuses et à déterminer en concertation avec le Docte.

**Note** : *ce bonus ne peut être directement utilisé en Combat pour un test d'attaque ou d'esquive, mais indirectement. Exemple : au lieu d'attaquer son adversaire, le bastet a l'idée de le faire tomber en tirant soudainement le tapis sous lui ou de faire tomber le lustre au-dessus de sa tête. Il bénéficiera alors d'un bonus de Féerie / 2 pour son test de Ressort + Force (pour tirer le tapis) ou de Tir + Précision pour faire tomber le lustre. La force de ce Pouvoir est sa versatilité.*

## Pouvoir légendaire : 9 vies

**Type de Pouvoir** : masqué ; passif, permanent.

**Effet** : évite la mort jusqu'à 8 fois.

Comme le veut la légende égyptienne associée aux chats, le bastet légendaire peut véritablement mourir jusqu'à 8 fois. On ne sait pas toujours comment il s'en sort, il réapparaîtra quelques heures ou jours après être pourtant tombé dans un précipice vertigineux, rouvrira les yeux après avoir été abattu d'une

balle de revolver normalement fatale entre les deux yeux (la balle, miraculeusement, aura fracturé l'os mais pas touché le cerveau), etc. Chaque « mort » marquera plus ou moins profondément le bastet selon les circonstances (sacrifice, héroïsme, mort d'un proche en même temps, etc.) et lui vaudra un bonus de points d'Expérience (de 3 à 9, à la discrétion du Docte).

## LE DJINN

*Note* : le djinn est décrit dans Arcanes et Faux-Semblants dans le chapitre consacré au Caire.

### Pouvoir profond : Évanescence

*Type de Pouvoir* : démasqué ; passif.

*Effet* : bonus de Féerie aux tests de Discrétion.

Le djinn devient quasiment invisible et ajoute son rang de Féerie à ses tests de Discrétion. Sa présence, si difficile à percevoir soit-elle, peut cependant toujours être détectée, y compris par d'autres moyens que la vue. Les tests de Sensibilité et d'Occultisme + Perception permettent de sentir la présence du djinn mais souffrent de la même difficulté accrue que les tests d'Observation.

### Pouvoir légendaire : Élémentaire majeur

*Type de Pouvoir* : démasqué ; métamorphose.

*Activation* : 2 points d'usage au lieu d'un, ainsi qu'1 point temporaire de Constitution.

*Effet* : transformation en élémentaire de son affinité ; absorbe Féerie points de dégâts sauf contre des attaques efficaces (élément contraire ou argent).

*Attaques* : effectuées avec Mêlée + AGI ; dégâts élémentaires = Féerie + MR (pas de bonus de Force).

*Durée* : une scène.

Le djinn se transforme en élémentaire majeur de très grande taille (environ 2,5 mètres de haut et d'envergure), avec d'importants pouvoirs de

contrôle de son élément de prédilection : tornade de sable ou d'eau, contrôle du feu, tempête, etc. Ce contrôle élémentaire est de forme relativement libre selon la vraisemblance et ce qu'autorise le Docte et sa puissance est comparable au Pouvoir profond du phénix *Contrôle du feu* (voir p. 246). Il utilise ses longs bras (1,5 m) pour porter des attaques élémentaires avec des effets critiques liés : le feu enflamme les vêtements, l'eau et le sable étourdissent, l'air ajoute des dégâts de projection ou de chute, etc. Les attaques physiques portées contre lui sont réduites d'autant de points de dégâts que son rang de Féerie, sauf si elles font intervenir de l'argent. Toutefois, projeter sur lui une grande quantité (1 m<sup>3</sup> environ) d'un élément auquel il est vulnérable (l'eau pour les djinns du feu, la terre ou le sable pour les djinns de l'eau, le vent pour les djinns de sable, le feu pour les djinns de l'air) pourra contraindre un djinn légendaire à abandonner sa forme d'Élémentaire majeur.

## L'ELFE

### Pouvoir profond : Grâce sublime

*Type de Pouvoir* : démasqué ; passif.

*Activation* : 2 points d'usage par utilisation au lieu d'un.

*Effets* : + 2 aux tests de Prestance ; Résistances + 2 ; dégâts des blessures reçues en combat réduits de 2 points.

*Portée* : vue.

*Durée* : une scène.

L'elfe rayonne d'une aura de grâce magique : sa Féerie le rend majestueux, accroît sa beauté et le nimbe d'une douce lumière vaporeuse. Tous les tests faisant intervenir sa Prestance bénéficient d'un bonus de + 2. Ses Résistances psychique et physique sont augmentées de 2 et les blessures infligées à l'elfe doté de cette grâce sublime sont réduites de 2 points, comme s'il bénéficiait d'une protection divine.

## Pouvoir légendaire : Majesté royale

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance ; 3 points d'usage par utilisation.

**Cibles** : toutes celles qui échouent à Résister et présentes dans le rayon d'action.

**Durée** : une scène.

**Effet** : obéissance des cibles ne parvenant pas à Résister.

**Zone d'effet** : rayon égal au résultat du test en mètres autour de l'elfe.

**Résistance** : psychique ; fermer les yeux avant que le Pouvoir ne soit lancé et les garder fermés pendant son activation permet d'éviter de subir les effets de ce Pouvoir.

L'elfe légendaire peut dégager une telle majesté que tout individu dans le rayon d'action le voyant et ne parvenant pas à y Résister l'adoptera instinctivement comme son suzerain, s'agenouillera devant lui, le protégera spontanément et lui obéira sans discuter au péril de sa vie (mais pas au point de se suicider volontairement ou d'agir selon ses intérêts et son code moral habituel, si la demande de l'elfe va dans ce sens, il sera paralysé). Après une telle expérience, les victimes croiront avoir rêvé d'un roi mystérieux et adoré. Quant à ceux qui parviennent à Résister, ils ont du mal à blesser l'elfe légendaire, et choisissent toujours instinctivement de s'attaquer d'abord à toute autre cible alternative.

## LE FARFADET

### Pouvoir profond : Griserie chanceuse

**Type de Pouvoir** : masqué ; passif.

**Activation** : 2 points d'usage au lieu d'un ; requiert la consommation d'une dose suffisante d'alcool ou de drogue au préalable.

**Durée** : une scène.

**Effets** : + 2 au SD pour le toucher, à la valeur d'Esquive, aux Résistances physique et psychique,

aux tests de Sang-froid ; insensibilité à la douleur (aucun malus de blessure).

Lorsque le farfadet a ingéré une dose d'alcool ou de drogue suffisante, il entre dans une sorte de transe euphorique où le caractère imprévisible de ses mouvements lui permet d'esquiver de manière presque surnaturelle les attaques portées contre lui aussi bien au corps-à-corps qu'à distance. Cela se traduit par un malus de - 2 pour le toucher, cumulable avec le malus lié à sa taille réduite lorsqu'il est démasqué pour un total de - 3. Il bénéficie d'un bonus de + 2 à tout test de Sang-froid ainsi qu'à ses Résistances et devient insensible à la douleur (aucun malus de blessure).

## Pouvoir légendaire : Chance du trèfle à quatre feuilles

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif mais activation gratuite.

**Activation** : 2 points d'usage au lieu d'un à une heure minimum d'intervalle.

**Effet** : refaire un test en Trichant gratuitement (équivalent d'un point de Tricherie : lancer 3 dés). Le farfadet légendaire a une affinité presque mystique avec la chance. Pour 2 points d'usage, il peut refaire un test raté en lançant les 3 dés à la place sans que cela ne lui coûte de point de Tricherie, pour garder le meilleur résultat ou obtenir l'un des effets spéciaux des 3 dés (suite ou triple). Il peut utiliser ce Pouvoir jusqu'à quatre fois par jour en tout mais pour des tests différents et espacés dans le temps (une heure d'intervalle au minimum).

## LA FÉE ÉLECTRICITÉ

### Pouvoir profond : Chaîne d'éclairs

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : 1 point temporaire de Constitution (donc 3 PV) et concentration soutenue pendant un tour puis test de Féerie + Perception pour atteindre la cible.

**Cibles** : de 1 à 3 voire plus (voir ci-dessous) ; attention, l'éclair peut affecter un allié qui serait proche de la cible.

**Effet** : attaque causant 5 + MR points de dégâts pour la première cible, 3 + MR pour la deuxième, 1 + MR pour la troisième.

**Portée** : Féerie + Perception mètres.

**Résistance** : un objet en bois faisant office de bouclier (caisse, chaise, table) permet de diviser les dégâts par deux ; une tenue épaisse non conductrice (en cuir par exemple) réduira de 1 les points de dégâts.

La fée électricité sait maîtriser le pouvoir de la foudre sans la nécessité d'un orage ou d'une source électrique. Elle peut prendre un tour pour concentrer son énergie puis, à un tour ultérieur de son choix, projeter de ses mains un puissant arc électrique pouvant frapper jusqu'à trois cibles situées à moins de trois mètres l'une de l'autre.

Si les cibles sont alignées, la première recevra 5 + MR dégâts, la seconde 3 + MR dégâts et la troisième 1 + MR dégâts ; si elles forment un triangle, les deux cibles frappées après la première recevront 3 + MR dégâts. Seule la première cible a besoin d'être visible, l'arc électrique ne peut être esquivé. Ce pouvoir puissant coûte de l'énergie et requiert une dépense d'un point temporaire de Constitution qui sera récupéré en une heure ou plus rapidement en recourant au pouvoir de *Régénération électrique* (15 minutes par point de Constitution suffiront car il ne s'agit pas de blessures à régénérer).

**Note** : si jamais les cibles de ce Pouvoir se trouvent sur une surface mouillée (lors d'une pluie par exemple), ou bien si la surface en est frappée directement, toutes les autres personnes en contact subiront MR dégâts. Cela ne fonctionne pas pour les vastes étendues d'eau.



## Pouvoir légendaire : Effet Frankenstein

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : 3 points d'usage au lieu d'un, ainsi qu'1 point temporaire de Constitution (donc 3 PV) et test de Féerie + Précision contre un SD de + 2 par heure écoulée après le décès.

**Cibles** : une seule qui ne peut être ressuscitée plus d'une fois par jour ; la fée légendaire elle-même.

**Durée** : la résurrection est permanente ; le temps requis est 1 minute + 1 minute par heure écoulée après le décès (maximum = Constitution du défunt heures).

**Effet** : ressuscite quelqu'un qui souffrira d'une perte d'1 point permanent de Constitution et d'Esprit s'il est ressuscité au-delà de 10 minutes après sa mort.

**Portée** : toucher.

La fée électricité légendaire peut faire revenir à la vie une personne morte récemment (au plus tard Constitution de la cible heures) dont les blessures ont été soignées suffisamment pour qu'elle ne meure pas à nouveau une fois réanimée, grâce à des impulsions électriques réactivant ses organes vitaux. Une personne ressuscitée ainsi perd un point de Constitution et d'Esprit permanent, sauf si l'opération a lieu dans les 10 minutes après la mort.

De la même façon, électrocuter une fée électricité légendaire avec suffisamment d'intensité lui permettra de revenir à la vie, au prix toutefois d'un point permanent de Constitution et d'Esprit à chaque réanimation.

## LA FLEUR DE MÉTAL

### Pouvoir profond : Regard magnétique

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance ; 1 point d'usage supplémentaire et une Bagatelle sont requis par ordre donné et par cible s'il diffère du simple rapprochement magnétique.

**Cibles** : Féerie / 2.

**Durée** : l'emprise dure autant de temps que le contact visuel pour un maximum de 10 minutes.

**Effet** : attirer et donner des ordres simples par le regard.

**Portée** : (Féerie + Perception) x 2 mètres.

**Résistance** : psychique.

La fleur de métal attire les personnes qu'elle veut charmer d'un regard plus qu'hypnotique : magnétique. Si elles ne Résistent pas au charme de la fleur de métal, les victimes qui croiseront son regard auront spontanément et irrésistiblement envie de venir lui parler, de la suivre aux toilettes, dans une ruelle sombre, voire dans le vide si la fleur de métal a pris un malin plaisir à user de ce pouvoir depuis l'immeuble d'en face... Une fois que le charme agit, c'est-à-dire au tour suivant, la fleur de métal peut également suggérer par des regards éloquentes des ordres très simples (« marcher dans cette direction », « sortir de la pièce », « sauter dans le vide », « attaquer », « battez-vous pour moi », etc.). Les victimes ne se battront cependant pas à mort et sortiront de l'emprise magnético-hypnotique une fois blessées. Chaque ordre ainsi intimé coûte un point d'usage et une Bagatelle.

### Pouvoir légendaire : Aura magnétique

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance pour activer l'aura et attirer un objet métallique ; projeter un objet coûte un point d'usage supplémentaire et requiert un test de Féerie + Précision (contre un SD de distance ou d'Esquive de la cible) et une Bagatelle.

**Cibles** : Féerie / 2 maximum pour repousser ou attirer des objets métalliques (dont armes) ; 1 seule cible par tour pour un objet métallique lancé.

**Durée** : Féerie minutes.

**Effets** : attire, repousse ou projette les objets métalliques jusqu'à 10 kg ; projeter un objet de 1 kg ou plus contre des assaillants cause 1 (ou dégâts de l'arme blanche) + MR du Pouvoir points de dégâts.

**Portée** : Féerie + Prestance mètres.

**Résistance** : test d'attaque en opposition avec le test du Pouvoir pour réussir à frapper ou bien de Ressort + Force pour garder son arme en main ; Esquive pour éviter un objet.

La fleur de métal légendaire déploie autour d'elle un intense champ magnétique capable d'attirer ou au contraire repousser des objets contenant du fer, dont les armes à feu et blanches, mais **pas les balles qui sont en plomb ni les armes faites d'autres matériaux comme l'argent**.

Lorsque ce Pouvoir est utilisé, toute attaque contre la fleur de métal avec une arme blanche contenant du fer doit s'effectuer en opposition avec le test de Pouvoir. Si le Pouvoir l'emporte, le champ magnétique empêche l'arme d'atteindre la fleur de métal. Elle peut également attirer une arme au moins partiellement métallique à portée (y compris les armes à feu) ; il faut alors réussir un test de Ressort + Force en opposition au test du Pouvoir pour ne pas être désarmé.

Enfin, un objet contenant du fer peut être projeté violemment sur une cible et causer des dégâts. La fleur de métal effectue alors un test de Féerie + Précision comme s'il s'agissait d'un Tir ; cela lui coûte un point d'usage et une Bagatelle, et non une Action.

## LE FOUINARD

### Pouvoir Profond : Vision mathématique

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif puis fonctionne comme un bonus passif.

**Activation** : test de Féerie + Perception contre un SD dépendant de la complexité de l'environnement.

**Durée** : une scène.

**Effets** : MR / 2 bonus aux tests de Tir ou de Conduite ; possibilité d'atteindre des cibles par ricochet.

Le fouinard est capable d'analyser brièvement une situation ou un environnement sous forme mathématique ou géométrique pour tirer le meilleur parti des données scientifiques le concernant. Concrètement, après l'activation de ce Pouvoir, tout test faisant intervenir une machine ou arme impliquant

un calcul de trajectoire, d'angle, de vitesse, ou de masse (tir à distance, conduite de véhicule, etc.) s'effectuera avec un bonus égal à la MR / 2 du test.

Il pourra ainsi effectuer des tirs improbables en utilisant des surfaces métalliques pour atteindre des cibles derrière des couvertures par ricochet. Chaque ricochet nécessaire ajoute 3 au malus pour toucher et les dégâts sont réduits de 3 également.

## Pouvoir légendaire : Inventeur révolutionnaire

**Type de Pouvoir** : démasqué ; passif et permanent.

**Effets** : les tests de Sciences (*Invention\**) et d'Habiletés (*Artisanat\**) sont effectués avec la valeur de Féerie en bonus ; les idées du fouinard ont 100 + Féerie + Esprit années d'avance.

### Inventions possibles pour un fouinard légendaire

La liste suivante est loin d'être exhaustive, et les SD ne sont qu'indicatifs. Elle vise surtout à donner des idées.

**Idées d'armes** : fusil automatique qui ne s'enraye pas (SD 23), lance-grenade ou roquette (SD 23), fusil de sniper (SD 23), pistolet laser à piles silencieux (SD 25), mini-missile (SD 26), mines à capteur de mouvements (SD 23), etc.

**Idées d'inventions utiles** : télécommunicateur (talkie-walkie) (SD 20), volatile mécanique téléguidé (drone) (SD 25), automate offensif ou défensif (SD 24), tourelle de défense électrique (SD 24), détecteur de fée à phéromones (SD 22), etc.

**Idées de véhicules** : mini-sous-marin capable d'aller en profondeur (SD 22) ; hélicoptère (SD 24) ; mini-fusée (SD 27) ; char d'assaut (SD 23) ; mini-aéronef dirigeable et maniable (SD 20) ; avion moderne (SD 24) ; perceuse géante creuse-caverne (SD 24), etc.

Le fouinard légendaire a une compréhension de la réalité scientifique si profonde qu'elle lui permet d'inventer des objets, armes ou véhicules en avance de plus de cent ans sur son époque, sous réserve d'un accès à tous les outils et ressources requis. Les inventions envisagées sont à élaborer avec le Docte, qui évaluera le temps nécessaire à chaque prototype (ce ne sont pas des inventions reproductibles en série) ainsi que leur fonctionnement et caractéristiques. Reportez-vous à l'encart consacré aux inventions possibles avec la Compétence Science (*Invention\**) pour déterminer le SD permettant d'élaborer de tels objets.

## LA GARGOUILLE

### Pouvoir profond : Maître des lieux

**Type de Pouvoir :** démasqué ; actif.

**Activation :** test de Féerie + Perception contre une difficulté comprise entre 10 pour une petite maison et 20 pour un lieu aussi vaste que le château de Versailles (église, hôtel particulier, manoir = 12, cathédrale = 14, grand château ou palais = 16, grande abbaye = 18 ; château de Versailles = 20).

**Note :** ce Pouvoir fonctionne aussi pour les lieux modernes comme les usines, mais avec un malus de - 2.

**Durée :** Féerie jours mais peut être renouvelé ; temps requis = SD heures - MR.

**Effets :** l'avantage féérique *Âme de gardienne*, que possède la gargouille pour défendre son lieu, devient valable pour un nouveau lieu (+ 2 aux tests physiques et connaissance de ce qui se passe entre les murs) ; la MR du Pouvoir *Maître des lieux* est prise en compte pour améliorer le résultat du Pouvoir de *Psychotopie* (voir p. 221).

**Nombre de lieux :** un seul lieu à la fois en plus du lieu d'attache de la gargouille.

En communiquant avec un lieu construit (et non pas naturel), c'est-à-dire en entrant en contact prolongé avec les murs, ou mieux, en se postant comme gargouille au sommet d'une aile du bâtiment pendant un nombre d'heures suffisant,

la gargouille peut étendre son avantage *Âme de gardienne* habituellement réservé au lieu dont elle est la gardienne, à ce nouveau lieu. Elle entre en osmose avec lui, connaissant ses moindres recoins, y compris ses cachettes secrètes ; aucune porte ne lui reste fermée et elle saura exploiter l'environnement à son maximum en cas de combat (elle bénéficie du bonus de + 2 à tous ses tests physiques, comme chez elle et saura qui y pénètre, où chaque intrus se trouve, etc.). Il est à noter que ce Pouvoir ne permet pas d'échapper à la nostalgie pour le lieu originel auquel la gargouille est attachée (syndrome du chien de garde). Ce Pouvoir facilite aussi la *Psychotopie*.

**Note :** ce Pouvoir peut engendrer un conflit avec une gargouille qui serait déjà gardienne d'un lieu, auquel cas l'affrontement est inévitable.

### Pouvoir légendaire : Maître de tous les lieux

**Type de Pouvoir :** démasqué ; actif

**Activation :** concentration pendant 3 minutes puis test de Féerie + Perception SD 14 pour une téléportation. Chaque téléportation successive au cours de la même journée augmente le SD de 2 et coûte 1 point d'usage ; si aucune statue n'est présente dans le lieu, un point d'usage supplémentaire est requis.

**Note :** il faut avoir réussi à devenir Maître d'un lieu (*Pouvoir profond*) pour pouvoir utiliser ce pouvoir dans ce lieu.

**Nombre de lieux maximum :** Féerie / 2.

**Durée :** la téléportation est instantanée mais la gargouille doit s'incarner dans une statue, ce qui prend une minute (trois minutes si aucune statue n'est présente dans le lieu ou dans l'endroit voulu).

**Effet :** téléportation dans des lieux maîtrisés.

Ce Pouvoir, après une méditation réussie de 3 minutes, permet à la gargouille de se téléporter jusqu'à un lieu dont elle est ou a été le maître en s'incarnant dans une gargouille, une caryatide ou une statue ornant ce lieu avant de reprendre ensuite sa forme habituelle de gargouille (cela

prend une minute) puis sa forme humaine. Elle peut ainsi parcourir très rapidement d'immenses distances ou des distances plus rapprochées au sein d'un même lieu, de statue en statue. À chaque fois qu'elle recourt à ce pouvoir, elle laisse derrière elle une statue à son effigie.

*Note : si un lieu dont elle est maître ne comporte aucune statue, la gargoille doit dépenser un point d'usage supplémentaire : une statue à son effigie émergera lentement de la pierre à l'endroit de son choix en trois minutes au lieu d'une.*

## LE GNOME

### Pouvoir profond : Ramollissement du métal

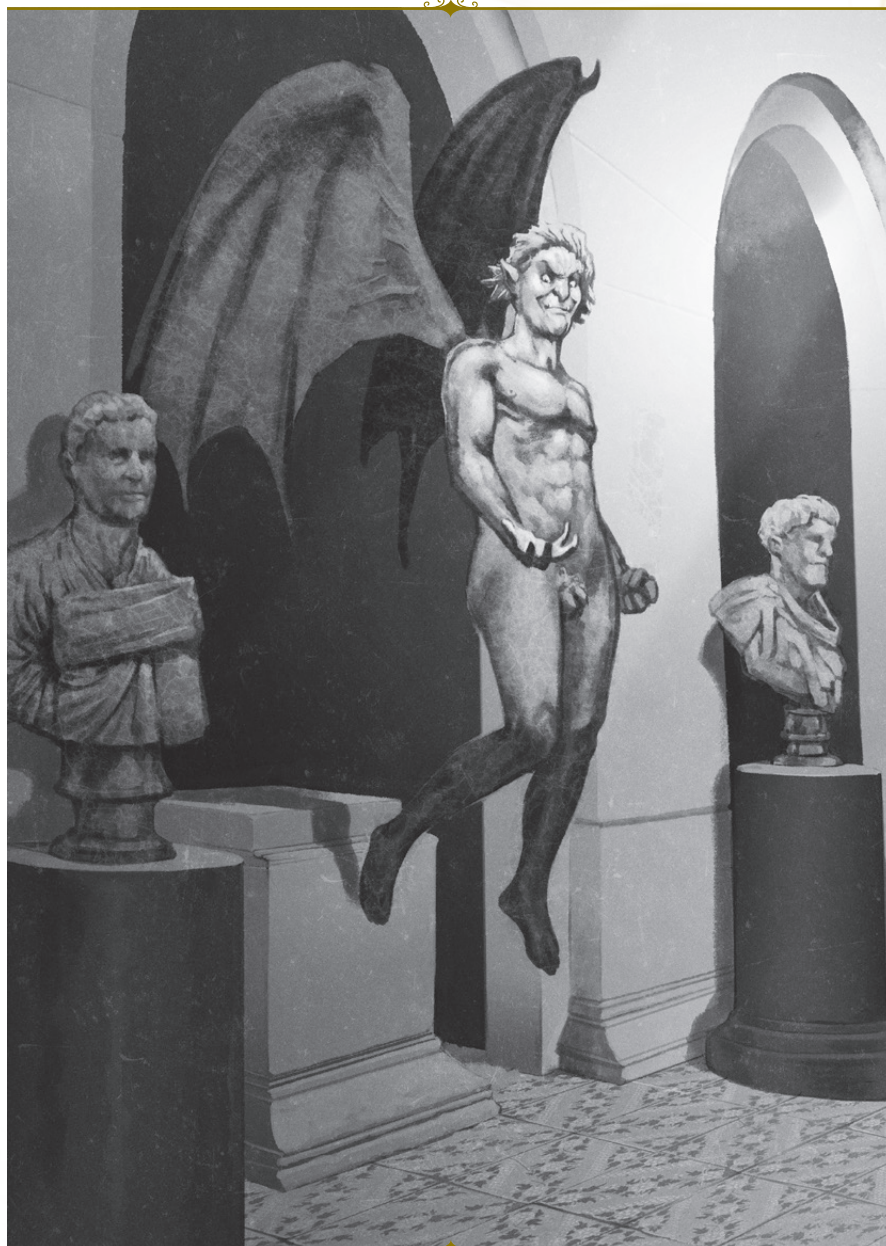
**Type de Pouvoir :** démasqué ; actif.

**Activation :** aucun test n'est requis mais chaque ramollissement coûte 1 point d'usage (chaque serrure ou arme ramollie, chaque balle, chaque coup reçu).

**Durée :** une scène maximum mais chaque usage peut être ponctuel.

**Effets :** dégâts des balles / 2 ; dégâts des armes métalliques en mêlée : - 2 au premier coup, puis la moitié, puis l'arme est inutilisable.

**Portée :** toucher ou contact physique avec le métal. Le gnome, traditionnellement familier des métaux, est capable de les ramollir en les touchant, ce qui peut être utilisé de bien des façons. C'est très pratique pour le travail de la forge (fabriquer



une arme à froid) mais également pour ouvrir des serrures sans la clé, rendre inefficaces des armes à feu ou des armes blanches en métal en les tordant et les amollissant. Les balles tirées contre le gnome font la moitié des dégâts, perdant beaucoup de leur force de pénétration en devenant molles au contact de sa chair ; toute attaque de mêlée avec une arme en métal fera tous les dégâts habituels - 2 lors du premier coup porté sur lui, puis la moitié des dégâts, puis sera inutilisable. **L'argent échappe à cet effet.**

## Pouvoir légendaire : Omniscience

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif.

**Activation** : 1 point temporaire d'Esprit + test de Féerie + Esprit contre un SD proportionnel à la longueur ou difficulté du texte ou contre la Résistance psychique de la cible pour lire dans les pensées.

**Effets** : accès facilité à la connaissance d'un livre et aux pensées d'autrui.

**Portée** : vue.

**Résistance** : psychique.

Le gnome légendaire est un puits de savoir capable de développer davantage encore ses connaissances. Une fois ce Pouvoir activé avec Esprit, il pourra lire et mémoriser des livres MR fois plus vite que la normale et retenir toutes les informations qui y sont contenues. Cela peut accélérer considérablement certains apprentissages possibles via l'écrit comme la magie, le droit, la diplomatie, etc. Cela se traduit par une réduction de moitié des points d'Expérience nécessaires pour développer les Compétences, Spécialités, langues, ou maîtriser certains sortilèges liés au savoir écrit.

Plus surnaturel encore, l'appétence du gnome pour les vérités profondes trouve son acmé dans la capacité à lire les pensées plus ou moins enfouies des gens et par conséquent à découvrir leur identité secrète et tout ce qu'ils voudraient dissimuler éventuellement. Plus la MR du Pouvoir est grande (dans le cadre d'un test en opposition avec la Résistance psychique de sa cible), plus profondes seront les pensées révélées au gnome.



## LE GOBELIN

### Pouvoir profond : Enfant du chaos

**Type de Pouvoir** : démasqué ; passif.

**Activation** : 2 points d'usage au lieu d'un ; ne fonctionne qu'en situation d'affrontement (combat, émeute, querelle, etc.).

**Durée** : une scène.

**Effets** : + 2 au SD pour être touché et aux tests de Sang-froid ; dégâts subis diminués de 2 ; les résultats de - 5 sur le D12 (actions risquées) valent + 5. Le goblin est dans son élément quand il est environné de chaos : querelle, émeute, bagarre, combat, guerre, tempête, brouhaha, etc. Dans une telle situation, il se gaussera du danger, prendra les risques les plus fous et semblera éviter les coups et les balles. Il aura même, parfois, des éclairs d'intelligence qu'il n'aurait pas d'ordinaire. Bizarrement, aucune insulte ni aucune balle perdue ne l'atteindra et les tirs ou coups qui lui sont destinés souffrent d'un malus de - 2. Si jamais il est blessé, les dégâts sont diminués de 2 à chaque coup ou accident. Enfin, ses actions les plus risquées (effectuées avec un D12) et contribuant au désordre environnant lui donneront des ailes et réussiront plus souvent : les résultats valant normalement - 5 valent + 5.

### Pouvoir légendaire : Esprit de la ruche

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : 2 points d'usage au lieu d'un + 1 point temporaire d'Esprit et test de Féerie + Perception contre un SD de 10 + 2 par membre de la ruche (SD 18 pour 4 membres).

**Durée** : une scène ou une heure maximum, ensuite un repos d'au moins le double de la durée de recours au Pouvoir est nécessaire.

**Effets** : coordonne à distance les actions d'une escouade ; les membres de l'escouade ont un bonus de + 3 en Art de la guerre et de + 1 en Tir ; en local, + 1 point d'Esprit et de Sang-froid temporaire

par membre de l'escouade présent à moins de 20 mètres.

**Portée** : (Féerie + Perception) x 10 km à distance ; 20 mètres en local.

**Cibles** : Féerie / 2 maximum.

Le goblin légendaire peut coordonner les actions de plusieurs gobelins ou frères assimilés parlant l'argot goblin (*note* : un orc n'acceptera d'obéir qu'après avoir perdu un test d'Autorité en opposition). Il entretient avec eux un lien télépathique très fort. Il peut avoir accès à leurs perceptions en des lieux très éloignés et en même temps (seule la présence importante d'argent peut perturber le lien), communiquer avec eux, leur donner des instructions coordonnées de manière instantanée et prendre le contrôle total d'un des camarades comme si celui-ci avait les mêmes Caractéristiques que lui hormis Force et Constitution. Une telle coordination aboutit à un bonus de + 3 en Art de la guerre et + 1 en Tir pour tous les gobelins du groupe.

Quand ils sont au même endroit que lui et en liaison télépathique, les camarades font bénéficier temporairement au goblin légendaire d'un point supplémentaire en Esprit ou Sang-froid chacun, répartis de manière équilibrée (pour 4 camarades, il bénéficie de + 2 en Esprit et + 2 en Sang-froid pendant l'utilisation du Pouvoir, par exemple).

## LE GOLEM

### Pouvoir profond : Passe-muraille

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Constitution contre un SD variable selon le degré d'artificialité et de matériaux non pierreux du mur ou bloc de pierre à traverser : de 10 quand il s'agit de pierre naturelle à 18 quand il s'agit de parois de matériaux artificiels avec armatures en métal (béton), en passant par le mur de briques ou de plâtre (SD 14).

**Durée** : Féerie minutes.

**Effet** : permet de traverser les murs.

Le golem développe une affinité avec la roche telle qu'il peut fusionner avec elle et s'y mouvoir, à vitesse modérée cependant, équivalente à une marche lente. Il peut ainsi traverser des murs ou des parois rocheuses dès l'instant qu'ils sont majoritairement en pierre. La fusion avec la roche et le temps requis pour retrouver son apparence initiale sont d'environ une minute chacun.

### Pouvoir légendaire : Maître de la roche

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : 1 minute par m<sup>3</sup> et un test de Féerie + Constitution contre un SD de 10 pour creuser de la roche naturelle, 14 semi-naturelle, 18 pour du béton avec armatures en fer ; 1 point temporaire de Constitution et aucun test n'est requis pour créer un gros rocher d'1m<sup>3</sup> (30 secondes ou 6 tours de jeu) ou un homoncule d'argile (1 heure pour le façonner et l'animer la première fois).

**Durée** : permanente une fois la modification ou création effectuée.

**Effets** : modifie ou crée de la roche (obstacle, galeries, cavités, etc.) ; donne vie à des homoncules d'argile (3 maximum).

**Portée** : toucher ; infinie pour le lien télépathique avec les homoncules.

**Zone d'effet** : MR m<sup>3</sup> pour creuser ; 1 m<sup>3</sup> de roche d'1 à 3 tonnes maximum pour un rocher créé.

Le golem légendaire connaît le secret de ses origines reliant magie et roche. Il est capable de façonner cet élément dont il est issu selon son bon vouloir et même de lui donner vie.

En se concentrant intensément et en touchant un sol ou des parois au moins partiellement en pierre, il peut créer ou modifier des cavernes à volonté pour ouvrir ou fermer des passages, creuser des cavités, etc. De cette façon, le Pouvoir peut être utilisé pour déstabiliser des bâtiments en sapant leurs fondations ; conjointement ou non avec le Pouvoir *Secousse tellurique*, les conséquences peuvent être chaotiques (effondrement de murs voire de bâtiments).

Par ailleurs, le golem légendaire est capable de créer à l'extrémité de ses mains un gros rocher (1 m<sup>3</sup> maximum) de la forme et de la pierre de son choix à partir de sa propre chair, au prix d'1 point temporaire de Constitution, permettant divers usages (bloquer une issue, créer une couverture défensive, détruire une automobile ou une structure, etc.). Enfin, le golem légendaire peut insuffler la vie à de petits homoncules d'argile en gravant sur leur front une rune (leur nom), ce qui lui coûte un point de Constitution par homoncule tant qu'ils sont animés. Ces homoncules (3 maximum) mesurant de 10 à 50 cm de hauteur sont doués de conscience, peuvent parler et agir de leur propre chef tout en ayant un lien télépathique sans limite de distance avec leur maître, ce qui en fait de parfaits espions ou gardiens. Ils possèdent chacun la même note en Esprit, Perception et Sang-froid que leur maître (1 rang seulement dans les autres Caractéristiques) et lui empruntent un trait de caractère tout en ayant leur propre personnalité. Le golem peut les faire sortir de sa chair ou les réincorporer à sa guise (1 minute).

## LE GREMELIN

### Pouvoir profond : Chant qui rend fou

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Sang-froid.

**Durée** : Féerie + Sang-froid minutes.

**Effet** : la victime devient déséquilibrée voire folle et son Sang-froid est réduit à 1.

**Cibles** : toutes les cibles de son choix à portée.

**Portée** : Féerie + Sang-froid x 2 mètres.

**Résistance** : psychique.

La créature peut, par des ritournelles spécifiquement adaptées aux cibles et entendues d'elles seules via des modulations expertes, rendre momentanément folles ou déséquilibrées toutes les cibles de son choix qui se trouvent à portée. Lorsque celles-ci entendent ces ritournelles, elles doivent Résister sous peine de perdre tous leurs points de Sang-froid sauf 1 et de

somber dans une folie inquiétante voire dangereuse : rire inextinguible, excitation surnaturelle, paranoïa aiguë, crise d'hystérie, hallucinations visuelles et / ou auditives, perte de la fonction langagière, tics gestuels ou langagiers incontrôlables (voir les recherches récentes du Docteur Gilles de La Tourette), etc. Le gremelin peut influencer globalement la forme que la folie peut avoir en fonction de la MR de son test. Un tel comportement peut susciter de gros problèmes en société mais aussi en combat : en cas de résultat du dé impair, au moment d'effectuer une attaque, les victimes du *Chant* prennent pour cible un allié à portée et, s'il n'y en a pas, un ennemi imaginaire ; ou alors elles attaquent une armoire comme s'il s'agissait d'un troll ou un moulin à vent comme s'il s'agissait d'un géant. Elles peuvent aussi fuir une menace imaginaire, oublier qu'il y a du vide devant eux, etc. Le Docte déterminera quel type de folie temporaire affecte la cible et les conséquences. Une victime retrouvera ses esprits après avoir été blessée ou giflée vertement.

### Pouvoir légendaire : Triche avec le destin

**Type de Pouvoir** : démasqué ; passif.

**Activation** : permanent quand démasqué.

**Effet** : tous les tests d'action physique sont effectués en lançant deux dés au lieu d'un et en gardant le résultat souhaité.

Le gremelin légendaire est réputé extrêmement chanceux alors qu'en réalité il Triche avec le destin. Sa nature de tricheur hors pair lui permet de faire tous ses tests d'Action physique en lançant gratuitement deux dés au lieu d'un.



## LE KORRIGAN

### Pouvoir profond : Alchimie de l'or

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : 2 points d'usage au lieu d'un, ainsi qu'1 point temporaire d'Esprit et test de Féerie + Précision SD 17 ; MR / 2 heures sont requises.

**Effets** : transmute MR x 10 grammes de plomb en or pur qui sont perçus et utilisables comme partie intégrante du trésor du korrigan ; + 1 en Sang-froid et Prestance pendant 1 semaine après augmentation du trésor.



**Durée** : permanente.

Le korrigan est capable d'effectuer la mythique transmutation alchimique : changer le plomb (ou tout métal autre que l'argent) en or. Le SD pour cette opération à partir d'un tel métal est de 17. Le korrigan peut soit investir ou dépenser cet or, soit l'incorporer à son trésor auquel cas il bénéficiera d'un bonus de + 1 en Sang-froid et en Prestance dans la semaine qui suit l'augmentation de la valeur du trésor, suite à la délicieuse euphorie suscitée par cet afflux d'or frais. L'augmentation de la Fortune qui interviendra au bout d'un certain nombre d'utilisations de ce Pouvoir est à déterminer par le Docte en fonction du rang de Fortune du korrigan

(il est plus lent d'augmenter un rang de Fortune élevé). Le korrigan pourra aussi utiliser cet or comme partie de son trésor pour pister quelqu'un (voir l'avantage *Trésor précieux*, p. 34), et bénéficier du bonus de + 2 à toute action pour le récupérer s'il a l'avantage féérique *Gardien du trésor* (voir p. 36).

### Pouvoir légendaire : Toucher de Midas

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : 2 points d'usage au lieu d'un, ainsi qu'1 point temporaire de Précision et test de Féerie + Précision contre la Résistance physique de la cible ou de l'objet.

**Durée** : permanente pour les petites quantités ; MR heures pour une transformation temporaire.

**Effet** : transformation permanente de MR x 100 grammes ; transformation temporaire de MR x 10 kg.

**Portée** : toucher.

**Résistance** : physique pour une personne / Résistance de l'objet.

Le korrigan légendaire peut transformer ce qu'il touche en or, soit de

manière permanente (petite quantité de matière mesurée en grammes), soit de manière temporaire (grande quantité de matière mesurée en kilogrammes, y compris des êtres vivants).

Il peut ainsi transformer un objet en or et abuser un marchand temporairement, mais aussi une porte de bois en or pour ralentir considérablement des poursuivants, improviser une armure partiellement en or en changeant ses vêtements ou ceux d'autrui dans ce métal (réduction des dégâts de 1 ou 2 selon l'épaisseur des vêtements d'origine, attention cependant aux malus d'Agilité de la même valeur), transformer quelqu'un en statue d'or plus ou moins complète si celui-ci rate son test de Résistance, improviser une surface traversable à pieds sur une étendue d'eau, etc. Les applications sont multiples. Une personne partiellement transformée en or sera le plus souvent comme pétrifiée, incapable de se mouvoir, d'agir ou de parler si son visage est atteint et retrouvera son aspect normal quand le korrigan aura utilisé à nouveau son Pouvoir ou au terme de la durée maximale de celui-ci.

*Note : la transformation d'un être vivant en or est une paralysie temporaire ne causant pas de point de dégâts mais provoquant une sensation d'impuissance et d'effroi potentiellement traumatisante.*

## LE LÉPORIDE

### Pouvoir profond : Vivacité du lièvre

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif mais ne requiert pas de test.

**Activation** : un point d'usage à chaque utilisation.

**Durée** : un tour.

**Effets** : bonus de + 4 en Initiative ; gain d'une Action supplémentaire par tour.

Le léporide devient extrêmement vif. Chaque activation de ce Pouvoir lui permet de :

- ✦ soit gagner un bonus de + 4 à son Initiative ;
- ✦ soit effectuer une Action (ou une Bagatelle) supplémentaire de son choix au cours de son tour de jeu (y compris une attaque). Cette

deuxième action ne peut intervenir au plus tôt qu'après qu'un autre participant au combat, allié ou opposant, ait agi à la suite de la première action du léporide.

### Pouvoir légendaire : Lièvre vorpalin

**Type de Pouvoir** : démasqué ; métamorphose.

**Durée** : une scène.

**Portée** : chaque attaque sautée peut s'effectuer jusqu'à 3 mètres dans toutes les directions.

**Effets** : + 3 en Initiative ; + 2 en Mêlée ; + 5 à l'Esquive et au SD pour être touché ; dégâts des dents = 4 ; effets spéciaux pour les coups ciblés.

Le Pouvoir du léporide légendaire est parmi les plus surprenants. Il se transforme en lapin ou lièvre en apparence inoffensif, voire mignon, le plus souvent blanc. Mais cette apparence est trompeuse : il devient en fait une arme vivante redoutable.

En effet, cette apparence inoffensive le fait tout d'abord bénéficier d'un effet de surprise au début d'un affrontement équivalent à un bonus de + 3 en Initiative (cumulable avec son Pouvoir profond). Ensuite, le lièvre vorpalin devient extrêmement efficace en combat au corps-à-corps tout en étant difficile à atteindre du fait de sa taille très réduite. Il bénéficie d'un bonus de + 2 en Mêlée, + 5 en Esquive et devient très difficile à atteindre par les armes à feu (SD pour le toucher + 5). Enfin, ses dents, aussi dures que le diamant et aussi acérées que le fil d'un rasoir, causent 4 points de dégâts. En réalité, la vélocité des attaques acrobatiques du lièvre vorpalin et le tranchant de ses dents se traduisent souvent par des démembrements voire des décapitations soudaines : dès lors qu'il effectue une attaque ciblée sur un membre causant 10 dégâts ou plus, il le sectionne ; quand il effectue une attaque ciblée sur la tête dont les dégâts excèdent le nombre de points de Vie de la valeur de Constitution de la victime, il la décapite instantanément ; si elle reste en vie, et que les dégâts s'élèvent à 18 ou plus, elle subit une hémorragie d'un point de dégâts par tour jusqu'à ce que la blessure soit bandée.

## LE LOUP-GAROU

### Pouvoir profond : Souffle du loup

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Constitution (aucune autre Action n'est possible en même temps sauf un déplacement très lent).

**Durée** : Féerie / 2 tours par scène sous forme masquée, Féerie tours sous forme démasquée.

**Effets** : les opposants dans le cône d'effet subissent un malus de - 3 à leurs actions physiques (- 4 si le loup-garou est démasqué) ; 3 points de dégâts en cas de chute violente.

**Portée** : Féerie + Constitution mètres pour l'efficacité maximale du souffle.

**Cibles** : toute personne dans un cône d'un angle de 45° à partir de la gueule du loup-garou.

**Résistance** : physique. En cas de MR du Pouvoir égale à 4 ou plus, la chute est violente.

Le loup-garou est capable de déployer un impressionnant souffle équivalent à une violente bourrasque, dont la vitesse équivaut à (Féerie + Constitution) x 10 km / h, capable de faire voler des fétus de paille, de petits ou moyens objets, d'éteindre des flammes d'intensité modérée (ou au contraire d'attiser un incendie) et de renverser toute personne se trouvant sur sa trajectoire si elle ne parvient pas à Résister. Toute cible chutant à cause d'une MR de 4 ou plus subira 3 points de dégâts, tandis que celles restant debout pendant la durée du souffle agiront avec un malus de - 3 quand le loup-garou est masqué, - 4 quand il est démasqué.

### Pouvoir légendaire : Le Grand Méchant Loup

**Type de Pouvoir** : démasqué ; métamorphose.

**Durée** : la métamorphose dure une scène, le *Souffle du loup* dure jusqu'à Féerie x 2 tours (aucune autre Action n'est possible pendant le *Souffle du loup*).

**Effets** : + 1 en Force ; dégâts des griffes = 4 ; malus dû au *Souffle du loup* = - 5 ; chute due au *Souffle du*

*loup* = 5 points de dégâts ; bonus de + 2 au Pouvoir *Terreur*.

**Résistance** : voir *Souffle du loup*.

Le loup-garou légendaire sous forme démasquée incarne le *Grand Méchant Loup* des contes qui terrorise les campagnes comme l'a fait la bête du Gévaudan. Sa musculature et ses griffes s'hypertrophient et il devient une machine à tuer. Les dégâts de ses griffes, devenues plus longues et robustes qu'à l'accoutumée, sont augmentés (4), et sa Force également gagne un bonus de + 1. Son aspect seul est effrayant et octroie un bonus de + 2 au Pouvoir *Terreur*.

Enfin, le Pouvoir *Souffle du loup* dure deux fois plus longtemps, devient aussi intense qu'une petite tempête localisée (Féerie + Constitution) x 15 km / h, peut faire s'envoler une petite cabane de bois (mais pas de pierre) et a fortiori toute personne se trouvant sur sa trajectoire qui échouerait à Résister physiquement, auquel cas une marge d'échec de 4 ou plus occasionnera 5 points de dégâts et fera rouler en arrière la victime sur une distance égale à la portée efficace du souffle. Les personnes ayant réussi à ne pas être balayées ou à se relever agissent avec un malus de - 5 pendant qu'elles sont dans le champ d'action du souffle.

## L'OGRE

### Pouvoir profond : Organomancie

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Perception contre un SD plus ou moins important selon la fraîcheur et la pertinence des organes.

**Durée** : entre une et cinq minutes sont requises pour prendre connaissance des pensées ; l'activation d'un Pouvoir d'une autre fée dure une scène maximum.

**Effet** : perçoit les connaissances de la victime ingérée.

L'ogre a développé un pouvoir de divination lié à son absorption des organes d'un défunt (ou

d'un vivant ...). Plus l'organe sera frais et aura un lien étroit avec les pensées ou actions les plus marquantes de la victime (pour un défunt, il s'agit en général de ce qui a immédiatement précédé la mort ou de ce qui l'a causée), plus le test pour prendre connaissance de celles-ci sera aisé : conversation s'il s'agit des oreilles ou de la langue, vision s'il s'agit d'un œil, action s'il s'agit d'une main ou d'un doigt, un peu de tout cela s'il s'agit de la cervelle, etc. Il faut une grande concentration et réussir un test de Féerie + Esprit contre un SD plus ou moins important à la discrétion du Docte (en fonction de la fraîcheur et de la pertinence des organes). Par exemple, un ogre mangeant des ossements anciens sera confronté à un SD 18, minoré éventuellement si la victime a subi un traumatisme au moment de sa mort.

**Usage secret** : ce pouvoir a un autre usage condamné par la société féérique puisque associé à la pratique de la **Faëomancie**. En ingurgitant un organe frais d'une fée, l'ogre peut tenter d'utiliser un Pouvoir ou une capacité naturelle que celle-ci possède ou possédait en effectuant un test de Féerie + la Caractéristique habituelle du Pouvoir avec un malus de - 2 (- 4 si l'organe n'est pas frais, - 3 s'il était dans un bocal de formol). En général, les Pouvoirs expérimentés ainsi ne sont pas parfaitement identiques aux originaux et présentent des effets secondaires déterminés par le Docte. Manger une vessie d'ondine permettra potentiellement à l'ogre d'imiter le Pouvoir *Liquéfaction* mais le liquide en lequel il se transformera sera du sang ; manger des yeux de bastet d'acquérir une *Vision nocturne* avec une portée plus limitée que la normale pendant une scène, au prix d'une modification temporaire de la couleur voire de la forme des yeux, y compris sous forme masquée, pendant le reste de la journée, etc.

**Note** : un test de Culture (Folklore féérique) ou Sciences (Faëologie) + Esprit est requis pour déterminer quel(s) Pouvoir(s) il est possible d'imiter ainsi et pour, en même temps, en limiter les effets aléatoires.

## Pouvoir légendaire : Dévoration abyssale

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Force (c'est le test pour attaquer ou gober la proie).

**Durée** : une scène.



**Effets** : tue instantanément ou emprisonne dans le système digestif de l'ogre ; bonus de + 3 au Pouvoir *Terreur* ou peur de SD18 pour une proie gobée.

**Résistance** : Esquive pour l'attaque ou test de Ressort + Force en opposition pour empêcher la mâchoire de se refermer ; Résistance psychique pour surmonter la *Terreur*.

L'ogre légendaire pousse au paroxysme l'image cauchemardesque des contes et légendes : sa bouche s'élargit de manière démesurée et terrifiante. Il peut avaler un individu de taille humaine standard ou l'équivalent (la moitié d'un cheval par exemple) si l'adversaire n'esquive pas ou ne parvient pas à empêcher la gueule de se refermer sur lui. La victime est alors soit avalée et dévorée toute crue (mort horrible), soit engloutie sans forcément être mâchée, auquel cas elle pourra être régurgitée plus tard si jamais l'ogre a besoin de l'interroger ou autre. La morphologie de l'ogre peut être affectée par ce Pouvoir de manière assez déconcertante.

Dans tous les cas, les spectateurs seront horrifiés à la vue de ce carnage : le Pouvoir *Terreur* bénéficie d'un bonus de + 3. La victime qui est ingurgitée sans être dévorée doit réussir un test de Ressort ou Fortitude + Sang-froid SD18 sans quoi elle perd connaissance. Si elle réussit, elle pourra tenter de blesser l'ogre de l'intérieur pour qu'il la recrache, mais tous les dégâts qui lui sont infligés ainsi sont divisés par deux.

## L'ONDINE

### Pouvoir profond : Vibrato déchirant

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance.

**Cibles** : toutes celles à portée (même les alliés) n'ayant pas les oreilles très bien bouchées ainsi que les vitres.

**Effets** : fait fuir les auditeurs et brise le verre ; dégâts = 1 quand une cible est atteinte par des bris de verre adjacents, 3 quand il s'agit d'une verrière qui s'effondre.

**Durée** : (Féerie + Prestance) x 10 secondes au maximum.

**Portée** : (Féerie + Prestance) x 2 mètres maximum.

**Résistance** : physique (avec malus de - 2 pour les animaux ou fées à la Perception accrue ou à l'Ouïe décuplée sous forme démasquées : elfe, léporide, gremelin, protys, etc.)

L'ondine peut faire vibrer sa voix à de hautes fréquences au point de créer un profond malaise chez ses auditeurs mais aussi faire résonner le verre jusqu'à le briser. Tout auditeur ne parvenant pas à Résister trouvera le vibrato insupportable et cherchera à s'en éloigner à tout prix en se bouchant les oreilles. Même en Résistant, les auditeurs devront soit se boucher les oreilles (a priori avec leurs deux mains), soit subir un malus de - 3 à toutes leurs actions pendant toute la durée du vibrato + 1 tour. Les animaux et en particulier les chiens ou animaux proches deviennent fous et se mettent à hurler à la mort pendant au moins deux minutes.

De manière tout aussi utile, l'ondine peut moduler la fréquence de son chant pour faire éclater du verre ou du cristal, notamment des vitres, créant un effet de surprise et de chaos assez spectaculaire (les éventuelles cibles proches du verre brisé seront légèrement blessées). L'effet sur le verre et sur les cibles vivantes peut être simultané.

### Pouvoir légendaire : Chant de contrôle mental

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance.

**Cibles** : toutes celles à portée de voix.

**Effet** : contrôle les gens par le chant.

**Portée** : portée de voix, en général (Féerie + Prestance) x 3 mètres maximum sauf circonstances particulières permettant de faire porter la voix ou au contraire la limitant.

**Résistance** : psychique ; se boucher complètement les oreilles avant et pendant l'activation du Pouvoir tout en se parlant à soi-même (Bagatelle).

L'ondine légendaire chante si mélodieusement qu'elle est capable de manipuler des auditeurs à sa guise et



de leur donner des ordres auxquels ils seront heureux d'obéir, quels qu'ils soient, s'ils ne Résistent pas. Elle peut leur ordonner de s'entre-tuer ou de prendre les armes contre le régime en place et ils le feront dans la joie et la bonne humeur. Ce contrôle des foules n'a de limite que la portée de la voix de l'ondine : avec un moyen d'amplification, cette portée et le nombre d'auditeurs potentiels peuvent être décuplés. À l'inverse, se boucher complètement les oreilles et se parler en même temps pour ne pas risquer de capter une intonation permettra d'éviter de subir les effets de ce Pouvoir.



## L'ORC

### Pouvoir profond : Sixième sens martial

*Type de Pouvoir* : masqué, amélioré en démasqué ; passif.

*Durée* : une scène.

*Effet* : bonus de + 1 aux Compétences de Combattant, à l'Esquive et à la Résistance physique (le bonus passe à + 2 sous forme démasquée).

L'orc a développé une sorte d'instinct surnaturel lié au combat et devient une machine de guerre. Toutes ses Compétences de Combattant, son Esquive et sa Résistance physique bénéficient d'un bonus supplémentaire de + 1 sous forme masquée et + 2 sous forme démasquée.

## Pouvoir légendaire : Âme de chef

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif pour le premier effet et passif pour le second.

**Activation** : Test de Féerie + Autorité ; un point d'usage par ordre donné.

**Cible** : Féerie / 2 à chaque ordre.

**Effets** : contraindre quelqu'un à obéir sans discuter (ordres simples et brefs) ; deuxième effet : la Résistance psychique de l'orc est augmentée de son score d'Autorité.

**Portée** : voix (Féerie + Autorité) x 2 mètres.

**Résistance** : psychique ; se boucher les oreilles avant d'entendre l'ordre permet d'éviter ce Pouvoir.

L'orc, chef né, donne des ordres qu'il est très difficile d'ignorer même lorsque l'on est son ennemi. En dépensant un point d'usage et en faisant un test de Féerie + Autorité (au lieu d'une Caractéristique), ses ordres deviennent impérieux. Ne pas Résister signifie obéir à l'ordre, quel qu'il soit.

En outre, l'orc légendaire ne se laisse pas influencer par l'Autorité d'autrui et résiste fortement aux Pouvoirs psychiques : sa Résistance psychique est augmentée de sa valeur d'Autorité.

## LE PHÉNIX

### Pouvoir profond : Contrôle du feu

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance contre un SD variable selon la matière et la surface (embraser du bois dans une cheminée = 10 ; un plancher sec = SD 12 ; un sol herbeux = 14 ; un sol de terre sèche = 16 ; un arbre humide en forêt = SD 18 ; éteindre une fournaise = SD 14 pour une pièce / 20 pour un bosquet en flammes ; refroidir du métal en fusion = 16 à 30 selon l'étendue) ; le contrôle d'un ou plusieurs embrasement(s) demande une concentration incompatible avec des actions autres que des Bagatelles.

**Cibles** : Féerie / 2 foyers de flammes simultanément pour un point d'usage.

**Durée** : une scène maximum ; faire progresser ou régresser un foyer requiert un nombre de tours de concentration égal à la surface en m<sup>2</sup> (faire s'étendre un feu sur une surface standard de 10 m<sup>2</sup> prendra 10 tours et autant pour l'éteindre, soit environ 50 secondes), mais une fois une surface suffisamment embrasée, le feu brûle en autonomie.

**Effets** : l'intensité des dégâts de feu sera évaluée en consultant les règles liées au feu, p. 173.

**Portée** : (Féerie + Perception visuelle) x 2 mètres.

Le phénix, en osmose avec l'élément feu, peut attiser des flammes ou les éteindre à volonté, déclencher des incendies puis les stopper en quelques instants (plus l'embrasement est important, plus il faut de temps et une forte concentration cependant). Si les vêtements d'un adversaire sont enflammés et que le phénix intensifie les flammes, appliquez les règles du feu, p. 173.

**Note** : le phénix peut augmenter l'intensité de son Pouvoir Halo de flammèches de 2 points de dégâts mais au prix d'une Action de concentration par tour (il ne peut pas attaquer en même temps).

### Pouvoir légendaire : Résurrection

**Type de Pouvoir** : démasqué ; passif.

**Effet** : permet de revivre.

Même mort et enterré, le phénix légendaire peut renaître de ses cendres. Il suffit de placer ses cendres dans un âtre, d'y allumer un feu et un œuf de phénix se formera. Une fois l'œuf éclos au terme de trois jours, le phénix légendaire retrouvera d'abord la forme d'un petit oiseau de feu qui, après deux semaines, grandira en une forme juvénile de la personne qu'il était, puis retrouvera sa forme adulte en un mois environ. La seule manière de rendre cette résurrection impossible est de disperser ses cendres dans un lac, un cours d'eau vive ou dans la mer.

# LE PROTYS

## Pouvoir profond : Membres malléables

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif pour les élaborer puis passif.

**Activation** : test de Masque + Sang-froid contre un SD égal à 12 + la valeur de dégâts de l'arme ou la longueur en mètres d'un membre allongé (un tour est nécessaire à la confection d'un membre-arme ou outil).

**Durée** : une scène.

**Effets** :

- ✦ transforme les membres et doigts de la créature en armes ou outils courants (ses pieds peuvent devenir des échasses, par exemple) ;
- ✦ les dégâts des armes sont ceux de l'arme blanche ou naturelle imitée (augmentés de 1 si le Pouvoir est activé avec une réussite critique) avec un bonus de + 1 pour attaquer ou parer ;
- ✦ la taille totale du protys s'il allonge à la fois ses jambes et ses bras ne peut dépasser Féerie mètres (jambes échasses + bras-lances par exemple) ;
- ✦ il peut gagner la capacité naturelle *Crochets d'escalade* (voir p. 196) pour grimper facilement aux parois verticales.

Le protys peut allonger ses jambes comme des échasses, transformer ses mains ou pieds en griffes voire *Crochets d'escalade* et modeler ses membres et mains pour les transformer en outils (tournevis, marteau, scie, pioche, pied de biche, chaîne, etc.) ou même en armes blanches légères ou lourdes s'il a au moins 4 en Force (dague, épée, fouet, hache, masse, etc.) aussi durs et résistants que du métal. Les caractéristiques de ces membres-armes sont celles d'armes standard du même type et il est possible d'utiliser les deux bras armés de la sorte avec les malus habituels des attaques à deux armes. Ces armes et outils étant le prolongement du corps du protys, celui-ci bénéficie d'un bonus de + 1 en les maniant.



## Pouvoir légendaire : Doppelgänger universel

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif puis métamorphose pour adopter l'identité imitée.

**Activation** : test de Masque + Féerie contre un SD de 10 + Prestance de la personne imitée modifiée par la précision de la source servant à l'imitation (connaissance personnelle profonde = bonus de + 3, connaissance personnelle superficielle = + 1, photographie = - 1, illustration fidèle = - 2).

**Durée** : une scène.

**Effet** : prendre l'apparence de n'importe qui.

**Résistance** : percer à jour le protys légendaire nécessite un test de Sensibilité (*Psychologie*) + Perception en opposition au test de Féerie + Masque du protys.

Le protos légendaire est capable, pendant une scène, de prendre l'apparence (traits du visage, corpulence, etc.) de n'importe quel individu dont il aurait vu le visage en réalité ou en photographie, voire sur une illustration suffisamment fidèle. Il peut même imiter une fée avec ses capacités naturelles (ailes, crocs, pelage, etc.) au point de pouvoir s'en servir normalement (il pourra ainsi voler, utiliser une queue préhensile, etc.). Il n'aura en revanche pas accès aux Pouvoirs de la fée imitée.

## LE SMOG

### Pouvoir profond : Gaz neurotoxique

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Constitution ; il faut un second tour de jeu pour que le gaz envahisse la seconde moitié de la zone d'effet mais sans test ni action supplémentaire de la part du smog.

**Cibles** : toutes celles se trouvant dans la zone d'effet.

**Durée** : une scène ; Féerie minutes quand la cible est sous un des effets.

**Effets** : hallucinations / hilarité / somnolence.

**Résistance** : psychique.

**Zone d'effet** : volume de (Féerie + Constitution) x 2 m<sup>3</sup> maximum.

Le smog exhale un gaz incolore et à l'odeur légèrement sucrée qui agit de manière modulable sur le système nerveux de ceux qui l'inhalent et ne parviennent pas à Résister. L'effet de ce gaz est soit hallucinatoire, soit hilarant, soit soporifique. Une fée recourant à la Capacité naturelle *Apnée* sera immunisée contre les effets de ces gaz, sous réserve qu'elle cesse de respirer à temps en le repérant très vite (test d'Observation + Perception *Odeur* SD 14). Une cible ne Résistant pas au gaz hallucinatoire verra des scènes soit très négatives, soit très positives pour elle, au choix du smog et dont l'efficacité dépendra de la MR. Une cible ne Résistant pas au gaz hilarant sera prise d'un fou rire irrépressible causant un malus de - 2 à toute action (voir Pouvoir *Fou rire*, p. 210). Une cible subissant l'effet du gaz soporifique tombera dans un

sommeil très profond (voir Pouvoir *Berceuse*, p. 203). La puissance de ce Pouvoir réside dans sa versatilité et le nombre potentiellement important de cibles affectées en même temps.

### Pouvoir légendaire : Brouillard de pollution cauchemardesque

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : 3 points d'usage au lieu d'un et test de Féerie + Perception contre un SD égal à 10 pour une zone de 1 km<sup>2</sup>.

**Durée** : une heure (après cela, il devra se reposer).

**Effet** : transformation en vaste nuage de pollution ; cause un malus de - 3 pour la vision et de - 1 pour toute action ; visions cauchemardesques faisant perdre un point de Sang-froid.

**Résistance** : psychique pour les visions cauchemardesques ; les fées douées d'*Apnée* sont insensibles aux effets de la pollution ; celles douées de vision thermique ne souffriront pas du malus de vision à courte et moyenne distance.

**Zone d'effet** : MR x 1 km<sup>2</sup>.

Au lieu de se métamorphoser en petit nuage malodorant, le smog légendaire peut se déployer en un immense brouillard, exhalant des particules de pollution irritantes (lui-même ne peut être inhalé mais les particules qu'il émet le peuvent). Ce brouillard gêne la vue de ceux qui s'y trouvent plongés (la visibilité est réduite à une dizaine de mètres, les tests impliquant la vue souffrent d'un malus de - 3) et irrite leurs bronches au point de causer une toux désagréable occasionnant un malus de - 1 à toute action. Surtout, il offre au smog une Perception démultipliée et une forme d'ubiquité. Il est presque partout à la fois, pouvant concentrer son attention là où il le souhaite dans tout l'espace où il s'étend (donc pas dans les espaces confinés). Enfin, il peut communiquer, par un subtil murmure ou des images de fumée, avec les personnes immergées, pour informer ses alliés, effrayer ou dérouter ses ennemis par des visions cauchemardesques fugaces qui croiront à la présence d'intrus là où il n'y a personne, ou encore à des fantômes.

*Note* : l'argent empêche un tel brouillard de s'immiscer dans certains lieux même ouverts car le smog évitera instinctivement tout contact et maintiendra une certaine distance avec le redouté métal.

## LE SUCCUBE OU L'INCUBE

### Pouvoir profond : Danse de Salomé

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance avec un bonus de + 2 en se dénudant et de + 1 avec un accompagnement musical.

**Cibles** : tous les spectateurs ; ceux qui sont prévenus par la succube bénéficient d'un bonus de + 2 pour Résister.

**Durée** : une scène.

**Effet** : danse hypnotique.

**Portée** : 100 mètres maximum.

**Résistance** : psychique ; fermer les yeux avant que le Pouvoir ne commence évite les effets mais rend toute Action physique et Déplacement problématiques.

La succube ou l'incube se meut dans l'espace en une danse ondulatoire si sensuelle et hypnotique que toute personne ayant les yeux ouverts ne peut s'empêcher de la regarder et qu'elle fige irrésistiblement les spectateurs qui ne parviennent à Résister, bouche bée. Ceux-ci oublient toutes leurs priorités (y compris s'ils étaient déterminés à tuer la succube ou ses comparses) et sont comme paralysés. Un spectateur envoûté pourra être égorgé sans même s'en rendre compte. Le charme se rompt dès que la danse s'arrête où qu'une action au cours de celle-ci sort les spectateurs de leur torpeur (si un coup de feu est tiré ou qu'ils sont blessés violemment, par exemple). Si la danse est effectuée alors que la succube est nue ou se dénude, le Pouvoir bénéficie d'un bonus de + 2 auquel s'ajoute un autre bonus de + 1 si une musique ou un chant en harmonie avec la danse est clairement audible (la succube elle-même peut chanter si elle a une note de 4 ou plus en Chant).

## Pouvoir légendaire : Domination sexuelle et mentale

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Prestance.

**Cibles** : Féerie / 2.

**Durée** : une scène pour la possession (maximum une heure) ; la concentration pour établir un lien télépathique à distance prend une minute.

**Effet** : asservissement psychique d'autrui via le sexe.

**Portée** : (Féerie + Prestance) x 10 km.

**Résistance** : psychique.

Les ébats d'une succube ou d'un incubé légendaire sont si extraordinaires qu'ils lui permettent ensuite de contrôler ses amants-victimes comme des pantins et d'avoir une emprise psychique sur eux. Ceux-ci deviennent en effet comme dépendants à la plus addictive des drogues, ne feront plus la distinction entre rêve et éveil et ne sauraient désobéir à leur maître qui a d'ailleurs accès à leurs pensées, peut leur donner des ordres télépathiques et même prendre possession temporairement de leur corps. Un petit groupe de sbires et de gardes du corps protégera la fée et exécutera ses basses œuvres.

## LE SYLVE

### Pouvoir profond : Contrôle végétal

**Type de Pouvoir** : masqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Esprit (1 point d'usage supplémentaire pour 3 cibles additionnelles).

**Cibles** : Féerie / 2 cibles simultanément pour une Prise (saisie et immobilisation).

**Durée** : une scène.

**Effets** : bonus divers en fonction de la manière de contrôler la végétation (Esquive, Parade, Discretion, manœuvre de Saisie pour enchevêtrer, etc.) ; protection due à des écorces ou = 2 contre les balles et 3 contre les armes de mêlée.

**Portée** : vue.

**Résistance à l'enchevêtrement** : physique.

Grâce à des graines, ou dans un environnement végétal (jardin, forêt), ou simplement à proximité de toute plante (arbre, lierre, buisson, etc.), le sylve peut contrôler la végétation, en accélérer et façonner la croissance à distance pour le dissimuler, le protéger lui ou un allié, entraver ou attaquer des adversaires. Feuillages et branchages se resserreront autour de lui pour former une armure végétale ou généreront une cible, voire s'enchevêtrèrent autour d'elle pour l'immobiliser. Les bonus ou malus en Esquive, en Initiative, en Discrétion ou en combat seront déterminés par le Docte en fonction de l'environnement et de la description des effets que veut obtenir le joueur, de la surprise occasionnée, etc. La végétation peut saisir plusieurs adversaires à la fois, qui subiront alors une Prise et devront appliquer les règles de combat de cette manœuvre pour s'en dégager (voir p. 180).

## Pouvoir légendaire : Métamorphose en dendrite (homme arbre)

**Type de Pouvoir** : démasqué ; métamorphose.

**Activation** : 2 points d'usage au lieu d'un ; 15 secondes (3 tours de jeu) sont requises pour atteindre la taille qui sera au maximum égale à Féerie mètres de hauteur et d'envergure.

**Durée** : à volonté.

**Effets** : Force et Constitution + 3 ; Résistance de type Structure : SD 13 (= valeur pour le blesser qui remplace sa Défense et représente le minimum pour un Tir le ciblant) ; dégâts des branches = 3 ; allonge de Féerie mètres maximum ; blessures reçues divisées par 2 sauf celles causées par le feu ou une hache ; Mouvement (et donc Esquive) réduit à 1.

**Note** : les règles pour blesser le dendrite sont celles qui régissent les matériaux de type porte en bois (voir p. 186, avec un SD de Résistance et non un SD pour toucher un adversaire normal qui esquiverait ou paraîtrait les attaques.

Le sylve légendaire peut se changer en homme-arbre ou dendrite (espèce au choix) d'une taille variable

au choix mais limitée à 8 m de haut et pourvu de 4 branches principales faisant office de bras. Le dendrite bénéficie d'une Force et d'une Constitution transcendées (+ 3), d'une allonge conséquente (Féerie mètres au maximum) mais d'une mobilité limitée (Mouvement réduit à 1). Il est très peu sensible aux armes à feu ainsi qu'aux armes blanches (dégâts divisés par deux), à l'exception des haches. Il peut attaquer deux fois par tour, avec une branche différente, chaque attaque occasionnant 3 points de dégâts (sans compter le modificateur de Force).



Le dendrite est vulnérable aux feux de taille suffisante (feu de bois au moins) et peut s'enflammer si le contact avec un tel feu se prolonge au-delà de deux tours ; il subira les dégâts de l'intensité du feu à chaque tour jusqu'à ce que les flammes soient éteintes (voir les règles relatives au feu, p. 173).

**Note :** les règles de coups ciblés ne fonctionnent contre le dendrite que pour lui couper ses branches principales (10 points de dégâts cumulés par branche).

## LE TROLL

### Pouvoir profond : Régénération surnaturelle

**Type de Pouvoir :** démasqué ; passif.

**Effet :** regain de 2 points de Vie par tour.

Déjà robuste, le troll régénère grâce à ce Pouvoir 2 points de vie par tour de jeu. Ses membres, et même sa tête, qui pour lui est un organe comme un autre, repoussent en quelques minutes. Même après avoir été mis hors de combat, le troll pourra se relever si ses points de Vie remontent à 1 ou plus. Il faut le blesser au-delà de sa Constitution + 2 en dessous de zéro pour qu'il meure définitivement. C'est son sang qui lui permet une telle régénération : si celui-ci cesse de circuler, notamment si son cœur s'arrête ou est suffisamment endommagé, alors le Pouvoir n'agit plus. Enfin, l'argent occasionne des dégâts qui empêchent la *Régénération surnaturelle*.

### Pouvoir légendaire : Sa Majesté des trolls

**Type de Pouvoir :** masqué ; passif, permanent.

**Effets :** + 3 en Esprit et Prestance ; statut de roi pour les trolls.

Le troll légendaire est exceptionnellement intelligent et charismatique pour son espèce. Son Esprit et sa Prestance sont augmentés (+ 3) et tout troll va spontanément le reconnaître comme son suzerain et lui vouer une obéissance aveugle, oubliant

son précédent maître. Personne n'a cependant eu la preuve de l'existence du troll légendaire.

## LE VAMPYR

### Pouvoir profond : Ombre mouvante

**Type de Pouvoir :** démasqué et sans arme ou objet porté ; actif.

**Activation :** 2 points d'usage au lieu d'un.

**Durée :** une scène.

**Effet :** transformation temporaire en ombre ; + 4 en Discrétion quand son ombre est découpée au sol par une source de lumière / + 7 dans l'obscurité ou s'il est mêlé à d'autres ombres.

**Résistance / Perceptibilité :** test de Sensibilité ou Occultisme + Perception en opposition à la Discrétion + Agilité du vampyr augmentée par l'effet du Pouvoir en visuel (non comptabilisé si la détection se fait par la sensation de froid à moins de 2 mètres) ou bien *Vision thermique*.

Le vampyr est capable de prendre l'apparence d'une ombre en seulement deux dimensions ce qui le rend très difficile à détecter visuellement, impossible à détecter à l'oreille et intangible (les armes ne peuvent le blesser). Il peut ainsi passer sous les portes, se glisser dans le dos d'un ennemi avant de reprendre une forme tangible pour lui sucer le sang, etc. Dans un espace éclairé, il bénéficie d'un bonus de + 4 à ses tests de Discrétion et, même s'il est repéré, il n'est pas dit que la personne comprendra de quoi il s'agit : elle risque surtout d'avoir peur. Dans toute situation où il peut se dissimuler dans d'autres ombres, sa Discrétion est proche de l'invisibilité (bonus de + 7), même si son ombre, s'ajoutant à celles qui existent, apparaîtra encore plus noire. En revanche, cette ombre dégage une sensation de froideur qui est détectable par la peau à moins de 2 mètres et par la *Vision thermique*, qui repérera une zone plus froide que l'environnement. Pour forcer le vampyr à redevenir tangible, il faut diriger sur l'ombre un rayon de lumière d'une forte intensité (reflet du soleil, rayon de lampe à acéty-

lène, contact d'une flamme de torche, etc.), ou bien l'exposer à un soleil radieux ou à un Pouvoir de type *Éblouissement* ou *Aura de sainteté*.

## Pouvoir légendaire : Absorption de Pouvoir

**Type de Pouvoir** : démasqué ; actif.

**Activation** : test de Féerie + Sang-froid.

**Cibles** : 1 seule par jour.

**Effet** : assimilation d'un Pouvoir féérique. **Nombre de Pouvoirs assimilables** : 8 maximum.

**Résistance** : physique si le Pouvoir est physique, psychique s'il est mental.

En réussissant à absorber le sang d'une fée, le vampyr légendaire peut s'approprier une parcelle de son essence féérique, à la manière de la Faomancie, mais de façon permanente.

S'il parvient à mordre sa victime (voir la manœuvre Prise, p. 180, à moins qu'il n'agisse par surprise ou quand elle dort) et que celle-ci ne Résiste pas au Pouvoir, il s'appropriera une variante abâtardie d'un des Pouvoirs féériques (y compris un Pouvoir profond) de celle-ci qu'il ne possède pas déjà, à la discrétion du Docte. Lorsqu'il utilise ce Pouvoir lié à une espèce de fée qui n'est pas la sienne, le vampyr effectuera les tests requis avec un malus de - 2, et l'efficacité du Pouvoir est en général divisée par deux (soit en termes de temps, de valeur de dégâts ou autre paramètre, à la discrétion du Docte), sauf lorsque cela n'est pas pertinent, par exemple pour

les métamorphoses. Le vampyr légendaire peut mémoriser jusqu'à 8 Pouvoirs ainsi, ensuite il devra choisir ceux qu'il conserve ou remplace.

Dans le cas rarissime où un vampyr légendaire parvient à vampiriser une autre fée légendaire et que la MR est de 7 ou plus sur le test d'opposition, il vampirisera le Pouvoir légendaire de celle-ci et en bénéficiera dans une version deux fois moins efficace ; un seul Pouvoir légendaire de ce type peut être actif en même temps.

**Note** : *une fée ainsi vampirisée perdra un point de Féerie et aura besoin de dépenser la moitié des points d'Expérience normalement requis pour le retrouver.*

### LE COLLECTIONNEUR

Une légende urbaine court parmi la société féérique européenne faisant état d'un mystérieux vampyr surnommé le Collectionneur. Il prendrait un malin plaisir à capturer des fées de toutes sortes pour vampiriser leurs Pouvoirs. Rares sont celles qui ont survécu à une telle rencontre et on dit même qu'il aurait une fée de chaque espèce à son service lui obéissant aveuglément... On raconte qu'il résiderait en ce moment à Prague, ou à Vienne.



# Armes et équipement



## L'ARMEMENT

Les personnages des *Héritiers* peuvent utiliser différents types d'armes pour occire leurs adversaires.

En 1900, la législation sur les armes à feu est plutôt permissive. La possession d'armes de chasse n'est pas contrôlée et de nombreuses armes de poing, dont le calibre n'est pas trop élevé, sont en vente libre. D'autres nécessitent un permis de port d'arme. Celui-ci est délivré sur simple demande pour les militaires, les policiers, les gens aisés à qui « *on pourrait en vouloir* », aux individus dont la profession peut nécessiter l'usage d'une arme (détectives-conseil, gardes du corps) et aux grands voyageurs – les colonies sont des pays dangereux, n'est-ce pas ? Finalement, tout bien réfléchi, les seules personnes qui peuvent rencontrer des difficultés dans l'obtention d'un permis de port d'arme sont les ouvriers.

Les armes blanches connaissent elles aussi une législation permissive. D'abord, beaucoup d'armes blanches n'en sont que par l'usage qu'on en fait. C'est le cas des couteaux. Ensuite, le port d'une arme blanche légère dissimulée comme une canne-épée, une canne-dague ou un parapluie bulgare est

très courant dans la bourgeoisie, et ce pour plusieurs raisons. D'une part, les rues, une fois la nuit tombée, sont peu sûres, même si l'insécurité à la Belle Époque est un fantasme bourgeois. La criminalité est plutôt basse, mais c'est la première fois que la bourgeoisie urbaine est confrontée d'aussi près aux déshérités, ce qui ne va pas sans une certaine appréhension. Par ailleurs, la bourgeoisie de 1900 tente de se rapprocher de l'aristocratie qui, du fait de sa déchéance sociale, politique et économique, refuse beaucoup moins les unions qui, un siècle plus tôt, auraient été des mésalliances. Or, l'épée reste le symbole fantasmagorique de la noblesse !

## Les armes à feu

On distingue quatre types d'armes à feu : les revolvers, les pistolets, les armes d'épaule et les armes lourdes.

### LES REVOLVERS

Le revolver est l'arme de poing la plus couramment rencontrée à la Belle Époque. Le magasin à muni-

tion est un barillet dont la rotation est entraînée par le tir. Lorsque le tireur doit réarmer le chien entre chaque tir, on dit que le revolver est à simple action (ou simple effet). Les revolvers à simple action sont en général les moins chers et les plus anciens. Lorsque le tir déclenche à la fois la rotation du barillet et le réarmement du chien, on parle d'un revolver à double action (ou double effet). Ces armes sont plus chères, un peu moins fiables, mais elles offrent une cadence de tir plus élevée. Notez que la plupart des revolvers à double action peuvent être utilisés en simple action, auquel cas la cadence de tir descend à un par tour de jeu mais les chances d'enrayement sont diminuées d'un cran (par exemple, une arme s'enrayant fréquemment ne s'enrayera plus qu'occasionnellement au cours d'une scène, voir ci-après la rubrique expliquant l'enrayement).

La bourgeoisie de la Belle Époque connaît un véritable engouement pour les revolvers. Posséder une telle arme, à condition qu'elle soit de facture élégante et qu'elle ne serve pas, est un signe de bon goût. Depuis le milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, les fabricants de revolver font preuve d'une ingéniosité croissante dans l'élaboration de nouveaux mécanismes de tir. Le commentaire des dernières innovations en la matière est une discussion de salon entre gentlemen tout à fait correcte.

Plusieurs fabricants se partagent la clientèle civile et militaire. Les revolvers à simple effet de Samuel Colt rencontrent un certain succès sur le vieux continent. Les Colt sont en effet de facture anglaise, et l'Angleterre est la mère patrie de l'élégance ! De l'autre côté de la Manche, c'est la firme Lefauchaux qui donne le *la*. Elle a su développer très tôt des armes à double action de bonne qualité, avec des finitions suffisamment élégantes pour séduire le public fortuné. La firme américaine Remington produit également quelques armes qui, si elles sont moins élégantes, connaissent un certain succès, surtout aux États-Unis, comme son fameux New Army Model ou son monstrueux calibre .44. Bien sûr, outre ces grandes marques, on trouve quantités de firmes moins importantes, qui copient avec plus ou moins de bonheur ou d'honnêteté les grands

constructeurs, dont certains connaîtront un avenir brillant, comme Smith & Wesson.

## Rappel : l'argent ou le fléau des Faux-Semblants

**Argent** : les armes ou projectiles en argent occasionnent **4 points de dégâts additionnels**. Une lame ou une balle en argent qui reste dans le corps de la victime occasionne 1 point de dégât supplémentaire par tour. Le Docte détermine si une balle en argent reste dans le corps ou non, en fonction de la MR ou de son bon vouloir, sachant que ce type de balle a tendance à pénétrer facilement les chairs et donc à en sortir. Tout usage de l'argent est prohibé par la Monarchie féérique sous peine de mort sans sommation.

## LES PISTOLETS

Le pistolet est la première arme à feu de poing à faire son apparition. Au départ, son mécanisme est plus simple que le revolver, puisqu'il s'agit d'une arme à un coup. Celui-ci passe éventuellement à deux lorsqu'on solidarise deux mécanismes (c'est le cas du Remington Double Derringer). La fin du XIX<sup>e</sup> va pourtant voir l'apparition d'un nouveau type de pistolet : le semi-automatique.



REVOLVER LEFAUCHAUX  
20 COUPS

L'arme est dotée d'un magasin à munitions, placé dans la crosse ou sous le canon, dans lequel les cartouches sont disposées verticalement et poussée vers le haut par un ressort. Pour armer le pistolet, on tire en arrière une pièce mobile appelée culasse, ce qui permet à une munition d'être poussée dans la chambre. Le tir entraîne la propulsion du projectile vers l'avant de l'arme et la projection de la culasse en arrière, ce qui permet l'engagement d'une nouvelle cartouche dans la chambre. Le pistolet automatique procure donc une meilleure cadence de tir et un magasin à munition de grande capacité sans entraîner l'encombrement supérieur impliqué par un barillet plus grand sur un revolver. De fait, les législateurs de 1900 ne s'y sont pas trompés : si les revolvers à simple action sont en vente libre et les revolvers à double action plus ou moins contrôlés par un permis de port d'arme, les pistolets semi-automatiques sont qualifiés d'armes de guerres et leur possession interdite.

De fait, les seules personnes à posséder des pistolets semi-automatiques sont les militaires de confiance et les malfrats en tout genre liés au trafic d'armes.

### LES ARMES D'ÉPAULE

Les fusils reposent pour l'essentiel sur le système du pistolet, à ceci près qu'en 1900, il n'existe pas

encore de fusil semi-automatique. Le tireur doit réarmer son fusil entre chaque tir en actionnant un levier d'armement, ou recharger celui-ci et réarmer manuellement le chien s'il s'agit d'un fusil de chasse, éventuellement à deux coups.

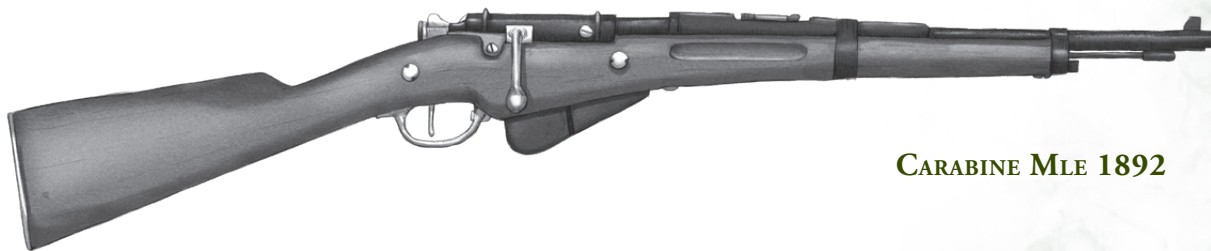
Les seuls fusils à être autorisés à la vente sont les fusils de chasse, qui ne disposent pas d'un magasin à munition. Les autres fusils sont interdits à la vente pour une raison simple : ils ont une puissance de feu et une portée très supérieure aux revolvers et aux armes de chasse, et leur diffusion dans la société civile représenterait un trop grand danger pour la sûreté de l'État. L'armée doit garder une puissance de feu supérieure à celle que pourraient déployer les éléments séditieux de la Nation...

En matière de fusils d'assaut, l'armée française est équipée depuis 1874 de fusils Lebel, dont les performances effrayantes font croire à l'invincibilité de la République. Il se recharge manuellement par l'action d'un levier. Le Chassepot, qui le précédait depuis les années 1860, a été rangé aux oubliettes, mais il arrive qu'on en trouve chez les anciens combattants et dans les circuits de trafic d'armes.

Quant aux fusils de chasse, on en trouve de tout calibre, pour différents gibiers. Tous ont un point commun : l'absence de magasin à munition digne de ce nom. Mais un gros magasin, ce ne serait pas sport !



FUSIL LEBEL 1886



CARABINE MLE 1892

## LES ARMES LOURDES

Outre les pièces d'artillerie de campagne dont on ne parlera pas ici, les armées se sont dotées d'armes lourdes diverses. La plus courante est la mitrailleuse sur trépied. Elle est introuvable ailleurs que dans les dépôts des armées ou dans les profondeurs des circuits du trafic d'armes. Les mitrailleuses reposent soit sur le mécanisme du revolver à double effet, à ceci près que l'action de la queue de détente est remplacée par l'action d'une manivelle, ou sur le mécanisme du pistolet semi-automatique, un peu plus abouti puisque autorisant le tir continu. Dans ce cas, la munition est amenée à l'arme par une bande de cartouches, qu'un servant doit guider dans la mitrailleuse pour limiter les risques d'enraiment. Se trouver face à une arme aussi destructrice qu'une mitrailleuse, c'est l'assurance d'être mort. Et être découvert en possession d'une telle arme en dehors des cadres militaires, c'est l'assurance... de la guillotine.

## Les armes blanches

Les armes blanches sont, comme on l'a déjà signalé, très courantes à la Belle Époque. Il s'en fabrique même encore en dehors des cadres sportifs.

### LES ARMES BLANCHES LÉGÈRES

Elles rassemblent les couteaux, poignards, dagues, épées, sabres... Pour l'essentiel, il s'agit d'armes

d'estoc. Certaines ne sont pas fabriquées pour tuer un adversaire, qu'il s'agisse d'instruments de cuisine ou d'outils, ou d'armes sportives. Cependant, cela n'enlève rien à leur caractère meurtrier entre des mains expertes.

Normalement, la législation n'interdit pas le port de telles armes, à condition que la lame soit protégée par un fourreau et que son port ne soit pas ostensible. Cependant, les forces de police font preuve d'une tolérance proportionnelle à l'aisance financière du porteur (Rang de Fortune).

### LES ARMES BLANCHES LOURDES

Elles rassemblent les masses, fléaux, claymores, etc. Il s'agit soit d'outils de travaux publics ou agricoles, soit d'antiquités qui ne sont plus fabriquées. Dans le premier cas, leur possession ou leur port ne saurait être sanctionné, mais pourrait attirer l'attention. Dans le second, tout dépend du porteur et de la façon dont l'arme est portée. Ces armes médiévales sont avant tout des objets de collection. Les porter ostensiblement ne passe évidemment pas inaperçu.

## Paramètres techniques

### LES ARMES À FEU

Les armes à feu sont définies par les paramètres techniques suivants :



**Type** : indique le mode de propulsion de la munition (simple ou double action, pistolet ou semi-automatique, canon double, etc.). Les effets techniques sont directement traduits dans les autres paramètres de l'arme. Le type ne sert donc qu'à aider aux descriptions des mouvements guerriers des personnages.

**Dégâts** (Dég) indique les points de dégâts minimaux infligés par l'arme lorsqu'un tir est effectué avec succès. Il faut ajouter la MR du Tir pour connaître le total des dégâts.

**Précision** (Pré) est un modificateur qui s'ajoute à la Précision du tireur dans le cadre d'un test.

**Cadence** (Cad) indique le nombre maximum de tirs que l'arme peut effectuer au cours d'un tour de combat.

**Enraiment** (Enr) : ce paramètre indique la fréquence de l'arme à s'enrayer : F = Fréquent, O = Occasionnel, R = rare. Lorsque, sur un test de Tir, le dé utilisé tombe sur une des valeurs indiquées dans la fréquence d'enraiment, l'arme est enrayée. Le tir du personnage peut néanmoins réussir. L'arme est inutilisable tant qu'un personnage ne l'a pas réparée par la réussite d'un test d'Habilités *Mécanique*. La réparation prend cinq minutes (soit 60 tours de combat).

✦ F(réquent) : l'arme s'enrayera dès qu'une des deux moins bonnes valeurs est obtenue sur le dé (1, 2, - 3 ou - 5).

✦ O(ccasionnel) : l'arme s'enrayera dès que la moins bonne valeur est obtenue sur le dé (1, - 3 ou - 5).

✦ R(are) : l'arme s'enrayera la seconde fois que la moins bonne valeur est obtenue sur le dé (1, - 3 ou - 5) au cours de la scène.

**Note** : l'absence de lettre signifie que l'arme est fiable à moins d'avoir été sabotée mécaniquement ou grâce à un Pouvoir.

**Magasin** (Mag) indique le nombre de balles du chargeur.

**Charge** (Cha) indique le temps nécessaire, en tours de combat, pour remplir le magasin à munition. On considère, sauf précision contraire, que le rechargement des armes semi-automatiques s'effectue par un changement du chargeur amovible. Réapprovi-

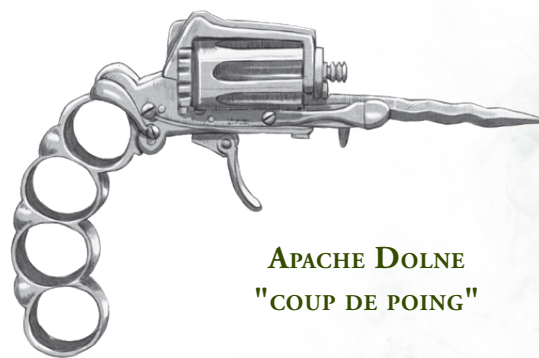
sionner un chargeur en balles prend de cinq à dix minutes (soit... 60 à 120 tours de combat).

**Portée** (Por) : la première valeur indique la portée utile de l'arme à laquelle on peut atteindre une personne sans viser, la seconde en visant (la valeur est alors multipliée par deux). La portée maximale en visant au moins deux tours s'obtient en multipliant la portée utile par 3 (4 pour un fusil monté d'une lunette de visée). Tirer au-delà de la portée maximale affectera le Tir d'un malus de - 2 voire plus, à la discrétion du Docte.

*Exemple : un fusil Lebel a une portée utile de 125 m, une portée pratique de 250 m et une portée maximale de 375 mètres en visant pendant 2 tours au moins et de 500 m en visant deux tours au moins à l'aide d'une lunette de visée.*

**Légalité** (Lég) indique le degré de prohibition de l'arme. **Libre** (L) indique que l'achat, la détention et le port de l'arme ne sont soumis à aucune restriction.

**Contrôlé** (C) indique que l'achat, la détention et le port de l'arme sont soumis à une autorisation préfectorale. Si celle-ci est relativement simple à obtenir, elle implique néanmoins que le propriétaire de l'arme et l'arme elle-même soient répertoriés par les autorités. **Prohibé** (P) indique qu'il s'agit d'une arme de guerre, dont l'achat et la détention sont interdits, et le port autorisé uniquement dans un cadre militaire. Un personnage surpris par les autorités avec une telle arme est immédiatement mis aux arrêts et accusé d'actes séditieux et de conspiration contre la sûreté de l'État (en 1900, le terme de terroriste n'est plus utilisé depuis la Terreur de 1793).



APACHE DOLNE  
"COUP DE POING"

**Dissimulation** (Dis) indique la facilité avec laquelle l'arme peut être cachée sur soi. La dissimulation peut être **Très Facile** (TF), **Facile** (F), **Difficile** (D) ou **Impossible** (I). Voir l'encart « Cacher des armes sur soi » pour plus de détails.

## LES EXPLOSIFS

Les explosifs sont plus ou moins portatifs et leur détention, leur port ou leur usage en dehors des zones et des conditions spécifiquement définies par la loi (chantiers, zones de guerre) est strictement prohibé. La conception et la construction d'un explosif sont simulées par la Compétence **Habilité** avec la Spécialité *Explosifs*\*. Certains explosifs, comme les grenades, sont conçus pour être facilement employés. Ils ne nécessitent pas de connaissances particulières. D'autres, tels que la

dynamite ou les bombes artisanales (bombe à clou par exemple), réclament à chaque utilisation un test d'**Habilités Explosif**\* pour permettre une bonne détonation et éviter les accidents. Les explosifs sont définis par les paramètres suivants :

**Dégâts** (Dég) indique les points de dégâts infligés par l'explosif sur la zone d'effet. Ceux-ci sont infligés par le souffle de l'explosion (dynamite, grenade offensive) ou des particules projetées en tous sens (grenade défensive, bombe à clous). Ces dégâts sont modifiés par la MR ou la ME d'un test de Ressort + Agilité ou Constitution.

**Portée** (Por) indique la distance en mètres à laquelle l'explosif peut-être raisonnablement lancé.

**Temps** (Tps) indique le nombre de tours qui sépare l'explosion de la mise à feu de l'explosif. Il est parfois variable (en fonction du réglage du

## Cacher des armes sur soi

Lorsqu'un personnage porte une arme sur lui, celle-ci est plus ou moins facilement décelable. De façon générale, le personnage peut avoir ou non fait des efforts particuliers pour dissimuler son arme. Si tel est le cas – on dit alors que l'arme est cachée –, un test de **Discrétion** doit être réalisé. Quoi qu'il en soit, une arme cachée n'est pas immédiatement accessible par le personnage qui la porte. Il doit consacrer au moins deux

tours de combat à l'extraire de sa cachette. Un personnage peut chercher à savoir si un autre est armé. Pour ce faire, deux méthodes sont possibles : l'observation et la fouille au corps.

En fonction des efforts faits par un personnage pour dissimuler son arme et du caractère plus ou moins encombrant de celle-ci, ainsi que du mode d'investigation choisi pour révéler l'arme, on obtient la manière dont la découverte peut être faite.

Dissimulation	Arme disponible	Arme cachée
<b>Très facile et facile</b>	La réussite de la fouille au corps est déterminée par un test en opposition d'Observation + Perception contre Discrétion + Précision. <b>L'investigateur a un bonus de + 1</b> sauf si l'arme est très facile à dissimuler.	La réussite de la fouille au corps est déterminée par un test en opposition d'Observation + Perception contre Discrétion + Précision. <b>Le dissimulateur a un bonus de + 1</b> et de + 2 si l'arme est très facile à dissimuler.
<b>Difficile</b>	L'arme est découverte automatiquement par une fouille au corps et sera vue par un test d'Observation SD10.	La réussite de la fouille au corps est déterminée par un test en opposition d'Observation + Perception contre Discrétion + Précision. <b>L'investigateur a un bonus de + 4.</b>
<b>Impossible</b>	L'arme est découverte automatiquement lorsque son porteur est vu. Aucun test n'est nécessaire.	L'arme est trop encombrante pour être cachée sur soi.

**L'entrée dans toute cour féérique commence par un méticuleux rituel de fouille au corps.**

détonateur ou de la longueur de mèche). Dans ce cas, il doit être défini par le possesseur de l'arme qui se livre au réglage adéquat. Cette action prend quelques minutes, ce qui est beaucoup trop long pour être fait au cours d'un combat.

**Zone** indique la surface d'efficacité de l'explosif, en mètres autour du point d'explosion. Tous les personnages dans cette zone au moment de l'explosion subissent les dégâts.

**Dissimulation** (Dis) indique la facilité avec laquelle l'explosif peut être caché sur soi. La dissimulation peut être **Facile** (F), **Difficile** (D) ou **Impossible** (I). Voyez l'encart « Cacher des armes sur soi » pour plus de détails.

**Allumage** (Al) définit la facilité avec laquelle l'explosif est armé. **Facile** (F) indique qu'une courte explication permet à n'importe qui d'armer l'explosif et qu'il n'y a pas besoin de la Spécialité *Explosifs*\*. **Difficile** (D) indique qu'armer l'explosif requiert une certaine expertise et nécessite la Spécialité *Explosifs*\*. Un échec critique peut entraîner l'explosion immédiate de l'arme.

## LES ARMES BLANCHES

L'achat, la détention et le port d'armes blanches légères ou lourdes ne sont pas un délit en 1900. Cependant, un personnage attirera attention et suspicion s'il les porte ostensiblement. Les armes blanches légères sont les plus courantes et les plus discrètes. Les armes blanches lourdes sont beaucoup plus rares. Certaines armes improvisées sont classées par commodité dans les catégories d'armes blanches mais ne sont pas considérées comme des armes aux yeux des autorités.

Les armes blanches sont définies par les paramètres suivants :

**Type** indique s'il s'agit d'une arme blanche lourde ou légère. **Les armes blanches lourdes** requièrent **4 en Force** et la Spécialité *Armes blanches lourdes*\*.

**Dégâts** (Dég) indique les points de dégâts infligés par l'arme, lorsqu'un coup porte, en plus de la MR. **Les Dégâts combinés** (Dég. comb.) indiquent la somme des points de dégâts minimaux infligés par l'arme associés aux dégâts causés par la Force du

## Règles spéciales pour l'utilisation des explosifs

Les explosifs ne fonctionnent pas comme des armes normales. Pour placer une bombe ou lancer une grenade au bon endroit, on recourt à un test d'Habilités (avec nécessité de la Spécialité *Explosifs*\* pour celles dont l'allumage est difficile) + Précision contre un SD fixé par le Docte en fonction des circonstances : distance, endroit souhaité, trajectoire voulue, etc. Plus la MR du placement ou du lancer est importante, moins les adversaires auront le temps de réagir.

Si elles repèrent la bombe, les cibles ont un temps limité pour envoyer le projectile loin d'eux mais c'est risqué (test d'Habilités ou Ressort + Sang-froid contre un SD 10 + MR du lanceur) ou pour quitter la zone d'effet (test de Mouvement + Sang-froid contre SD 10 + MR du lanceur).

Dans le cas contraire, elles vont essayer de limiter les dégâts par un test de Ressort + Agilité ou Constitution SD 12. Chaque point de MR diminue les dégâts subis et chaque point de ME les augmente.

En cas d'explosion surprise, sans que les victimes ne soient conscientes qu'une bombe va exploser, leur valeur de Résistance physique passive est comparée à un SD 12 pour déterminer combien de dégâts s'ajoutent ou se soustraient à la valeur de dégâts de la bombe.

*Exemple : inconscient de la grenade qui a roulé dans son dos à moins de 10 m de lui, Dragan, dont la Résistance physique est 10, subira le souffle de la grenade (SD12) avec une pénalité de 2 (SD 12 – Résistance physique 10). La bombe lui fera donc subir la totalité de ses dommages habituels + 2 :  $14 + 2 = 16$  dégâts. Sur ses 18 points de vie, il ne lui en reste que 2 : il est très grièvement blessé.*

personnage. En effet, les dégâts d'une arme blanche légère sont augmentés d'une valeur de dégâts supplémentaires égale à sa Force – 2, et les dégâts d'une arme blanche lourde de la valeur du rang de Force entier.

*Exemple : amateur de combat de Mêlée, le golem Auguste de l'Empoing Rocaille s'entraîne régulièrement au sabre mais aussi à l'épée à deux mains « pour garder la forme ». Sa Force est égale à 5. Lorsqu'il se bat au sabre, il inflige 6 points de dégâts combinés selon le calcul suivant : 3 (dégâts du sabre) + 3 (Force - 2). Lorsqu'il se bat à l'épée à deux mains, ce qui lui est possible car il a plus de 3 en Force et possède la Spécialité Armes blanches lourdes\*, il inflige 8 points de dégâts combinés selon le calcul suivant : 3 (dégâts de l'épée à deux mains) + 5 (Force). À cette valeur de dégâts fixe s'ajoute la MR du test de Mêlée.*

**Dissimulation** (Dis) indique la facilité avec laquelle l'arme peut être cachée sur soi. La dissimulation peut être **Facile** (F), **Difficile** (D) ou **Impossible** (I). Voyez l'encart « Cacher des armes sur soi » pour plus de détails. Certaines armes, telle que la canne-épée, sont par essence des armes dissimulées. Le porteur n'a aucun effort particulier à faire pour garder ces armes discrètes. On estime qu'elles sont cachées avec une Marge de réussite en Discrétion de + 3. En outre, ces armes sont utilisables dès le premier tour de combat.

### LES ARMES NATURELLES

Tous les animaux, humains compris, sont en mesure de transformer certaines parties de leur anatomie en armes naturelles. Elles s'utilisent avec la Compétence Mêlée, comme les armes blanches, mais ont l'avantage de ne pas comporter de paramètre de Dissimulation.

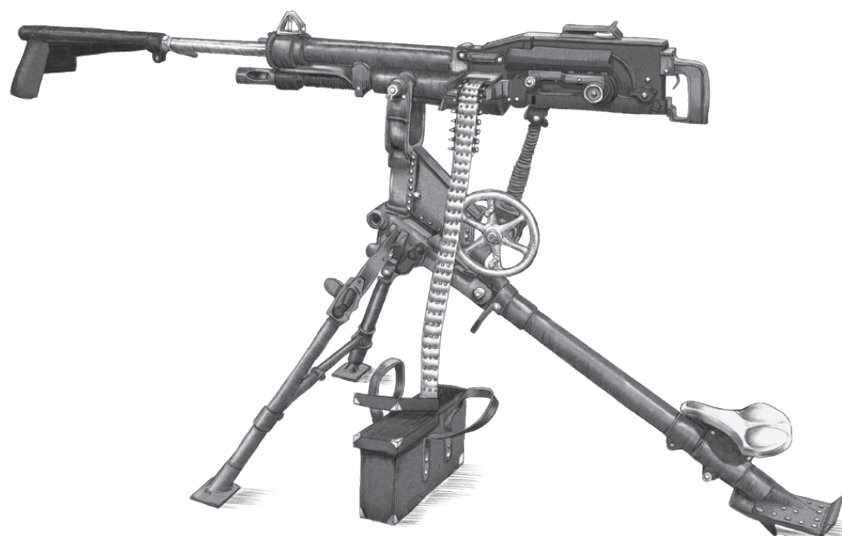
### LES PROTECTIONS

À la Belle Époque, les protections contre les armes ne sont pas portées quotidiennement. La violence étant somme toute rare, l'élégance prime. Cependant, les

Faux-Semblants ont une existence mouvementée et sont plus susceptibles d'avoir des protections dans leur garde-robe que le tout-venant. Les gilets pare-balles existent mais sont rares, peu efficaces et totalement inutiles contre les armes de mêlée. Il faut se tourner vers la Communauté Technologique pour trouver des protections plus élaborées. Quant aux protections contre les armes de mêlée, elles sont davantage affichées dans les collections anciennes que portées. Cependant, elles ont cours en Avalon et dans les vieilles familles de l'aristocratie féérique où les traditions martiales perdurent. Elles peuvent être utilisées à l'occasion, sous réserve de discrétion : il est inimaginable de déambuler dans un lieu public en armure médiévale !



MAUSER C96



MITRAILLEUSE 1907T

## ARMES DE TRAIT

Nom	Type	Dég	Pré	Cad	Enr	Mag	Cha	Lég	Dis	Por
Arbalète	trait	4	+1	1/2	R	1	1	L	I	40/80
Arc standard	trait	3	+0	1	-	1	0	L	I	60/120

*Note : une arbalète ne peut tirer qu'une fois tous les deux tours car elle a besoin d'être réarmée.*

*Note : Les armes dont la création est postérieure à 1900 ne sont disponibles que via la Communauté Technologique.*

## ARMES DE POING (CLASSÉES PAR DISCRÉTION ET DIMENSIONS)

Nom	Type	Dég	Pré	Cad	Enr	Mag	Cha	Lég	Dis	Por
Pistolet de poche	Pistolet	3	+0	1	-	1	1	L	TF	6/12
Dolne coup de poing (revolver, poing américain et poignard déployable en une seule arme)	Simple action	3	-1	1	O	6	2	L	TF	5/10
Double Derringer	Dble canon	6	-1	1	-	2	4	L	TF	5/10
Bulldog (poche)	Double action	3	+0	1	O	6	1	L	TF	7/14
Brun-Latrigue	Semi auto.	2	+0	2	R	10	3	L	TF	10/20
Mitrailleuse de poche Le Gaulois*	Semi auto.	3	+1	2	F	5	1	L	F	10/20
Chamelot-Delvigne	Double action	4	+0	2	O	6	1	L	F	20/40
Colt .45 M1911	Semi auto.	5	+0	2	O	7	1	P	F	30/60
Javelle 7 mm	Double action	3	+1	2	O	6	1	L	F	15/30
Lefauchaux 12 mm	Double action	5	+0	2	R	6	2	C	F	25/50
Lefauchaux 20 coups	Double action	5	-1	2	O	20	4	C	D	20/40
Luger 1900	Semi auto.	5	+0	2	R	8	1	P	D	30/60
Colt Navy 1851	Simple action	5	+1	1	-	6	1	L	D	25/50
Borchardt C93	Semi auto.	6	+0	2	F	8	1	P	D	30/60
Mauser C96**	Semi auto.	6	+0	2	O	6***	1	P	D	30/60
Remington New Army Model	Simple action	6	+1	1	-	6	2	P	I	30/60

\* Contrairement à ce que son nom indique, la mitrailleuse de poche "Le Gaulois" ne peut tirer qu'au coup par coup.

\*\* Le Mauser C96 peut être équipé d'une crosse d'épaule amovible. Ainsi apprêtée, l'arme voit sa Précision passer à + 1, et son indice de Dissimulation passer à Impossible.

\*\*\* Il existe deux autres modèles de chargeurs pour le Mauser C96, avec des capacités de 10 ou 20 munitions. Lorsque l'arme est équipée avec ces plus grands chargeurs, son indice de Dissimulation passe à Impossible.

## ARMES D'ÉPAULE

Nom	Type	Dég	Pré	Cad	Enr	Mag	Cha	Lég	Dis	Por
Fusil de chasse de petit / moyen / gros calibre	Db canon	5/6/7	-1	2	-	2	1	L	I	50/100
Carabine Mle 1892*	Manuel	5	+0	1	-	3	2	L	I	60/120
Winchester M1897 (fusil à pompe)	Manuel	8	-1	2	-	6	3	P	I	8/16
Chassepot (souvent équipé d'une longue baïonnette)	Verrou	6	+0	1	-	1	1	P	I	100/200
Mosin-Nagant (fusil de l'armée russe)	Manuel	7	+0	1	-	5	2	P	I	150/300
Mauser modèle 1898 (fusil de l'armée allemande)	Manuel	6	+1	1	-	5	2	P	I	150/300
Lebel 1886 (fusil de l'armée française)	Manuel	6	+1	1	-	8+2	2	P	I	125/250
Fusil à répétition Lee-Enfield (fusil de l'armée anglaise)	Manuel	6	+0	2	-	10	2	P	I	125/250
Chauchat 1915**	Auto.	6	-2	3/5	O	20	2	P	I	75/150

**Note :** il est possible de scier le canon d'un fusil et d'en démonter ou raccourcir la crosse. Dans ce cas, l'indice de dissimulation passe à D, la portée est divisée par 3 même en visant, la précision subit un malus de -2, mais les dégâts augmentent de 3 si la portée est inférieure à 15 m.

\* Une carabine est plus courte, maniable et légère qu'un fusil mais sa puissance et portée sont moindres.

\*\* Ce fusil mitrailleur n'est plus une arme d'épaule mais une mitrailleuse légère portative à déployer avec un trépied. Il fonctionne en mode automatique mais en chauffant beaucoup, ce qui implique qu'il doit se refroidir 2 minutes avant changement de chargeur. En mode semi-automatique, la cadence est de 3 et permet d'éviter la surchauffe.

## ARMES LOURDES

Nom	Type	Dég	Pré	Cad	Enr	Mag	Cha	Lég	Dis	Por
Mitrailleuse Gatling*	Auto.	7	-2	2 à 6	F	50	2	P	I	50/100
Mitrailleuse Saint-Étienne 1907*	Auto.	8	-1	2 à 6	O	75	2	P	I	100/200
Saint-Étienne 1916*	Auto.	8	+0	2 à 12	F	75	2	P	I	100/200
Mortier	Manuel	12**	+0	1	-	1	2	P	I	300/600
Lance-flammes	Spécial	10	-2	1	-	10	500	P	I	5

\* Les mitrailleuses tirent chaque tour un nombre de munitions égal à leur Cadence de tir. Pour savoir combien de balles atteignent leurs cibles, on n'effectue qu'un seul test de Tir : la MR limitée par la Cadence maximale détermine combien de balles font mouche. Si le test réussit contre une seule cible, on multiplie la MR du Tir par la valeur de dégâts de l'arme. S'il y a plusieurs cibles, on répartit les balles de manière équitable. Ainsi, un Tir réussi avec une Mitrailleuse Saint-Étienne avec une MR de 3 fera perdre  $3 \times 8 = 24$  points de Vie à une seule cible, 8 points chacun à 3 cibles et 16 et 8 points s'il y a deux cibles. Notez qu'on ne peut pas viser avec une mitrailleuse.

**Note :** le principal défaut de la mitrailleuse Saint-Étienne de 1907 est de chauffer beaucoup et de devenir inutilisable avant refroidissement au bout d'un certain temps de tir continu.

\*\* Ces dégâts s'appliquent à tous les personnages situés dans un rayon de trois mètres autour du point d'impact.

**Note :** Les dates indiquées dans ces tableaux correspondent aux dates de mise en vente sur le marché humain. La Communauté Technologique dispose d'une avance technologique et possède des versions ouvragées et proches de telles armes environ 15 ans avant leur commercialisation sur le marché humain.

## ARMES BLANCHES

Nom	Type	Dég	Dis	Spécial
Bouclier	Légère	0	I	(+ 2 en Parade / couverture de moitié contre les armes à feu)
Couteau de cuisine	Légère	1	D	lançable
Poignard/Dague	Légère	1	F	lançable
Fouet	Spécial	1	F	portée 4 m ; Mêlée + PRÉC = désarmer
Canne-épée	Légère	2	F	sans fouille approfondie, passe pour un accessoire
Rapière	Légère	2	D	
Hachette (1 main)	Légère	2	D	lançable à Force x 3 m
Glaive	Légère	2	D	
Sabre / Épée longue	Légère	3	I	
Lance (2 mains)	Légère	3	I	portée 2 m ; lançable à Force x 3 m (Mêlée + PRÉ)
Épée bâtarde	Lourde	2	I	
Masse d'armes*	Lourde	2	I	lançable ; ignore 1 point d'armure
Fléau d'armes**	Lourde	2	I	ignore 1 point d'armure
Épée à 2 mains*	Lourde	3	I	
Hache (2 mains)*	Lourde	3	I	
Hallebarde (2 mains)*	Lourde	3	I	portée 2 m ; +1 pour Désarmer
Marteau de guerre* (2 mains)	Lourde	3	I	ignore 1 point d'armure

## ARMES IMPROVISÉES

Nom	Type	Dég	Dis	Spécial
Objet léger	Légère	0	F	lançable
Canne / Bâton	Légère	1	TF/I	non considérés comme des armes
Gourdin/matraque	Légère	1	D	ignore 1 point d'armure
Marteau	Légère	2	D	lançable
Bouteille	Légère	1	D	lançable ; usage unique
Tesson de bouteille	Légère	1	D	
Objet lourd	Lourde	1	D	lançable à Force mètres en moyenne
Chaise (2 mains)	Lourde	1	I	se cassera après avoir infligé 10 points de dégâts
Pelle (2 mains)*	Lourde	1	I	se cassera après avoir infligé 15 points de dégâts
Pioche (2 mains)*	Lourde	2	I	

**Note** : les armes légères bénéficient d'un bonus aux dégâts égal à Force - 2. Les armes lourdes nécessitent 4 en Force pour être maniées efficacement et bénéficient d'un bonus aux dégâts égal au rang de Force entier.

\* Malus de - 1 contre les Esquives et pour Esquiver, aux Coups ciblés et aux feintes ; bonus de + 1 pour renverser et désarmer

\*\* Bonus de + 2 pour désarmer et contre les parades, malus de - 1 pour toute autre action offensive ou défensive, feintes impossibles. Arme très rarement utilisée, sauf en Avalon.



SABRE DE CAVALERIE

## EXPLOSIFS

Nom	Dég	Zone	Por (mètres)	Tps (secondes)	Dis	Allumage
Grenade offensive*	10	5 m	For x 7	1 à 3	F	F
Bombe à clou	12	10 m	For x 2	2 à 10	I	D
Grenade défensive**	14	20 m	For x 7	1 à 3	F	F
Dynamite	20	30 m	For x 4	10 à 50	D	D

\* Une grenade offensive est moins dangereuse pour l'assaillant du fait d'une zone d'effet moins grande et affectera les cibles d'un malus de - 1 pendant 2 tours à cause du terrible bruit de détonation.

\*\* Une grenade est dite défensive lorsque la zone d'effet est importante et qu'il faut se mettre à l'abri après l'avoir lancée. Si le lanceur ou ses alliés se trouvent dans la zone d'effet sans avoir pu se mettre à l'abri, ils subissent le souffle de la grenade comme les autres cibles situées dans la zone d'effet. Les grenades défensives sont donc particulièrement dangereuses.

## PROTECTIONS PRINCIPALES

Nom	Protection	Effet secondaire	Dissimulation	Prix en francs
Gilet pare-balle en lin	absorbe 1 point de dégâts de balle	inefficace contre les armes de mêlée	F	200
Gilet pare-balle en soie sur mesure	absorbe 2 points de dégâts de balle	inefficace contre les armes de mêlée	F	1000 (ou Fortune 6)
Cotte de maille	absorbe 2 points de dégâts de mêlée	inefficace contre les balles ; - 1 en Agilité	D	250
Plastron de cuir	absorbe 1 point de dégât de tout type		D	50
Plastron en métal de cuirassier	absorbe 2 points de dégâts de tout type	- 1 en Agilité	I (sauf pour les militaires en uniforme)	500
Armure de plates complète	absorbe 3 points de dégâts de tout type sur tout le corps	- 2 en Agilité et Mouvement ; requiert 4 en Force	I	1500 (ou Fortune 7)

**Notes :** les coups et tirs ciblés aux membres et à la tête ignorent ces protections sauf l'armure de plates.

Les fées de grande ou très grande taille ou avec d'importantes modifications morphologiques, une fois démasquées, ne peuvent plus utiliser leur protection si elle est adaptée à une forme humaine.

## ARMES NATURELLES

Nom	Dég
Poings	- 1
Tête	0
Pieds	0
Cornes	1
Griffes*	1
Crocs*	2
Queue	0

\* Certaines fées ont des armes naturelles aux capacités particulières. Voyez dans la description des Capacités naturelles les effets techniques particuliers (dans le chapitre 10).



PISTOLET LE GAULOIS

## ACCESSOIRES

Les accessoires qui suivent proposent un mélange d'objets du quotidien et d'inventions folles nées de l'esprit de fertiles inventeurs ou de la Communauté Technologique. Ils sont tous présentés selon le format suivant :

- ✦ **Description** : à la fois historique, technique et anecdotique, la description peut inclure des paramètres techniques en rapport avec le système des *Héritiers*.
- ✦ **Prix** : il s'agit du prix auquel on peut se procurer ces accessoires. Certains d'entre eux, au vu de leur rareté et du fait de leur non-commercialisation, n'ont pas de prix. Il faut alors s'arranger avec le ou les inventeurs...
- ✦ **Lieu** : ce paramètre permet de savoir où l'on peut se procurer cet accessoire.

## Armes et protections

### PARAPLUIE THRACE

**Description** : les Thraces ayant une réputation de peuple belliqueux, et en souvenir d'Eurydice mordue par un serpent venimeux, on a ainsi nommé un parapluie d'apparence anodine. Cependant, celui-ci contient à son extrémité une pointe acérée contenant une portion de poison avec un déclencheur sur la canne (un petit piston). On peut ainsi empoisonner discrètement quelqu'un. Le poison contenu par le parapluie peut varier à volonté (voir le supplément *Drogues délicieuses et poisons effroyables*). L'objet peut contenir jusqu'à cinq doses de poison.

**Prix** : 50 F.

**Lieu** : on peut le trouver chez Bob du Terminus. Certains artisans discrets peuvent en fabriquer à la demande, contre une forte majoration de son prix d'origine.

### ARBALÈTE À RECHARGEMENT RAPIDE

**Description** : superbe arme avec un arc composé de bois, de tendons et de cornes encollés, l'arbalète peut envoyer des traits à 350 km/h. Mais la

nouveauté de ce bijou repose sur son système de rechargement : en cassant l'arbalète en deux à la manière d'un fusil, la corde reste attachée en arrière et, quand on referme l'arme, la corde se tend de nouveau. On peut désormais tirer un trait toutes les 5 secondes avec un effort réduit (1 tir par tour, dégâts : 5 au lieu de 4) et empoisonner les carreaux.

**Prix** : 500 F.

**Lieu** : ce modèle amélioré par les soins de la CT se trouve chez Bob du Terminus, mais aussi chez Azazel.

### GILET PARE-BALLES

**Description** : il s'agit d'une veste capitonnée composée de diverses couches de lin et de soie. Du fait du matériau, ce gilet est extrêmement cher. Il n'arrête que des balles de petit calibre (réduction de dégâts de 1 pour les gilets pare-balles majoritairement en lin, 2 pour ceux majoritairement en soie). Et s'il peut se porter comme une veste normale, relativement élégante, il faut réussir un test de Discrétion + Précision en opposition à Observation + Perception pour que l'on ne remarque pas l'usage particulier de ce vêtement.

**Prix** : 200 F pour le gilet pare-balles en lin, 1000 F pour un beau gilet pare-balles en soie.

**Lieu** : on en trouve chez Bob du Terminus ; les Technologues peuvent en fabriquer sur mesure pour des tailles non humaines, avec un prix doublé.

### ŒIL DE LYNCEE (LUNETTE DE VISÉE AVANCÉE À LONGUE PORTÉE)

**Description** : les membres de la CT ont élaboré une lunette télescopique qui peut se fixer sur n'importe quel fusil avec une excellente vue au-delà de 200 mètres. Elle permet de réduire considérablement la difficulté d'un tir à très longue distance en conférant un bonus de + 5 aux tirs au-delà de 200 mètres. Les meilleurs spécialistes humains produisent des lunettes procurant un bonus de + 3 maximum.

**Prix** : 500 F.

**Lieu** : il faut se rendre chez Bob qui possède toutes les armes de pointe ou s'adresser à l'un des ateliers de la CT.

### LA DAME BLANCHE (VISEUR PAR RÉFRACTION À MOYENNE PORTÉE)

**Description :** les membres de la CT ont élaboré un dispositif de visée par réfraction utilisant une lampe à acétylène qui, par un jeu de miroir et de lentilles, projette un rayon blanc, jusqu'à cinquante mètres, permettant ainsi de savoir exactement où le tir va frapper (Précision + 1). Le rayon lumineux n'est cependant visible que dans un environnement faiblement éclairé et peut être repéré.

**Prix :** 300 F.

**Lieu :** Bob du Terminus possède quelques exemplaires. Il faut sinon s'adresser à l'un des ateliers de la CT.

### CHARGEUR À TAMBOUR

**Description :** pour pallier le manque de cartouches dans les chargeurs, les ingénieurs de la CT ont mis au point un chargeur dit « à tambour » qui s'ajuste sur les armes à feu ordinaires. Ce chargeur peut contenir jusqu'à 50 balles ou 25 cartouches. Néanmoins, ces magasins, peu fiables, font passer une arme qui ne s'enraye jamais ou Rarement, dans la catégorie d'enrayage Occasionnel et celles qui s'enrayent Occasionnellement dans la catégorie d'enrayage Fréquent (celles dont l'enrayage est déjà de catégorie F ne changent pas). En outre, ils déséquilibrent les armes, les rendant difficiles à manier (Précision - 1).

**Prix :** 100 F le chargeur plein + 250 F l'installation sur une arme conventionnelle.

**Lieu :** seuls Azazel, Bob ou un membre de la CT sont capables de fournir et d'installer ce type d'équipement.

### CANNE-ÉPÉE

**Description :** cette arme se présente comme une canne banale mais celle-ci est creuse avec une lame fixée à la poignée. On l'utilise pour toujours avoir sur soi une arme absolument invisible. La lame peut atteindre une longueur de 70 cm et constituer une arme qui n'a rien à envier à une épée ordinaire. Elle peut simplement servir d'ornement car les cannes sont à la mode.

**Prix :** il faut compter entre 100 et 200 F, selon la finition et les ornements.

**Lieu :** les armureries en fournissent. Azazel peut en fabriquer sur-mesure moyennant un supplément de 1000 francs, auquel cas leur élégance, solidité et efficacité seront accrues (3 points de dégâts au lieu de 2 sans affecter l'équilibrage ni l'aspect de l'arme et de la canne). Une canne sur-mesure d'Azazel fera en outre bénéficier son porteur d'un bonus de Classe de + 1 dans les occasions pertinentes.

### PARAPLUIE BLINDÉ

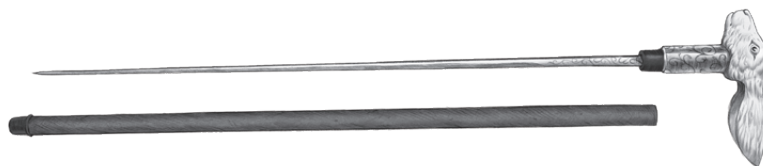
**Description :** cet appareil ressemble à un parapluie ordinaire mais ses baleines sont renforcées et tendues, entre deux couches de tissu imperméable, d'une fine maille qui dévie les balles. Ouvert, il peut donc protéger contre une fusillade (il devra être réparé après une demi-douzaine d'impacts et sera totalement hors d'usage au-delà de 10 balles encaissées). Il n'arrête pas les projectiles, il ne fait que les dévier, ce qui requiert un minimum de force (3 en Force requis à deux mains, 5 pour l'utiliser efficacement avec une seule main), sous peine de le lâcher. De même, s'il est discret, ce parapluie est deux à trois fois plus lourd qu'un parapluie ordinaire et donc difficile à manier.

**Prix :** 150 F ; une réparation coûte 75 F.

**Lieu :** on le trouve chez Bob. Il peut être confectionné sur mesure par Azazel et par la CT.

### BAGUE À POISON (À CAVITÉ)

**Description :** objet en vogue à la Renaissance, notamment chez les Borgia, cette bague à poison possède une petite cavité intérieure, souvent dissimulée par un cabochon, qui permet de verser discrètement la drogue ou le poison désiré dans le plat ou le verre ciblé. Le maniement d'un tel objet demande un peu d'entraînement et une certaine dextérité pour rester discret.



CANNE-ÉPÉE

**Prix** : à partir de 50 F, jusqu'à plusieurs milliers de francs, en fonction de l'âge de l'objet, des matériaux employés et du travail de l'orfèvre.

**Lieu** : chez certains antiquaires comme Sidonie Toinard, sur mesure chez des bijoutiers discrets qui ne posent pas de question, chez Bob (pour un modèle fonctionnel mais peu esthétique).

### BAGUE À POISON (À AIGUILLE)

**Description** : variation sur le thème de la bague à cavité, cette bague possède un mécanisme qui s'active discrètement et laisse sortir une petite aiguille qui inocule le poison contenu par la bague à l'occasion d'une poignée de main ou d'un contact un peu affirmé avec la victime. Son maniement demande un peu d'entraînement, non seulement pour rester discret mais également pour éviter les accidents regrettables.

**Prix** : à partir de 75 F, jusqu'à plusieurs milliers de francs, en fonction de l'âge de l'objet, des matériaux employés et du travail de l'orfèvre.

**Lieu** : chez certains antiquaires comme Sidonie Toinard, sur mesure chez des bijoutiers discrets qui ne posent pas de question, chez Bob (pour un modèle fonctionnel mais peu esthétique).

## Véhicules

### VÉLOCIPÈDE (GRAND-BI)

**Description** : très populaire jadis, en perte de vitesse auprès du grand public, ce modèle jouit toujours d'une grande popularité auprès des sportifs. Avec sa grande roue avant (1,30 m de diamètre) motrice, on parcourt une grande distance à chaque coup de pédale. Une marche permet d'accéder à la selle placée légèrement en arrière de la grande roue d'acier et de caoutchouc. La petite roue arrière (0,4 m de diamètre) assure une certaine stabilité, même à grande vitesse (15 km/h). Attention néanmoins aux chutes qui peuvent être spectaculaires.

**Prix** : 290 F.

**Lieu** : de nombreux magasins de cycles parisiens proposent ce modèle.

### LA BICYCLETTE HIRONDELLE, MODÈLE « LA SUPERBE »

**Description** : bicyclette dernier cri fabriquée dans les manufactures de Saint-Étienne, ce bijou de maniabilité et de vélocité (15 à 20 km/h) a été adopté par la police parisienne pour lutter contre la délinquance. Vous aussi, filez à travers la ville comme une hirondelle !

**Prix** : 250 à 350 F pour le modèle haut de gamme.

**Lieu** : de nombreux magasins de cycles parisiens proposent ce modèle.



### LA RAPIDE (AUTOMOBILE À VAPEUR)

**Description** : ce modèle, né en 1881, est déjà ancien en 1900 mais il a fait ses preuves. Sorti des ateliers de construction d'Amédée Bollée père, il est conçu pour atteindre les 50 km/h. Fonctionnant avec une chaudière, le moteur et les commandes groupés à l'avant, elle permet au conducteur de se passer d'un assistant chargé de remplir la chaudière comme pour les précédents modèles à vapeur. Les bancs des passagers sont en bois et la carrosserie est échancrée au maximum afin d'alléger le dispositif. Elle possède également une cloche qui lui permet de s'annoncer aux piétons inattentifs. Ce véhicule de grande taille peut accueillir jusqu'à 6 personnes, chauffeur inclus, mais ne pourra rouler à sa vitesse de pointe avec un tel chargement.

**Prix** : environ 10 000 F.

**Lieu** : les ateliers de construction d'Amédée Bollée.

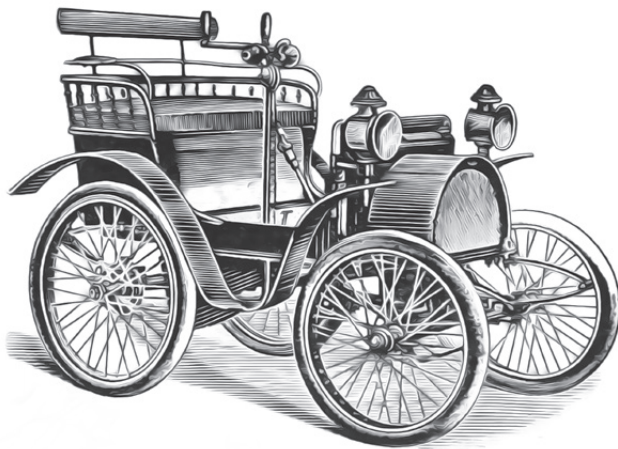
Toutefois, de nombreux ateliers maîtrisent la technologie de l'automobile à vapeur qui, semble-t-il, sera bientôt remplacée par l'automobile à explosion.

### VOITURETTE RENAULT TYPE A

**Description :** conçue pour accueillir un conducteur et un passager, la voiturette Renault de type A est toute nouvelle en 1900 mais elle est déjà renommée pour sa petite taille, sa relative vitesse (32 km/h, vitesse normale) et ses remarquables économies en fuel. Idéale pour se promener en ville, elle est toutefois capable d'accomplir de plus longs trajets.

**Prix :** 8 000 F.

**Lieu :** ateliers Renault à Paris.



### L'INDOMPTABLE

**Description :** ce prototype de la Communauté Technologique est en avance sur son temps. Il allie une solide carrosserie en aluminium (elle protège de 2 points de dégâts), un large châssis et un puissant moteur. Il peut véhiculer jusqu'à six passagers et faire des pointes à 100 km/h. Toutefois, son apparence peu conventionnelle, ses prouesses, ainsi que son bruit infernal la rendent peu discrète, voire carrément voyante pour tout amateur d'automobile.

**Prix :** 30 000 F.

**Lieu :** quelques ateliers de la Communauté Technologique, dont l'atelier parisien situé à Billancourt.

### BALLON DIRIGEABLE FERGUSON

**Description :** le *Ferguson* se présente comme un long cigare à bout pointu grâce à une structure de bois léger. Long de 60 m pour 10 de diamètre, il peut atteindre la vitesse de 50 km/h et possède une autonomie de son moteur électrique de plus de 8 heures. Il fonctionne à l'hydrogène, extrêmement inflammable dans son ballon composé de deux couches de coton recouvertes de caoutchouc vulcanisé, et peut transporter jusqu'à 8 personnes dans sa nacelle d'osier couverte et équipée de hublots. Il peut s'élever un kilomètre au-dessus du sol.

**Prix :** 60 000 F. Il peut être prêté par la Communauté Technologique contre service rendu.

**Lieu :** il en existe trois modèles dans le monde : un à Paris, dans les ateliers de la CT de Billancourt, un à Berlin et un à Stockholm.

### VÉHICULE AMPHIBIE ROBUR II

**Description :** le *Robur II* se présente comme une automobile en forme de cigare, pourvue de deux ailes ressemblant à celles des chauves-souris. L'appareil, inspiré de *L'Épouvante* de Jules Verne, est capable de rouler, de voler, de flotter mais aussi d'explorer les fonds marins. Le problème de son moteur électrique est qu'il ne tient pas sur de longues distances mais peut atteindre des vitesses supérieures à tous les autres véhicules existant sur terre, mer ou air (pointes à 120 km/h). Son moteur est également très bruyant, ce qui empêche tout déplacement discret.

**Prix :** cet appareil n'a pas de prix. Il peut éventuellement être loué ou prêté moyennant service.

**Lieu :** on peut trouver l'unique exemplaire à Stockholm, dans les ateliers de la Communauté Technologique.

### SCAPHANDRE À CASQUE DE TYPE CABIROL

**Description :** médaille d'argent à l'Exposition universelle de 1855, le scaphandre de Cabirol possède toutes les caractéristiques du scaphandre « pieds lourds » : un casque, un narguilé qui relie le bonnet à la surface où une pompe envoie l'air dans le tube, une « ligne de vie » pour descendre et remonter le scaphandrier, la combinaison étanche en toile

caoutchoutée, les gants de caoutchouc, les semelles de plomb qui ont donné leur nom à ce type d'appareil et le lest, une masse de plomb plate portée sur le torse. Dans le scaphandre de Cabirol, l'air pompé de la surface gonfle la combinaison jusqu'à ce que le scaphandrier actionne une valve d'échappement d'air sur son casque, conçue pour empêcher, bien entendu, l'eau de pénétrer dans le scaphandre.

**Prix :** 200 F.

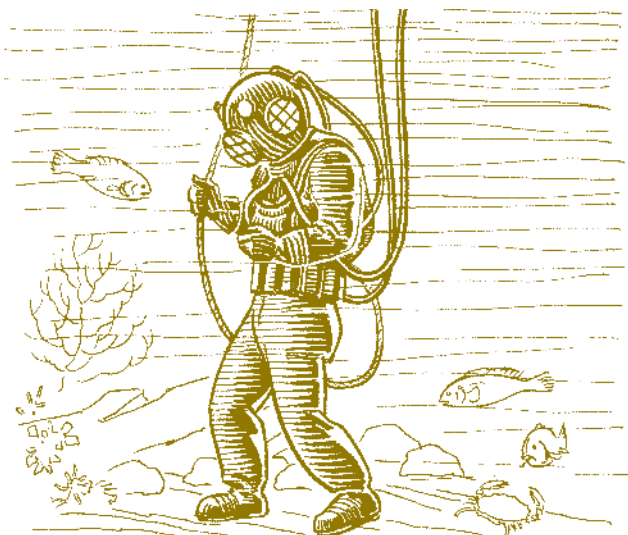
**Lieu :** dans les boutiques ou les ateliers spécialisés.

### SCAPHANDRE AUTONOME

**Description :** le scaphandre autonome est un dispositif individuel permettant à un plongeur d'évoluer librement en fond marin avec une réserve de gaz respirable comprimé. Le modèle de la Marine Française est celui de Rouquayrol-Denayrouze, qui a remporté la médaille d'or à l'Exposition universelle de Paris de 1867. Toutefois, son autonomie est très limitée (une demi-heure à 10 mètres de profondeur). La Communauté Technologique travaille sur un prototype possédant une autonomie de 2h30 et permettant de plonger à 50 mètres. Bien évidemment, c'est un prototype, avec tous les désagréments que cela peut avoir...

**Prix :** 400 F (pas de prix pour le prototype de la CT ; il est possible d'en acquérir un pour le tester).

**Lieu :** dans la Marine française et dans les ateliers spécialisés. Pour le prototype, s'adresser à la CT.



## Objets divers

### MASQUES EN LATEX

**Description :** la saignée d'un hévéa permet de recueillir le latex, dont des ingénieurs ont réussi à maîtriser la coagulation grâce à des doses d'acide formique. Sculpté à volonté et placé sur le visage, il constitue un masque saisissant de réalisme qui permet de se faire passer pour à peu près n'importe qui. Évidemment, la réussite du subterfuge dépend du talent du sculpteur. Les meilleurs travaillent pour le musée Grévin à partir de sculptures de cire. En général, il faut compter entre un et cinq jours de travail.

**Prix :** un masque de qualité médiocre coûte 500 francs pour un bonus de + 1 en Comédie (Déguisement) ; un masque de qualité supérieure procurant un bonus de + 3 en Comédie (Déguisement) coûte 2000 francs.

**Lieu :** il faut s'adresser aux sculpteurs du musée Grévin, à Paris.

### CAMERA OBSCURA

**Description :** il s'agit d'une caméra ressemblant au Cinématographe des frères Lumière mais facilement transportable et silencieuse (elle n'émet qu'un faible ronronnement). L'objet fonctionne grâce à des batteries électriques qui permettent jusqu'à une heure d'enregistrement, tout comme le film placé à l'intérieur. Elle peut servir pour espionner des gens (sans le son). Néanmoins, il faut ensuite se procurer un projecteur.

**Prix :** la caméra peut être louée pour 1000 F la journée et achetée pour dix fois son prix.

**Lieu :** un certain Georges Méliès s'occupe de ces locations depuis son studio de Montreuil. Il offre ensuite gracieusement (mais sur place uniquement) l'usage du projecteur pour voir le film ainsi réalisé. La CT en réalise également sur mesure, avec un boîtier aux exquises ciselures.

### GRAPHOPHONE

**Description :** l'appareil se présente sous la forme d'une boîte parallélépipédique de dix kilogrammes, renfermant un cylindre de cire pouvant enregist-

trer jusqu'à trente minutes de conversation. Un microphone est disposé sur le dessus et peut être orienté dans la bonne direction grâce à une tige télescopique.

**Prix :** un appareil coûte 200 F et chaque rouleau 50 F.

**Lieu :** plusieurs boutiques parisiennes de phonographes et gramophones en vendent mais il faut insister pour acquérir ces appareils qui ne sont pas exposés en vitrine.



### MASQUE À GAZ

**Description :** inspiré du masque des médecins de peste, le masque prend la forme d'un bec blanc d'une quinzaine de centimètres et percé de deux trous. Le masque en cuir couvre la tête et les épaules avec des bésicles intégrées. Cela permet de réduire toute la virulence des gaz (+ 3 au test de Ressort + Constitution pour y résister). À l'intérieur, la respiration est protégée par des cotons imbibés de dérivés de l'urine qu'il faut changer après chaque exposition.

**Prix :** le masque coûte 50 F et un jeu de cotons 5 F.

**Lieu :** on les trouve uniquement chez Bob du Terminus.

### LUNETTES D'OBSCURITÉ

**Description :** ce sont des lunettes épaisses d'aviateur, dont les verres sont rouge foncé. Il faut les porter pendant la journée et, lorsqu'on les ôte, l'iris étant dilaté, la vision nocturne s'améliore de façon significative (bonus de + 1 qui dure pendant une heure).

**Prix :** on les vend à partir 200 F.

**Lieu :** certains membres de l'Observatoire de Paris s'en servent et acceptent de les vendre aux plus offrants.

### OSCILLATEUR-RÉCEPTEUR (RADAR)

**Description :** utilisant les théories de Maxwell, cet appareil dernier cri de la CT permet d'envoyer des ondes électromagnétiques à partir d'un oscillateur de Hertz composé de deux sphères creuses en laiton. Mais l'appareil est surmonté d'une antenne doublet radioélectrique. Il émet une alarme quand il repère un objet en métal visé par l'oscillateur. Plus l'alarme est aiguë, plus l'objet est proche.

**Prix :** seulement en prêt.

**Lieu :** il faut connaître un membre de la CT ou en être un soi-même pour pouvoir accéder à ce trésor jalousement gardé dans ses laboratoires.

### LAMPE À ACÉTYLÈNE

**Description :** cette lampe fonctionne par combustion du gaz acétylène, produisant une lumière puissante et chaude. Elle est particulièrement pratique pour bénéficier d'une lumière continue et résiste très bien aux chocs ainsi qu'à l'humidité. Par contre, elle n'est pas directionnelle. Elle possède une autonomie de 6 heures, après quoi elle doit être rechargée en gaz et en eau.

**Prix :** 50 F.

**Lieu :** de nombreux magasins proposent ce type de modèle, mais les meilleurs se trouvent dans les usines qui fournissent les mines.

### PAIRE DE JUMELLES PLIANTES

**Description :** ces jumelles de spectacle, ornées d'arabesques gravées, permettent de contempler pièces de théâtre, opéras, revues et bals, tout en conservant un œil sur la salle où, comme chacun

sait, se tient le véritable spectacle. Elles donnent un bonus de + 1 à tous les tests de Perception utilisant la seule vue. Pliées, elles se rangent aisément dans des petits sacs, voire des poches de veston.

**Prix :** 5 F à 100 F pour les versions les plus luxueuses (ivoire et dorures).

**Lieu :** ces objets se trouvent facilement en magasin.

### FLACON DE « LINIMENT BOYER-MICHEL »

**Description :** cette lotion permet de guérir les petites blessures de la vie courante : entorses, courbatures, angines. Elle confère ainsi un bonus de + 1 aux tests de Premiers soins. Toutefois, son odeur médicamenteuse peut s'avérer pénible et repousser les plus entreprenant(e)s (- 1 à tout test de Séduction jusqu'au lendemain).

**Prix :** 5 F.

**Lieu :** se trouve dans toutes les bonnes pharmacies ou tous les bons grands magasins.

### FLACON DE PARFUM « JARDIN DE MON CURÉ » DE GUERLAIN

**Description :** ce parfum, à la mode depuis 1895, est l'une des toutes dernières créations de Guerlain fils (Jacques). Sa fragrance, qui allie force et

douceur, évoque les plus suaves arômes du printemps. Il est le complément obligé de toute tenue élégante (+ 1 en Séduction).

**Prix :** 15 F.

**Lieu :** chez Guerlain, rue de la Paix, à Paris.

### PHONOGRAPHE MODÈLE LE CÉLESTE

**Description :** *Le Céleste* est le plus luxueux et le plus grand des phonographes à cylindres de la gamme de Pathé. Ainsi, il possède un son d'une puissance et d'une pureté inégalés, afin d'écouter la musique comme à l'opéra.

**Prix :** 1000 F

**Lieu :** au magasin Pathé, 26 boulevard des Italiens à Paris, et dans les meilleurs grands magasins.

### APPAREIL PHOTO PORTATIF

**Description :** l'appareil photo portatif, en raison de sa petite taille et de son étui de transport, est le compagnon idéal des apprentis photographes. Grâce à son film souple transparent en nitrate de cellulose, il permet à Monsieur comme à Madame d'immortaliser leurs balades champêtres ou leurs visites amicales.

**Prix :** 30 F.

**Lieu :** dans tous les bons magasins de photographie.

## TABLEAU DES PRIX À PARIS EN 1900

### VÊTEMENTS ET ACCESSOIRES

Produit	Prix
1 robe élégante et chic	de 200 à 300 F
1 chapeau sophistiqué	de 25 à 45 F
1 complet de marque (veston, gilet pantalon)	52,50 F
1 chemise homme en flanelle de coton	4 F
1 caleçon homme en coton	2 F
1 paire de bretelles	3,40 F
1 paire de bottes à lacets en cuir	17,50 F
1 paire de bottes luxueuses en box-calf	28,50 F
1 montre à gousset	12,50 F
1 paire de jumelles pliantes	2,50 F

### SANTÉ ET HYGIÈNE

Produit	Prix
1 flacon de « Liniment Boyer-Michel » (guérison sûre des entorses, courbatures, angines, etc.)	5 F
1 pot de « Pommade Moulin » (guérit les dartres, boutons, rougeurs, eczéma, hémorroïdes et démangeaisons)	2,30 F
1 flacon de « Poudre Rocher » (contre la constipation)	2,50 F
1 flacon de pâte dentifrice	1,50 F
1 pot de poudre de riz « Orkidée »	3 F
1 savon pour les mains « Orkidée »	3 à 5 F
1 flacon d'eau de Cologne	2,50 F

## ALIMENTATION, BOISSONS ET TABAC

Produit	Prix
1 kg de pain	0,34 F
1 kg de viande de bœuf	1,50 F
1 kg de poisson	de 0,62 F à 1,68 F (pour le thon : 5 F)
1 langouste	4 F
1 kg de pommes de terre	0,40 F
1 melon	0,3 F
1 livre de chocolat en tablette	2 à 8 F
1 litre de vin (bas de gamme)	0,10 F
1 litre de liqueur « La Kremline »	7 F
1 boîte de 6 cigares	1 à 6 F
1 boîte de 20 cigarettes	0,50 à 0,80 F

## TRANSPORTS PARISIENS

Produit / Service	Prix
1 trajet en voiture à cheval (par personne)	1,50 F (la course) + 2 F/Heure
1 trajet en omnibus ou tramway (cheval, vapeur ou électrique)	0,30 F
1 trajet en métropolitain en 1 <sup>ère</sup> classe	0,25 F
1 trajet en métropolitain en 2 <sup>ème</sup> classe	0,15 F
1 trajet en bateau sur la Seine en semaine	0,10 F
1 trajet en bateau sur la Seine le dimanche	0,20 F
Louer une voiture à cheval à la journée	25 à 40 F (dépend du modèle)
Louer une voiture à cheval au mois	600 à 1200 F (dépend du modèle)

## ACHETER UN MOYEN DE TRANSPORT

Véhicule	Prix
1 bicyclette premier prix	185 F
1 bicyclette moyenne gamme	240 F
1 bicyclette pour dames élégantes et messieurs chics	290 F
1 bicyclette de luxe	385 F
1 automobile à vapeur	10 000 F
1 automobile électrique	10 000 à 20 000 F
1 automobile à essence	14 000 F

## LOISIRS

Produit / Service	Prix
1 livre de la collection « Auteurs célèbres à 60 centimes »	0,60 F
1 volume de l' <i>Histoire de la Littérature Française</i>	4,50 F
1 journal quotidien ( <i>Le Petit Parisien, Le Journal, Le Petit Journal, Le Matin</i> )	0,05 F
1 an d'abonnement à un quotidien	6 F
1 an d'abonnement au <i>Journal de la Jeunesse</i> (hebdomadaire illustré)	20 F
1 phonographe modèle Le Gaulois	36 F
1 phonographe modèle Le Céleste	1000 F
1 place à l'Opéra	3 à 17 F
1 place pour un concert au théâtre du Chatelet	1,25 F à 7 F
1 place aux Folies Bergères	3 à 6 F
1 entrée dans un café-concert	gratuit mais consommation obligatoire de 1 à 3 F (selon sa place)
1 entrée au cabaret Le Chat Noir	5 F
1 entrée au Moulin Rouge	2 F
1 place au cinéma	0,30 à 2 F (tout dépend d'où on est placé, comme au théâtre)
1 place à l'hippodrome (courses de chevaux)	5 à 20 F
1 entrée à la patinoire Le Palais des Glaces (sur les Champs-Élysées)	3 F
1 entrée pour le musée du Louvre ou un autre grand musée parisien	gratuit
1 entrée pour la visite complète de la Tour Eiffel	4 F
1 entrée au Musée Grévin	2 F en semaine, 1 F le dimanche
10 leçons à l'École d'Équitation	100 F
Acheter un tableau célèbre, « L'Angélus » de Millet	800 000 F

## LE TRAIN

Service	Prix
1 <sup>ère</sup> classe	0,112 F/km
2 <sup>ème</sup> classe	0,0756 F/km
3 <sup>ème</sup> classe	0,04928 F/km

Exemple :

Aller Paris-Lyon (512 km) en 1<sup>ère</sup> classe : 57,35 F

Aller Paris-Lyon (512 km) en 2<sup>ème</sup> classe : 38,70 F

Aller Paris-Lyon (512 km) en 3<sup>ème</sup> classe : 25,25 F

## SE LOGER

Logement	Prix
1 chambre dans un hôtel de gare	0,75 F / heure (+ 1 F pour faire monter sa malle, + 0,20 F pour faire décroter ses chaussures, + 2 F pour faire porter une lettre dans un quartier éloigné, etc.)
1 chambre dans un grand hôtel	6 à 50 F par jour (selon l'étage, la grandeur des pièces, l'élégance des salons attenants aux chambres, la vue sur rue ou sur cour, etc.)
1 chambre et le couvert dans une pension	150 à 300 F / mois
1 chambre dans une pension modeste sans les repas	30 à 50 F / mois
1 location d'une chambre meublée	1 à 2 F / jour, 30 à 40 F / mois
1 nuit dans le dortoir d'un foyer pour personnes sans ressources	0,15 F

## SERVICES

Service	Prix
1 consultation chez un médecin généraliste	1 F
1 coupe homme chez le coiffeur	0,40 à 0,75 F
1 soin de la barbe	0,20 à 0,25 F
1 soin complet homme (coupe de cheveux, barbe et frictions)	1 F
1 coiffure de dame avec frisures et ondulations	2,25 à 2,50 F
1 entrée aux Bains froids sur la Seine (du 15 mai au 15 septembre)	0,30 à 0,50 F
1 entrée aux Bains chauds	0,50 F
1 entrée aux Bains turco-romains	5,50 F (homme), 10 F (femme)

## DIVERS

Produit	Prix
1 kg de charbon	0,05 F
1 bougie	0,01 F
Envoyer une lettre	0,15 F


## REPAS ET BOISSONS (PRIX PAR PERSONNE)

Consommation	Prix
<b>Petit-déjeuner</b>	
Une tasse de café	0,20 à 0,30 F
Une tasse de thé ou de chocolat	0,30 à 0,40 F
Une tasse de thé ou de chocolat dans une grande maison	1 F
Petit déjeuner complet avec pain et beurre à l'hôtel	1,50 F
<b>Déjeuner</b>	
Un déjeuner (poisson ou viande avec légumes + 1 carafon de vin + 1 dessert + 1 café) dans un petit restaurant ou un bouillon	1,25 à 3 F
Un déjeuner (poisson ou viande avec légumes + 1 carafon de vin + 1 dessert + 1 café) dans un bon restaurant	10 à 15 F
<b>Boissons</b>	
1 verre d'apéritif	0,20 à 1 F
1 verre d'absinthe	0,20 à 0,50 F
1 bock d'1/2 litre de bière	0,50 F
1 verre de vin	0,20 à 0,40 F
<b>Dîner</b>	
Un dîner dans un petit restaurant ou un bouillon	2,50 à 3 F
Un dîner dans un bon restaurant 10 à 15 F	2 F en semaine, 1 F le dimanche
Un dîner dans un très grand restaurant	50 à 100 F (voire beaucoup plus, certaines bouteilles de vin de très grand cru coûtant 150 F)

## ARMES

Produit	Prix
Pistolet simple action	entre 70 et 90 F
Pistolet double action	entre 80 et 110 F
Pistolet semi-automatique	entre 120 et 140 F
Fusil de chasse	entre 120 et 140 F
Fusil manuel	environ 250 F
Canon de 75 mm	15 000 F



The page features a decorative background with golden smoke-like patterns on the left and top. Small green and yellow butterflies are scattered throughout. At the bottom left, there is a vertical golden pipe with gears and a small plant growing from its base. The text is centered in a brown, cursive font.

*“ In sorrow we must go, but not in despair.  
Behold ! we are not bound for ever to the circles of the world,  
and beyond them is more than memory. ”*

*J.R.R. Tolkien*









# Les Héritiers

Aventures féériques  
à la Belle Époque

## MANUEL DU JOUEUR

### EN 1914 TOUT S'ACHÈVE, JE SUIS UN HÉRITIER

Paris, la Belle Époque, avec ses monocles, ses chapeaux hauts de forme, ses robes raffinées, mais aussi les premières automobiles et le déploiement de l'électricité.

Dans les replis de la société humaine se cachent les Faux-Semblants, des fées qui dissimulent sous une apparence humaine leur véritable identité. Vous incarnez l'une de ces créatures.

Comme tout Faux-Semblant, vous disposez de pouvoirs surnaturels. Mais mieux vaut se montrer discret dans leur usage. Car, dans l'ombre, des chasseurs traquent vos semblables...

*Les Héritiers* est un jeu de rôle fantastique où se croisent merveilleux arthurien et parfums occultes. Le cadre historique est celui de l'Europe, entre 1900 et 1914.

Ce *Manuel du joueur* fournit tout le nécessaire aux joueurs pour découvrir sans *spoiler* l'univers de jeu où évoluent, à l'ombre du monde des hommes, fées traditionnelles (comme les elfes, ogres, korrigans, vampires...) et fées dites « modernes » (telles les fleurs de métal, les smogs ou encore les fées électricité).

Toute la création de personnage y est présentée ainsi que le système de jeu, les manoeuvres de combat, l'équipement, etc. sans oublier les pouvoirs dont disposent les Faux-Semblants.



[www.metaplot.fr](http://www.metaplot.fr)

