

Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

F

*Crwydro y byddo
am oesoedd lawer
Ac yn mhob cam, camfa
Yn mhob camfa, codwm
Yn mhob codwm, tori asgwrn
Nid yr asgwrn
mwyaf na'r lleiaf
Ond asgwrn chwil
corn ei wddw bob tro.*



*Puisse-t-il errer
de nombreux siècles
et buter sur une marche
à chaque pas
tomber sur chaque marche
se rompre un os à chaque chute
ni le plus grand ni le moindre
mais toujours celui du cou.*

*Malédiction des
sorcières de Llanddona*

FAËRIQUE (La langue)

Voir aussi Titans et Titanides, Le Peuple Fée, Elfes Sylvains

Faërique: Charmes (Sortilèges)

Le niveau de l'extension charmes (ou sortilèges) n'a rien à voir avec l'accès aux charmes faëriques, puisqu'on verra ci-après que seule la dépense de Transcendance est nécessaire, ainsi que la connaissance du charme, évidemment. En revanche son niveau intervient dans l'alimentation des champs sémantiques (cf. ci-dessous).

Faërique: Création

1	Aberth, Swyn I
2	Swyn II
3	Swyn III
4	Swyn IV
5	Swyn V
6	Swyn VI
7	Swyn VII
8	Swyn VIII
9	Swyn IX
10	Swyn X

11	Swyn XI
12	Swyn XII

Faërique: Arcanes

1	Le silence de Morgane, Bychan, Leighis
2	Melltith, Llaw anweledig
3	Dissipation, Coelcerth
4	Désenvoûtement, Gwrthwenwyn
5	Le cœur battant de l'Univers, Athghin
6	Double-Vue
7	La rancœur d'Ygerne
8	Mae'r gauaf yn agoshau
9	Nid ydych yn qwerth eich halen
10	I ba le mae hi'n arwain
11	Myfyr
12	Pwy Biau'r cwm hela yma



Créée par celle qu'on appelle Morgane, demi-soeur d'Arthur, c'est une langue d'enchanteurs et de sorcières plus que de mages. On sait que les femmes désignées sous le nom de sorcières en pays monothéiste sont souvent seulement de bonnes alchimistes ou herboristes, parfois des Sorcières de la Terre (Géomanciennes) ou d'Io, plus rarement des Sorcières Thaumaturges ou du Chaos, voire des Démiurges... mais certaines d'entre elles sont de véritables Mages, et la langue qu'elles pratiquent alors est le plus souvent le Faërique.

Morgane était fille d'Ygerne et d'un esprit faëe qui s'était incarné en l'esprit de son époux. Son origine faërique lui a permis de composer cette langue enchantée, à l'image de la magie naturelle que le peuple faëe pratique, issu des Xoas si mystérieuses que les êtres féériques possèdent. Créée juste après la langue runique, cette langue essaie de retrouver la langue véritable, dont les neuf langues enchantées seraient des versions dégénérées, et rejoint en cela la recherche des Sorciers Nommeurs (cf. La Dame Voilée), mais d'une manière totalement différente.

Épersonai aurait dit que la langue Faërique était la mieux conçue des neuf langues enchantées, et cela tient peut-être au fait qu'elle est la seule des neuf langues enchantées à pouvoir être prononcée par tout le monde. Sa sonorité est si musicale qu'elle s'impose à l'esprit le plus borné, et lui donne le pouvoir de reproduire cette mélodie parfaitement, même sans en comprendre le sens. Tout être doué ainsi d'une sensibilité à la magie est capable d'utiliser sa transcendance pour lancer un charme faërique, s'il en a mémorisé la sonorité. Certaines sorcières de village sont ainsi de 'fausses faëristes', elles ne doivent leur pouvoir qu'à leur prodigieuse mémoire et ont appris quantité de charmes qu'elles restituent de mémoire, sans comprendre la langue qui se cache derrière. Mais c'est raisonner en faëriste que de les considérer comme des faëristes à part entière. Cet aspect 'démocratique' de la langue faëriste est pour certains preuve de sa supériorité, pour d'autres preuve au contraire de son indignité. Il serait cependant illusoire de croire que les Faëristes n'ont pas une culture de l'hermétisme, comme tous les mages. Leur point de vue est seulement différent.

De cette vertu si particulière de la langue faëe vient naturellement que toute magie faërique issue de l'extension charmes n'exige nul rang minimal de celle-ci, et uniquement la Transcendance nécessaire. Un mage peut donc user de charmes d'un niveau supérieur à son rang dans l'extension correspondante, c'est là l'unique exception à cette règle, qui ne vaut que pour cette langue.

Attention : cette propriété de la langue féérique ne s'applique qu'à l'oral. À l'écrit, la langue féérique obéit aux mêmes règles que les autres.

Le dogme de Morgane postule que la Langue Véritable, si elle existe, est si pure et si évidente, que même un simple d'esprit doit savoir la parler, inconsciemment. Les mots de la langue faërique sont extrêmement faciles à apprendre, et comme on l'a dit ils sont prononçables par quiconque. Le véritable pouvoir des faëristes ne réside pas dans le choix des mots, contrairement aux Sorciers Nommeurs, mais dans leur agencement subtil. Chaque charme faërique est un court poème, et si tout être est capable de prononcer et donc de lancer un charme faërique, mais seul un faëriste a le pouvoir d'en composer un. Bien entendu les faëristes apprennent également nombre de charmes existants, et en cela ne diffèrent guère des 'faux faëristes', mais leur enseignement est infiniment plus

poussé, et repose plus sur l'inspiration que sur la mémoire.

On suppose donc qu'un faériste connaît tous les charmes traditionnels. Ces charmes ont principalement été composés par les Elfes Sylvains, qui ont du sang féérique, et qui de ce fait maintiennent une tradition d'enseignement de cette magie, qui est la seule qui les protège réellement, car ils n'ont que très peu de prêtres parmi eux, encore moins de Sorciers de la Lune ou de mages d'autres magies. De ce fait la langue faérique est très inspirée par la vie des Elfes Sylvains, qu'ils soient Scintillants ou Maîtres-Loups ou autres... La langue faérique étant rarement enseignée dans les écoles de magie, ceux qui le connaissent l'ont très souvent appris en tant que disciple auprès d'eux ou d'un autre mage formé par eux, ainsi leur culture domine-t-elle largement les charmes faériques.

La langue choisie conventionnellement pour représenter le faérique (sauf en ce qui concerne les charmes) est le gallois.

Composantes et jets de résistance

La magie faérique utilise les composantes verbales et somatiques par défaut, **sauf pour les Charmes, qui n'utilisent que des composantes verbales**. Les jets de résistance se font par défaut contre un seuil égal à: 10 + niveau du pouvoir + imagination.

Charmes (Sortilèges)

Un charme féérique a un effet de base, dont le coût est calculé par défaut en fonction de son niveau, de la même manière que n'importe quel sortilège. Cet effet de base peut être obtenu par quiconque prononce le charme, qu'il soit ou non faériste, qu'il ait ou non l'extension sortilèges de l'affinité faérique à un niveau suffisant, le charme fonctionnera tant que la quantité nécessaire de Transcendance aura été dépensée. Si de plus plusieurs personnes le prononcent en étant animées de la même volonté, alors elles peuvent mettre en commun leur Transcendance pour s'en partager la dépense. De là les convents de sorcières. Un faériste peut ainsi se faire aider de quiconque, sans avoir besoin d'acquérir de la Transcendance morte. **Par la suite, lorsque le niveau n du faériste interviendra pour la réalisation des charmes, si le charme est lancé par un non faériste, n sera considéré comme étant égal au chiffre alternatif (ici 5 par exemple) qui sera marqué ainsi: ex. n:5.** Si plusieurs faéristes s'associent en convent pour lancer un charme, le niveau du faériste de plus haut niveau s'appliquera. Si un faériste est de niveau inférieur au chiffre alternatif, il peut lancer le charme au niveau indiqué par ce chiffre. Par conséquent, Un faériste de niveau 1 lançant un charme dépendant du niveau n:5 pourra le lancer comme s'il était lui-même de niveau 5.

Outre cet effet par défaut du charme, le faériste peut choisir d'*animer* un ou plusieurs mots du charme, le rendant ainsi plus puissant ou diversifiant son champ d'application, un peu comme la coercition des draconistes, mais de manière beaucoup plus étendue. Pour enchanter tel ou tel mot d'un charme, le faériste utilise un aspect unique de la magie faérique: les champs sémantiques. Chaque mage choisit au départ de subdiviser l'ensemble des mots faériques selon un ou plusieurs champs sémantiques. Le mage peut choisir d'avoir un unique champ sémantique universel, contenant tous les mots, ou autant de champs qu'il souhaite, voire autant de champs que de mots, chaque champ ne contenant alors qu'un unique mot. **Animer un ou plusieurs mots d'un charme coûte p points de Transcendance pour chaque mot, si p est le niveau du charme.**

Plus le mage disposera de champs sémantiques, plus il pourra se spécialiser dans tel ou tel type de magie. En effet, à chaque champ sémantique est affecté un rang. Or, lorsqu'il choisit d'animer un mot du charme qu'il lance, le faériste doit choisir d'animer ce mot selon l'un de ses champs sémantiques, il doit pour cela avoir au moins un rang égal au niveau du charme dans ce champ sémantique. La plupart des mots peuvent avoir différentes acceptions, surtout dans un contexte poétique, on considère donc que le mage peut animer n'importe quel mot selon n'importe quel champ sémantique. La combinaison d'un mot, de sa place dans le poème représentant le charme, et du champ sémantique utilisé, et enfin de l'effet par défaut du charme considéré, constituera l'effet particulier désiré par le mage, qu'il devra décrire, et qui se réalisera selon l'interprétation du MJ.

Comme la magie démoniaque ou angélique, la magie faérique crée donc des effets dans l'instant, qui ne se reproduiront peut-être jamais. De plus, les champs sémantiques étant absolument quelconques, elle est universelle dans son champ d'application, du moins en théorie. C'est sans doute ce qui a fait dire à Épéronaï qu'il s'agissait de la langue enchantée la plus aboutie. En pratique, les charmes existants orientent beaucoup le champ d'application de cette magie, et à moins d'animer beaucoup de mots d'un charme, on ne peut s'éloigner totalement de son usage par défaut. Le MJ doit estimer lui-même une certaine limite, au-delà de laquelle le charme est totalement dénaturé et ne peut plus être lancé.

Un mage ayant z champs sémantiques dispose de z*rang de son extension sortilèges points à répartir dans tous les champs sémantiques. S'il choisit de les alimenter tous également, alors il pourrait tout aussi bien n'avoir qu'un seul champ sémantique, mais l'intérêt est justement de pouvoir répartir ces points selon son désir, en condamnant certains champs pour en développer d'autres.

Par exemple, un mage ayant une extension sortilèges de rang 4 choisit de répartir l'ensemble des mots en utilisant les 5 champs sémantiques du Tarot Cosmétique:

- Crânes : Mort, destruction, énergie négative
- Roses : Passions, sentiments, émotions, énergie positive
- Sabliers : Temps et Espace
- Lunes : Rêve, imagination, créativité

- Yeux : Folie, élévation de l'esprit

Naturellement ces champs sémantiques ne rassemblent pas l'ensemble des mots existants, on peut considérer qu'il en existe un sixième, par défaut, rassemblant 'tout le reste'. Le mage dispose donc de $6*4=24$ points à répartir dans ces six champs. S'il met 4 partout, il pourra animer n'importe quel mot dans tout charme de niveau 1 à 4, mais s'il adopte la répartition suivante:

Crânes	12
Roses	4
Sabliers	6
Lunes	1
Yeux	0
Autres	1

On voit qu'il se donne la possibilité d'animer des mots de charmes jusqu'au niveau 12 par le champ des Crânes, et se spécialise ainsi dans une magie offensive, alors qu'il restreint énormément son champ d'action dans les rêves ou la folie, ou encore dans le champ par défaut.

Il va de soi que les différents champs sémantiques doivent être relativement équilibrés entre eux pour que le système ait un intérêt. Une fois de plus nous laissons le MJ juge en la matière. Mais évitez d'accorder par exemple à un mage faériste d'utiliser le champ sémantique des champignons à rayures en regard d'un champ contenant tout le reste.

Les Charmes traditionnels

Ces charmes constituent un ensemble de pouvoirs qui sont souvent associés à l'art des rebouteuses, sorcières et enchantresses diverses, qui les utilisent sans être réellement faéristes et s'en transmettent les vers en grand secret. Si un joueur souhaite que son personnage en apprenne lui aussi, je propose d'imposer au joueur de les réciter de mémoire. Par ailleurs, si prononcer les mots de la langue faërique est possible sans la comprendre ni la connaître, cela n'est point non plus chose si aisée qu'il soit possible d'y parvenir dès la première tentative. Le personnage devra s'entraîner souvent, surtout s'il n'a personne pour le conseiller. Il existe des recueils écrits de charmes, mais ils sont souvent inutiles à ceux qui les lisent faute d'en connaître la juste prononciation.

Les charmes proposés ci-dessous sont classés selon des catégories arbitraires, et associés, tout aussi arbitrairement, à des poèmes de France ou d'ailleurs. Si ces poèmes vous déplaisent, ma foi choisissez-en d'autres ou ignorez cette règle. Entre crochets est indiqué le niveau du charme.

Charmes d'invocation

** Le rayon primordial [1]*

Ce charme permet de donner à un objet en cristal ou en verre une luminosité interne qui lui permet de servir de lampe pendant 6:n heures. L'intensité de la luminosité augmentera avec la taille de l'objet de manière assez aléatoire selon l'état d'esprit du mage. Plus il sera d'humeur sombre plus le charme s'en ressentira.

*Ombres flottantes sur clarté diffuse
Faibles lueurs sur la nuit épaisse
Par les regards trop stricts des hommes
Qui cherchent à résoudre l'énigme de leur coeur
Salve nocturne de l'âme
Où les faisceaux du soleil s'épuisent
Replié sur moi-même je cherche
le rayon primordial
comme une clef des songes*

(Jean Amrouche - Cendres)

** Je dirai quelque jour vos naissances latentes [2]*

Ce charme est équivalent dans ses effets à la trame draconiste fondamentale de *Métonymie* lancée à un niveau équivalent de mage draconiste n:2.

*A noir, E blanc, I rouge, U vert, O bleu : voyelles,
Je dirai quelque jour vos naissances latentes :
A, noir corset velu des mouches éclatantes
Qui bombinent autour des puanteurs cruelles,*

*Golfes d'ombre ; E, candeur des vapeurs et des tentes,
Lances des glaciers fiers, rois blancs, frissons d'ombelles ;
I, pourpres, sang craché, rire des lèvres belles
Dans la colère ou les ivresses pénitentes*

(Voyelles d'A. Rimbaud)

* *Viens vider tes sacs de sang frais [6]*

Cet étrange sortilège est l'un des rares charmes dits "cruels", de par ses effets dévastateurs. Il donne corps à un violent sentiment de haine ou de colère de la cible (qui doit être consentante) sous la forme d'une créature magique qui aura comme unique fonction de détruire l'objet de cette haine ou colère. La créature magique n'existera que pendant n:1 heure et aura la forme matérielle imaginée par la cible du sortilège, qui devra aussi être **celle d'une créature ayant été tuée par la cible**, mortelle ou non. Elle pourra être dissipée en tant que sortilège et disposera de (force de la colère/haine sur une échelle de 1 à 10)*(n:1) points de vie. Hormis les capacités physiques évidentes liées à sa forme physique, l'invocation n'aura aucun des pouvoirs de la créature dont elle assume la forme. Elle disposera cependant des capacités de combat et des jets de résistance de la cible du sortilège (sauf en ce qui concerne la *Dissipation*).

*Viens vider tes sacs de sang frais
Il y a encore une ombre ici
Un morceau d'imbécile là
Au vent leurs masques leurs défroques
Dans du plomb leurs pièges leurs chaînes
Et leurs gestes prudents d'aveugles
Il y a du feu sous roche
Pour qui éteint le feu*

(La tête contre les murs de P. Éluard)

Charmes de métamorphose et de dépassement

* *Tout aux tavernes et aux filles [1]*

Ce charme permet au mage de transformer n:1 simples cailloux en autant de pièces de monnaie quelconque, dont il ait le modèle entre les mains. La métamorphose durera jusqu'à l'aube suivante. Avec le chant du coq, les fausses pièces retrouveront leur aspect originel.

*Car que tu sois porteur de bulles,
Pipeur ou hasardeur de dés,
Faux-monnayeur et que tu te condamnes au feu
Comme ceux que l'on ébouillante,
Traîtres, parjures, sans foi ni loi;
Que tu sois larron, que tu volles ou pillas,
Où en va l'acuis, que croyez-vous?
Tout aux tavernes et aux filles.*

(F. Villon - Ballade de bonne doctrine)

* *Lorsque les loups vivent du vent [2]*

Ce charme permet de prendre (ou de donner à une personne consentante) une forme animale naturelle pour une durée de n:2 heures. Ce charme doit permettre de voyager, de partir, de s'enfuir, mais sera fort peu efficace au combat.

*En ce temps que j'ay dit devant,
Sur le Noël, morte saison,
Lorsque les loups vivent du vent
Et qu'on se tient en sa maison,
Pour le frimas, près du tison:
Cy me vint vouloir de briser
La très amoureuse prison
Qui souloit mon cueur desbriser.*

(Le Petit Testament de F. Villon)

* *Plus ne suis ce que j'ai été* [3]

Ce charme, très apprécié des femmes, permet de transformer son apparence ou celle d'une cible (jet de volonté si non-consentante) pour une durée de 24 h, soit en reprenant l'apparence de la jeunesse, soit au contraire en se vieillissant à volonté.

*Plus ne suis ce que j'ai été,
Et plus ne saurais jamais l'être.
Mon beau printemps et mon été
On fait le saut par la fenêtre.*

(Clément Marot)

* *L'espace d'un souffle* [3]

Ce charme confère au mage où à toute cible consentante (au toucher) un bonus égal à (la valeur de l'affinité faërique):15 dans les compétences suivantes : **discrétion, vigilance, chercher, se cacher, ouïe fine** pour une durée d'une heure.

*La distance qui sépare l'impiété de la foi
N'est que d'un souffle
Celle qui sépare le doute de la certitude,
N'est également que d'un souffle
Passons donc gaiement cet espace d'un souffle
Car notre vie aussi n'est séparée de la mort
Que par l'espace d'un souffle*

(Les quatrains d'Omar Khayam)

* *Cette fois je veux un beau visage* [4]

Ce charme permet contrairement aux autres charmes de métamorphose de réaliser une métamorphose amnésique sur une cible consentante. Cette métamorphose sera donc définitive. Le mage doit avoir déjà vu la nouvelle forme de la cible pour la lui donner et cela ne lui procurera pas les capacités physiques de celle-ci pour autant. Ce charme est donc en général plus adapté à une personne désireuse de changer d'apparence de manière définitive ou magiquement indétectable pour ensuite reprendre sa forme initiale par le même charme.

*J'ai appelé mon père, j'ai dit "Père, change mon nom
Celui que je porte est tout couvert de peur, de boue, de lâcheté, de honte"
[...]
Il dit "Je t'ai enfermé dans ce corps, je l'ai voulu comme une épreuve
Tu peux l'employer comme une arme ou pour rendre une femme heureuse"
[...]
Laisse moi recommencer, oh s'il te plaît
Cette fois je veux un beau visage et dans mon âme je veux la paix*

(Graeme Allwright d'après Leonard Cohen - Lover lover lover)

* *Come, thick night* [5]

Ce pouvoir permet de se rendre invisible et/ou inaudible aux yeux des autres par détournement des ondes lumineuses et étouffement des ondes acoustiques, donc sans qu'aucun jet de volonté ou résistance à la magie s'applique. Une dissipation fonctionnera en revanche normalement. Ce charme peut durer n:8 rounds.

*Come, thick night
And pall thee in the dunnest smoke of the Hell
That my keen knife see not the wound it makes*

(Macbeth II-1, Shakespeare)

* *Les maigres paladins du Diable* [7]

Ce pouvoir permet d'enchanter une arme unique pendant une durée de n:4 rounds, de manière à ce qu'elle puisse toucher un revenant ou une créature immortelle normalement immunisée aux armes normales ou même immatérielle. Ce charme extrêmement puissant est très apprécié des mortels en butte à des forces mystiques qui les dépassent.

*Au gibet noir, manchot aimable
Dansent, dansent les paladins
Les maigres paladins du Diable*

(Le bal des pendus, Rimbaud)

* *Pleine de rage [8]*

Ce charme permet de prendre (ou de donner à une personne consentante) une forme monstrueuse vivante (ne possédant pas de Xoa, ce qui exclut Dragons, Anges et créatures du Peuple-Fée), pendant la nuit uniquement et jusqu'à l'aube suivante, sans possibilité de rompre le charme auparavant. Le Mage doit avoir tué un spécimen de la créature monstrueuse. La personne métamorphosée acquiert les caractéristiques et les pouvoirs de la créature monstrueuse concernée.

*Le soir quand la Lune fouette
Ses chevaux par la nuit muette,
Pleine de rage, alors,
Voilant ton execrable tête
De la peau d'une étrange bête,
Tu t'élanças dehors.*

(Contre Denise, Sorcière - P. de Ronsard)

Charmes de divination

* *Comme de longs échos qui de loin se confondent [5]*

Ce charme permet de prédire l'avenir à court, moyen ou long terme. Manger un cœur d'anguille permet de diviser par 3 la dépense en Transcendance.

*Comme de longs échos qui de loin se confondent
Dans une ténébreuse et profonde unité,
Vaste comme la nuit et comme la clarté,
Les parfums, les couleurs et les sons se répondent.*

(Correspondances - Baudelaire)

* *J'aime le souvenir de ces époques nues [12]*

Ce charme permet au faëriste de lire, comprendre, parler et écrire n'importe quelle langue non-enchantée, à condition qu'il ne soit pas coupé magiquement du monde extérieur et que les locuteurs de cette langue soient accessibles magiquement (car le charme ira "chercher" ce savoir chez une autre personne).

*J'aime le souvenir de ces époques nues,
Dont Phoebus se plaisait à dorer les statues.
Alors l'homme et la femme en leur agilité
Jouissaient sans mensonge et sans anxiété,
Et, le ciel amoureux leur caressant l'échine,
Exerçaient la santé de leur noble machine.*

(C. Baudelaire)

* *J'offre ma coupe vide où souffre un monstre d'or! [9]*

Ce charme est un équivalent de la Trame fondamentale de la *Double-Vue* des Draconistes (n:3).

*Salut de la démence et libation blême,
Ne crois pas qu'au magique espoir du corridor*

J'offre ma coupe vide où souffre un monstre d'or!

(Toast funèbre - S. Mallarmé)

Charmes d'influence

* *Injonction paradoxale [3]*

Ce charme permet d'influer sur la volonté d'une personne par injonction paradoxale, c'est-à-dire en donnant l'impression de lui interdire de faire ce à quoi on souhaite justement l'inciter. Jet de volonté. La volonté de la personne s'en trouve modifiée pour une durée assez variable, mais sans conséquence évidemment funeste pour elle. On ne donnera à personne ainsi l'envie de se jeter dans le feu.

*Tant plus je vois que vous blâmez
Sa noble discipline
Plus à l'aimer vous enflammez
Ma volonté incline.*

(A ceux qui blâment les mathématiques de J. Pelletier du Mans)

* *Au cœur du désarroi [5]*

Ce pouvoir est analogue au pouvoir draconiste d'*Empathie* et dure jusqu'à rupture ou n:1 heure.

*Tu vins au coeur du désarroi
Pour chasser les mauvaises fièvres
Et j'ai flambé comme un genièvre
A la Noël entre tes doigts
Je suis né vraiment de ta lèvre
Ma vie est à partir de toi*

(Aragon)

* *Je hais tous les hommes [7]*

Ce pouvoir permet d'empêcher une victime (jet de volonté pour résister) de mentir mais elle ne le forcera pas à parler, pour une durée de n:5 minutes.

*...je hais tous les hommes :
Les uns, parce qu' ils sont méchants et malfaisants,
Et les autres, pour être aux méchants complaisants,
Et n'avoir pas pour eux ces haines vigoureuses
Que doit donner le vice aux âmes vertueuses.*

(Le Misanthrope - Molière)

Charmes de malédiction

* *Ce sont mes amis que le vent emporte [1]*

Ce charme affecte la victime d'une malédiction inoffensive en soi mais qui ruine ses contacts sociaux, comme une haleine de chien crevé, des pustules sur le visage, une diction bègue etc... le condamnant à une solitude pénible. Jet de volonté pour résister, l'effet dure n:1 heure.

*Je crois, le vent les a ôtés,
L'amour est morte,
Ce sont mes amis que vent emporte,
Et il ventait devant ma porte.*

(La complainte Rutebeuf)

* *C'était l'heure où l'essaim des rêves malfaisants [2]*

Ce charme affecte n'importe quelle personne ayant été vue par le mage (jet de volonté), si elle est en train de dormir. Elle sera alors poursuivie par des cauchemars inoffensifs, mais qui ruineront l'effet reposant du sommeil, en ce qui concerne la récupération de transcendance: la victime se réveillera sans avoir récupéré le moindre point.

*C'était l'heure où l'essaim des rêves malfaisants,
Tord sur leurs oreillers les bruns adolescents.*

(Le crépuscule du matin - Baudelaire)

* *La ruse la mieux ourdie [3]*

Ce charme se lance sur un objet quelconque. Tant que le charme est actif, le mage saura toujours dans quelle direction aller pour retrouver l'objet. Le charme se dissipe à l'aube suivante.

*La ruse la mieux ourdie
Peut nuire à son inventeur
Et souvent la perfidie
Retourne à son auteur*

(La Fontaine)

* *Un cadavre sans tête [6]*

Ce charme permet d'enchanter un lieu de surface maximale 100n:600 mètres carrés pendant n:24 heures de manière à ce qu'il repousse toute personne tentant d'y pénétrer, hormis les personnes désignées par le mage (qui doivent être connues de lui au moins de vue) en instillant en elle une peur indicible qui prendra la forme de ce que craint le plus la victime (jet de volonté avec malus -4).

*Un cadavre sans tête épanche, comme un fleuve,
Sur l'oreiller désaltéré
Un sang rouge et vivant, dont la toile s'abreuve
Avec l'avidité d'un pré.*

(Une martyre - Baudelaire)

Charmes de protection et de guérison* *Et froid au cul quand bise vente [1]*

Ce charme protège contre la pluie, le vent, le froid et les éléments naturels en général, pour n:12 heures.

*Pauvre sens et pauvre mémoire
M'a donné, le roi de gloire,
Et pauvre rente
Et froid au cul quand bise vente.
Le vent me vient, le vent m'évente
Et très souvent
Plusieurs fois je sens trop le vent.*

(La Grièche d'hiver de Rutebeuf)

* *Be bloody, bold, and resolute [2]*

Ce charme rend la personne insensible à toute forme de peur, magique ou non. Dure n:4 heures.

*Be bloody, bold, and resolute; laugh to scorn
The power of man, for none of woman born
Shall harm Macbeth.*

(Macbeth - Shakespeare)

Si ce charme est prononcé sur le corps d'un lièvre dont les pattes sont attachées à la tête d'un merle, alors il réduira de moitié la dépense de Transcendance de ce charme sur toutes les personnes en mesure de voir le lièvre. La magie naturelle de l'assemblage supplée en partie à la Transcendance.

* *Cherchant la lumière et la clef [2]*

Ce charme soigne localement n:12 points de dégâts.

*Un maheureux ensorcelé
Dans ses tâtonnements futiles,
Pour fuir d'un lieu plein de reptiles,
Cherchant la lumière et la clef;*

(L'Irrémédiable - Baudelaire)

* *Dressé par la famine [3]*

Ce charme est très efficace, lorsqu'il s'agit de résister à l'empoisonnement. Il immunise jusqu'à n:3 personnes consentantes pour n:3 heures contre toute poison ingestif non-magique, ainsi que contre les conséquences néfastes de consommer de la nourriture avariée etc... Tout ce qui peut être avalé devient comestible et digestible, en un sens. Le personnage peut avaler par exemple des feuilles d'arbres, des champignons vénéneux, de la limaille de fer ou des morceaux de bois et s'en nourrir...

*Dressé par la famine
L'enfant répond toujours je mange
Viens-tu je mange
Dors-tu je mange*

(Au rendez-vous allemand - P. Éluard)

* *Am ancorat cu vasul meu în vis [3]*

Ce charme doit être lancé avant de dormir. Il permet au dormeur de rester conscient de ce qui se passe autour de lui, à travers les liens entre le Monde des Rêves et le Monde Matériel. Le dormeur doit être en situation de pouvoir rêver pour que ce charme agisse. On pourra donc considérer qu'il est en pratique aussi vigilant que s'il était éveillé. Durant ce sommeil modifié, la récupération des points de Transcendance et des blessures ne sera qu'à moitié efficace, toutes choses égales par ailleurs. Le charme prend fin si le dormeur se réveille, ce qu'il peut faire à volonté, en fonction de ce qu'il percevra. L'usage de ce charme est particulièrement effrayant pour l'entourage, car la personne dort de fait *les yeux ouverts*... (C'est bien entendu la version roumaine du poème qui devra être dite par le joueur.)

*Am ancorat cu vasul meu în vis
Și visul, la trezire, era vas
Cu scoici, cu alge și rugină scris.*

*J'ai jeté mon ancre dans le songe,
Et mon rêve, au réveil, était navire
Recouvert de coquillages, d'algues et de rouille.*

*Iar pâanza vrierii mi-o umflase vântul
În clipa-n care poate-aș fi rămas,
Căci n-apucaî să văd măcar pământul.*

*La voile de ma volonté était gonflée par le vent.
À cet instant, j'aurais voulu ne point me réveiller,
Car je n'avais même pas encore aperçu la terre.*

(Tunelul - Mihai Beniuc)

(Le tunnel - Mihai Beniuc)

* *Lentement, nos corps devenus vagues, écumes, [4]*

Ce charme doit être lancé sur deux personnes mortelles consentantes avant un rapport sexuel (consenti lui aussi). Il permet aux deux partenaires de récupérer l'intégralité de leur potentiel de Transcendance vive comme s'ils avaient dormi.

*Lentement, nos corps devenus vagues, écumes,
Recouvrèrent l'écueil mat et sombre de nos nudités,
Et en nos chairs meurtries nous pûmes*

Nous ressourcer à cette nouvelle marée.

(Nuit-Voyage - S. Cazé)

* *Ma pensée soutenue [5/10]*

Au niveau 5 ce pouvoir rassemble en un seul sortilège les pouvoirs de magie draconiste de *Dissipation* et de *Désenvoûtement*. Au niveau 10 il est équivalent au sortilège draconiste de "Dispersion d'une source inanimée" (cf. *Métamorphose*).

*Leurs ailes sont les miennes, rien n'existe
Que leur vol qui secoue ma misère,
Leur vol d'étoile et de lumière,
Fleuve, plaine, rocher, leur vol,
Les flots clairs de leurs ailes,
Ma pensée soutenue par la vie et la mort.*

(Leurs yeux toujours purs - P. Éluard)

* *Face à moi la mer brillait [6]*

Ce pouvoir est équivalent au sortilège draconiste "les Tours du Silence" (cf. *Inhibition*). Il dure 1:n heures.

*Face à moi la mer brillait
Pailletée d'argent vêtue de soie bleue
L'air était pur les oiseaux sifflaient
Je ne voyais rien je songeais à tes yeux.
C'était après l'ondée
Le coeur bouilli serein
Je rêvais à tes mains envolées
Comme les oiseaux sur le chemin.*

(Après la pluie - S. Cazé)

Philtres

* *Je fais souvent ce rêve étrange et pénétrant [2]*

Ce charme permet de créer un philtre d'amour à partir d'une décoction de mandragore et de jusquiame, qui est censé révéler ou accroître un sentiment amoureux déjà présent en la personne lorsqu'elle le boit (jet de volonté). La durée d'effet du charme est très variable, et dépend de la personne, notamment de la manière dont elle vivra cette expérience, selon qu'elle lui plaira ou non.

*Je fais souvent ce rêve étrange et pénétrant
D'une femme inconnue, et que j'aime, et qui m'aime,
Et qui n'est, chaque fois, ni tout-à-fait la même
Ni tout-à-fait une autre, et m'aime et me comprend.*

(Mon rêve familial - Verlaine)

* *Je suis la vieille anthropophage [3]*

Ce charme permet de créer un philtre abominable, concocté à partir du sang d'un mort. Le philtre de sang permet à celui qui le boit de connaître, par des visions fort précises, ce qu'a vu et entendu le défunt, au cours des n:1 heures ayant précédé son décès.

*Je suis la vieille anthropophage
Travestie en société,
Vois mes mains rouges de carnage,
Mon œil de luxe injecté.*

*J'ai plus d'un coin dans mon repaire
Plein de charogne, et d'ossements,
Viens les voir: j'ai mangé ton père*

Et je mangerai tes enfants.

(Pottier)

** Et nous aimons la chair [4]*

Ce charme permet de créer un philtre de mort. Le philtre de mort doit être avalé par une personne consentante, et pleinement avertie des effets de la décoction qu'elle boit. Durant n heures, la personne fera les dégâts maximaux à chaque coup qu'elle portera, pourra considérer chaque échec critique comme un échec simple et bénéficiera d'une réussite critique sur un résultat de 19 en plus de 20, ou 19 et 18, 19 et 18 et... jusqu'à 20 - k, selon le choix du mage. Néanmoins, chaque personne vivante (et non créature immortelle telle que démon etc...) tuée sous l'emprise du philtre de mort impliquera pour le tueur une chance de $2(k+1)\%$ de mourir immédiatement.

Et nous aimons la chair, son goût et sa couleur

Et son odeur mortelle et sourde.

Est-ce notre faute si votre squelette

Risque de se briser

Dans notre étreinte affectueuse et lourde...

(Alexandre Blok)

** Ô Satan, prends pitié de ma longue misère! [6]*

Ce charme permet de créer un philtre de folie, à partir d'eau dans laquelle le mage doit verser un peu de son propre sang (une quantité équivalente à la perte de 2 points de dégâts globaux). Le philtre sera alors actif tant que la blessure ne sera pas cicatrisée.

Si la personne ayant bu le philtre échoue à son jet de volonté, elle verra son caractère évoluer dans un sens pathologique, selon une exagération d'un trait de caractère déjà présent. Une personne méfiante deviendra paranoïaque, une personne vaniteuse mégalomane, un égocentrique autiste, un colérique enragé etc... Tant qu'elle sera sous l'effet du philtre (similaire à un *Envoûtement*) la victime devra chaque faire un nouveau jet de volonté. Elle aura alors dans sa journée autant d'accès de démence où sa folie prendra complètement le contrôle de sa personne que la valeur de sa marge d'échec (maximum 5). Le MJ choisira avec sagacité et sadisme (soit le sinistrement célèbre "sagadisme") les moments idoines et l'ampleur de la réaction de la victime.

Toi dont la large main cache les précipices

Au somnambule errant au bord des édifices,

Ô Satan, prends pitié de ma longue misère !

Toi qui frottes de baume et d'huile les vieux os

De l'ivrogne attardé foulé par les chevaux,

Ô Satan, prends pitié de ma longue misère !

Toi qui, pour consoler l'homme frêle qui souffre,

Nous appris à mêler le salpêtre et le soufre,

Ô Satan, prends pitié de ma longue misère !

Toi qui mets ton paraphe, ô complice subtil,

Sur le front du banquier impitoyable et vil,

Ô Satan, prends pitié de ma longue misère !

Toi qui mets dans les yeux et dans le cœur des filles

Le culte de la plaie et l'amour des guenilles !

Ô Satan, prends pitié de ma longue misère !

(Les litanies de Satan - Baudelaire)

Création et Arcanes

Création et Arcanes sont le domaine des vrais faëristes. C'est là que s'exprime pleinement l'idée que Morgane a suivi dans la création

de cette langue. Selon celle-ci la Première Sanction (cf. *Épersonai*) n'était que le début d'une nécessaire évolution de la magie vers une existence plus discrète, plus modeste et surtout plus universelle. Partageant avec son vieux rival Merlin la croyance en une source magique unique à l'Univers, donnant à celui-ci sa cohérence et lui permettant d'exister même dans ses aspects non-magiques, elle était en revanche convaincue de la nécessité de préserver et d'entretenir cette source, qu'elle appelait le **Cœur battant de l'Univers**, à travers une nécessaire régulation de l'activité magique.

Morgane était convaincue que restreindre l'apprentissage de la magie à une élite, que ce fût par la naissance comme dans le cas des Sorciers ou à travers une culture du secret comme ce que préconisaient *Imhotep*, *Méthyl* et *le Prophète* (trois autres membres de la *Transcendante Ennéade*), n'aboutirait qu'à l'apparition de très puissants mages ou sorciers, tout-puissants face à une masse incapable de leur faire face. Considérant ces situations comme périlleuses pour l'équilibre magique mais aussi social de Terre Seconde, elle a choisi de créer une magie qui au contraire puisse aisément s'enseigner et se répandre. De fait la langue faërique est sans conteste la plus aisée à enseigner des neuf langues enchantées.

Elle l'a baptisée "faërique" avant même que le Peuple-Fée choisisse de l'adopter pour apprendre à parler, car elle voulait prendre exemple sur la démarche des créatures féériques, renonçant au développement de leurs pouvoirs personnels pour alimenter le "Cœur battant de l'Univers". C'est ainsi que la langue faërique, à travers les extensions Création et Arcanes, excelle à enchanter lieux et objets, afin de rendre la magie à la matière, et de lui donner une pérennité dans l'Univers. Pour Morgane, un objet enchanté est préférable à un sortilège, si toutefois il peut être utilisé aisément par tout un chacun, car sa magie est alors comme un simple outil dont chaque mortel peut bénéficier.

Cette ambition généreuse de "mettre la magie au service du peuple" a façonné la langue faërique elle-même, ce qui explique que celle-ci soit particulièrement efficace à créer des sources inanimées, surtout lorsque les effets sont à la fois discrets et œuvrent au bien commun. La langue faërique, bien que fort minoritaire si on ne compte pas les "faux faëristes", apparaît sur de nombreux objets ou lieux magiques. Les alchimistes disent qu'un objet enchanté sur deux est issu de la langue faërique. Enchanter lieux et objets fait donc partie de la vocation d'un faëriste, d'autant qu'il a les moyens d'y parvenir tout en sacrifiant une quantité fort modeste de Transcendance vive, si on la compare à ce qui serait exigé pour un effet équivalent par une autre langue enchantée.

Aberth ("offrande") : Ce pouvoir est typique de la démarche "solidaire" de la langue faërique. C'est un pouvoir de création dont le coût est nul et qui peut être inscrit sur n'importe quel objet magique (pas nécessairement de magie faërique d'ailleurs) qui nécessite une dépense de Transcendance de la part de l'utilisateur pour s'activer. Aberth confère à l'objet la faculté d'accumuler sous forme de Transcendance morte une partie de la Transcendance dépensée par l'utilisateur lorsqu'il active le pouvoir de l'objet, lorsque cette dépense est supérieure à ce dont l'utilisateur a besoin pour activer le pouvoir lui-même, ou à l'inverse de compléter la dépense de l'utilisateur lorsqu'elle est insuffisante pour activer le pouvoir de l'objet, en puisant dans cette réserve de Transcendance morte ainsi constituée.

Aberth permet ainsi à des personnes disposant de peu voire d'aucune Transcendance d'activer des pouvoirs coûteux d'un objet magique pourvu que régulièrement de puissants mages ou sorciers les emploient aussi. L'utilisateur devra dépenser pour activer l'objet une fraction définie par le faëriste de sa Transcendance vive **courante** (un dixième, un vingtième etc...), arrondie à l'inférieur. Il permet donc éventuellement à un mage d'utiliser le pouvoir de l'objet lorsqu'il est lui-même à sec en termes de Transcendance pourvu qu'il l'ait utilisé auparavant lorsqu'il était au mieux de sa forme. Si par hasard l'objet n'a pas la réserve nécessaire pour compléter la dépense d'un utilisateur pauvre en Transcendance, le pouvoir ne s'activera évidemment pas.

Une utilisation très classique d'Aberth est sur des portes d'*Affusion* créées par la magie draconique, démoniaque ou géométrique permettant de se téléporter magiquement d'un point à un autre précis avec une dépense exigée de l'utilisateur. Par exemple, dans le cas d'une porte créée par magie draconique, le pouvoir de Dichanâ d'affusion inerte entre deux points est un pouvoir transcendant de niveau 9 en incantation silencieuse et immobile. Sous forme inerte pour un coût initial de 17 points de transcendance sacrifiés à sa création, chaque utilisation (cf. *la langue draconique* à ce sujet) coûtera en principe l'équivalent d'un sortilège de niveau 1, soit 4 points de Transcendance. Un faëriste peut imposer que l'utilisateur paie en fait un vingtième de sa Transcendance courante, ce qui fait qu'une personne ayant un total courant de 200 T en paiera 10, soit 6 de plus que ce qui est nécessaire, ce qui permettra par exemple à deux personnes ayant chacune un total de courant de 10 de passer en ne payant qu'un seul point puisque $1+3+1+3 = 2*4$. Le jarl de Lodz dans le royaume du *Norrenwelt* utilise ce genre de portes pour permettre à sa population de se déplacer aisément d'un village à un autre sur de grandes distances, et ces portes sont utilisables à peu près tout le temps parce que la Jarlna Dynhayl von Lodz, magicienne puissante, les alimente régulièrement en les empruntant à la moindre occasion.

Athgin ("régénérer") : Ce pouvoir permet de régénérer un membre perdu ou détruit sur une personne vivante et consentante (ou inanimée), telle que bras, jambe, œil crevé etc... De plus, ce pouvoir permet à la cible de bénéficier de la faculté surnaturelle "Régénération" (cf. Règles) durant n heures.

Bychan ("petit") : Ce pouvoir permet de réduire le volume de la cible de manière homothétique, inanimée ou animée, consentante ou non, d'un facteur compris entre 1 et $1/(\text{rang de l'affinité faërique})$. Proche de la *Métonymie* draconique, c'est une application simplifiée du même principe : convertir la matière en Transcendance. Pouvoir à Transcendance bloquée, dont les effets ne sont pas cumulables. La réduction de volume a des implications physiques évidentes qui s'appliqueront. La ou les cibles initiales peuvent représenter dans leur volume initial un volume total d'au plus $n \text{ m}^3$.

Coelcerth ("brasier") La basse-nécromancie n'est pas le point fort de la magie faërique, mais ce pouvoir est néanmoins très efficace. Il permet à un mage faëriste de brûler l'âme immortelle en brûlant le cadavre qui l'hébergeait. Le mage doit lancer le sort au moment

où le cadavre brûle, et l'âme est alors définitivement brûlée elle aussi, c'est-à-dire détruite (cf. *l'âme immortelle*), à condition qu'elle se trouve encore dans la *Douat*, et qu'elle ne soit ni consacrée ni élue ni revenante et qu'aucun enchantement n'ait été pratiqué sur elle. La force de ce sort est que si elle est ainsi "disponible", elle sera brûlée sans rémission ni chance d'y échapper. Ce sortilège est évidemment haï des nécromants et est aussi à l'origine de la croyance bien établie selon laquelle brûler un cadavre empêche l'âme de revenir. C'est en pratique faux, même si cela rend le travail du nécromant plus difficile, mais le fait que des mages faëristes aient par ce sort tenu en échec des nécromants a fait naître cette rumeur.

Le cœur battant de l'Univers : Ce pouvoir permet au mage de faire appel à la mystérieuse source unique de la magie afin d'enchanter un objet ou un lieu. Il ne coûte aucune dépense de Transcendance en lui-même, et permet au mage, lorsqu'il enchante un objet magique, de prendre à cette source des points de Transcendance vive qui ne proviendront ni de son sacrifice personnel ni de la transcendance éventuellement déjà présente dans l'objet. Il peut ainsi créer autant de points de Transcendance que ce qu'il sacrifie.

Désenvoûtement, Dissipation et Double-Vue: Ces pouvoirs sont identiques aux sortilèges draconiques décrits dans les articles éponymes.

Gwrthwenwyn ("contrepoison") Comme son nom l'indique, ce pouvoir agit comme un contrepoison particulièrement efficace, car il détruit le poison lui-même, qu'il soit magique ou non, partout où il est présent dans le corps de la personne ciblée (qui doit être volontaire ou inanimée). D'ailleurs, cela peut fonctionner pour toute substance ingérée ou instillée, par exemple de l'alcool ou de la drogue... Le mage doit cibler cependant une substance en particulier. Les séquelles **réversibles** liées à l'ingestion de cette substance (comme la dépendance pour une drogue ou les effets mortifères du poison ou une infection ou maladie...) disparaîtront aussi, car le Gwrthwenwyn est très efficace.

I ba le mae hi'n arwain ("Où cela mène-t-il?") : Lorsque le faëriste lance ce sortilège il acquiert jusqu'à l'aube suivante la faculté "Conscience onirique" associée à un score égal à celui de son extension arcanes. Il acquiert également les pouvoirs oniriques suivants (cf. *Rêves*) : *Recherche onirique*, *Aliénation forcée*, *Art des Rêves*, *Art des rêves personnel*, *Armes oniriques*.

Leighis ("guérir") : Ce pouvoir permet de guérir, chez toute personne inanimée ou consentante, n'importe quelle maladie, **magique ou non**.

Llaw anweledig ("main invisible") : Ce pouvoir est de niveau de maîtrise 2 mais se lance à un niveau d'exécution k choisi par le Mage. Il permet d'utiliser le soupçon de magie contenu en toute matière pour la déplacer comme par télékinésie. Certains mages-géomètres désireux de distinguer ce pouvoir de la télékinésie classique parlent d'"attraction magique". De fait il sera d'autant plus efficace qu'il sera appliqué à une cible imbue de magie. C'est un pouvoir qui s'applique à vue pour le mage : il peut manipuler la cible à distance **pendant n rounds, aussi efficacement que s'il la tenait lui-même et de plus sans que cela gêne ses mouvements normaux**. Morgane - dit la légende - l'aurait appelé "le sortilège de la cuisinière", mais il est évident qu'il peut être utilisé en combat pour manier plusieurs armes à la fois, qui doivent cependant être toujours visibles du mage sans quoi le sort sera rompu. Dans ce cas le mage devra cependant faire un **jet de concentration sur un seuil de 20 à chaque usage d'un objet manipulé par ce sort** sans quoi tous les sorts actifs seront rompus.

L'efficacité de la main invisible est variable : elle est égale à k (le niveau d'exécution choisi par le mage) multiplié par la **teneur en magie** de la cible (terme alchimique). Dans le cas d'une cible possédant un total de Transcendance vive ou de Grâce (charnelle ou matérielle) sa teneur sera considérée comme la valeur de ce potentiel plafonnée à 100 (prendre la somme des potentiels si les deux énergies sont présentes). Une épée magique faite avec 20 points de Transcendance aura donc une teneur de 20, un prêtre ayant un potentiel de Grâce de 50 et de Transcendance vive de 10 aura une teneur de 60, un sorcier ayant un potentiel de Transcendance vive de 150 aura une teneur de 100 etc... Pour une cible imbue de magie naturelle ou antique le MJ proposera un chiffre équivalent. Pour une matière non magique ou insensible à la magie la teneur est par défaut celle de la teneur minimale, soit 1.

La valeur de l'efficacité peut être vue comme un pourcentage : divisée par 100 et arrondie à l'entier inférieur elle indiquera la **force de la main invisible**, ou sa **dextérité** selon l'usage qu'en fait le Mage, c'est-à-dire la force ou dextérité effective avec laquelle l'objet est manipulé, qu'il soit ou non animé. Les cibles disposant d'un jet de volonté ou de résistance à la magie peuvent évidemment choisir de résister par ce biais.

Mae'r gauaf yn agoshau ("l'hiver s'approche") : Le nom de ce pouvoir vient du fait que lorsqu'il est invoqué sur une arme il déclenche sur toute cible mortelle touchée par cette arme une sensation de froid intense. Ce n'est qu'une sensation et il s'agit en fait d'une énergie magique particulière à la magie faërique, qui agit comme la Rancœur d'Ygerne d'autant plus que la cible est puissante. On dit que cet hiver est celui dans lequel Merlin fut lui-même enfermé. Quoiqu'il en soit cette mystérieuse force que les théoriciens draconistes ont appelé le पाला ("pālā": "gel" en draconique) est similaire à l'énergie négative dans la mesure où elle n'agit que sur ce qui est vivant. Le gel a ceci de particulier qu'il annule toute forme de bonus (de force, de dextérité, d'une autre magie etc...) sur les dégâts causés par l'arme concernée et remplace ceux-ci par un jet de dés choisi par l'utilisateur dont le maximum doit cependant être inférieur ou égal au nombre nominal de points de vie de l'adversaire. Par exemple, dans le cas où la victime a 20 points de vie en temps normal, même si l'utilisateur a une simple dague, les dégâts de son arme pourront être 1d20, 2d10 ou 3d6 ou 5d4... **et ce sans aucune forme de bonus supplémentaire**. La victime n'a droit à aucun jet de volonté contre cela, en revanche elle a droit à la résistance à la magie. Mais là ne s'arrête pas la puissance du pālā : il peut de surcroît paralyser la victime pour 1d4 rounds, la rendant raide comme de la glace. Sous cette forme la victime ne peut être blessée ni tuée, mais elle est évidemment hors de combat. Contre ce second effet du pālā la victime dispose d'un jet de volonté en revanche contre un seuil de 20. Le sortilège en lui-même dure le temps d'une scène. On dit que Morgane aurait dit la première fois qu'elle fit appel à ce pouvoir : *"L'hiver approche et aux premières heures*

du givre des chevaliers mourront de la main d'enfants armés de couteaux à pain.", en référence à un combat l'opposant à la chevalerie créée par Merlin.

Melltith ("malédiction") : Ce pouvoir est un envoûtement qui a la particularité d'être d'autant plus puissant que la puissance de la victime est élevée. Melltith est un envoûtement qui perturbe le lien unissant la cible au fameux "Cœur battant de l'Univers". Ce lien est d'autant plus puissant que la cible elle-même l'est, et de ce fait le seuil du jet de volonté pour y résister est égal au niveau global de la victime (prendre une équivalence si la victime est sans discipline). On voit que seules les personnes réellement très puissantes ont à redouter cette malédiction. La malédiction peut s'exprimer de deux manières sur la victime: soit elle la force à faire pour chaque jet de dé deux lancers au lieu d'un et à toujours prendre en compte le moins favorable des deux résultats, soit elle lui impose l'échelle de Morgane mais uniquement dans ses degrés défavorables.

Myfyr ("méditation") : Ce pouvoir est comme son nom l'indique étroitement lié à la compétence "Méditation". La méditation sous sa forme simple permet au personnage de récupérer une partie de son potentiel de Transcendance. Les praticiens de la méditation ne savent pas toujours que ce faisant ils détachent de leur conscience leur corps astral ou double spirituel pour entrer en contact avec le Monde Spirituel ou Astral (cf. *Chamanisme, Cosmogonie*). Ce pouvoir permet au mage d'être conscient de ce phénomène et de l'utiliser pour voir le Monde Spirituel, s'y déplacer et interagir avec ses habitants : esprits ou doubles spirituels.

Pour être efficace, Myfyr doit être lancé juste avant que le mage entre en méditation, et durera tant que la méditation durera (le mage doit réussir des jets de méditation toutes les 10 minutes et ne pas être dérangé comme dans une méditation normale). Le mage sera alors capable de voir le monde spirituel par son corps astral, de s'y déplacer à son gré (uniquement dans le niveau primordial cependant, cf. *Chamanisme*), de parler aux esprits et éventuellement de leur demander leur aide. Il ne peut les y contraindre à la manière d'un Chaman évidemment, mais il arrive chez les *Elfes Sylvains* que des esprits animaux ou ancestraux leur rendent service. Ce sort ne procure par ailleurs aucune protection contre toute forme de bannissement du Monde Spirituel.

Nid ydych yn qwerth eich halen ("tu ne vaux pas ton sel") : Ce pouvoir est en liaison avec l'affinité "Nef des Fous" des *Illusionnistes*. La création de cette sorcellerie est d'ailleurs à tort attribuée parfois à Morgane. De fait l'accès à ce pouvoir signifie que le mage a accès à tous les pouvoirs de l'affinité Nef des Fous, même les illusions semi-réelles. Il peut donc se considérer lui-même comme Illusionniste, en attribuant au score de l'extension arcanes de son affinité Faërique le rôle de celui de l'affinité Nef des Fous d'un véritable Illusionniste. Sa magie restera néanmoins identifiable comme de la magie faërique et non de la sorcellerie illusionniste.

Pwy Biau'r cwm hela yma ("À qui appartiennent ces chiens?") : Ce pouvoir permet sans doute de comprendre pourquoi la magie faërique, pourtant assez bénigne dans ses effets comparée à d'autres comme les magies nécromantique ou démoniaque, souffre d'un interdit très strict dans certaines régions du monde où le pouvoir religieux est très affirmé, comme Adria ou Shat-Ishtar. C'est cependant un pouvoir très peu utilisé par les faëristes, d'abord en raison du niveau de maîtrise qu'il exige, mais aussi par précaution. Ce pouvoir s'attaque à ce que Morgane appelait la "magie servile", c'est-à-dire la magie divine. La magie divine, par le fait qu'elle a sa source dans la foi d'un ensemble de fidèles mais se trouve concentrée dans une minorité d'entre eux : à savoir les prêtres, est contraire à Morgane et sa démarche. Sous cet angle elle revient à priver les mortels d'une forme de pouvoir magique pour la concentrer entre les mains d'une classe dominante. Un prêtre répondrait à cela que la foi n'existant que grâce aux cultes, il est naturel qu'elle les fasse vivre à travers leurs serviteurs les plus zélés, et que sans les prêtres cette étincelle de pouvoir ne pourrait même pas être utilisée.

Foin de ces arguties théogoniques, ce sort très puissant permet de **suspendre toute forme de magie divine** dans un rayon de n mètres autour du mage. Les effets magiques instantanés apparus simultanément sont automatiquement dissipés, les autres sont suspendus dans le temps : ils reprendront leur cours une fois ce sort achevé. Le mage doit se concentrer pour maintenir ce sort, il peut se déplacer mais ne peut rien faire d'autre. Le sort dure tant que le mage reste concentré mais prend forcément fin avec l'aube.

La rancœur d'Ygerne : On dit que c'est par ce pouvoir que Morgane parvint avec l'aide de Viviane à emprisonner à jamais Merlin, accomplissant ainsi l'ancienne malédiction lancée par Ygerne à l'Enchanteur pour l'avoir abusée en donnant à Uther Pendragon l'apparence de son époux pour ensuite lui voler le jeune Arthur né de cette union adultère. Quoi qu'il en ait été véritablement, ce pouvoir est l'arme la plus redoutable des faëristes contre la concentration du pouvoir magique. Il s'attaque aux sources magiques au sens de *Viviane*, à la fois inanimées comme les objets magiques et animées comme les créatures magiques ou les affinités. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois par un mage donné sur une cible donnée.

Face à une source inanimée, par exemple un objet magique, la rancœur d'Ygerne décomposera la source en quantités plus faibles d'énergie magique qui se dissiperont ou viendront enrichir ceux qui l'entourent. L'objet dispose d'un jet de volonté pour résister évidemment, et en cas d'échec il sera privé d'un ou plusieurs de ses pouvoirs selon le choix du mage. La quantité d'énergie magique ainsi volée à l'objet sera dispersée et perdue sauf s'il s'agit de Transcendance. Dans ce cas la quantité de Transcendance vive perdue sera répartie également entre toutes les personnes à l'entour possédant un potentiel de Transcendance vive (le reste de la division euclidienne sera récupéré par le mage). On pourrait croire que le mage ait intérêt à agir seul mais l'objet aura un malus de $-p^2$ à son jet de volonté s'il y a p personnes présentes susceptibles de bénéficier de la répartition (en comptant le mage).

Face à une source animée, c'est un pouvoir redoutable mais d'usage périlleux, car il peut se retourner contre le mage qui l'utilise. Face à une créature magique elle sera purement et simplement détruite si elle échoue à son jet de volonté, mais si elle réussit le potentiel de Transcendance vive du mage sera grevé d'autant de points que la marge de réussite de la cible. Si elle échoue elle a droit un second jet de volonté, en cas de réussite elle est simplement détruite, en cas d'échec sa puissance est alors scindée et en partie récupérée par les personnes vivantes présentes, dont le mage. Le mage n'a cependant aucun contrôle sur la nature de cette répartition, ni la forme que prendra l'assimilation de cette puissance par les mortels. Parfois elle prend la forme d'une acquisition de facultés de magie naturelle, voire de facultés non magiques, d'un accroissement d'une affinité ou du potentiel de Transcendance, ou encore d'une modification des

caractéristiques passives... Quoique toujours favorable à celui qui la subit, cette transformation est imprévisible. La répartition est rarement équitable, mais là non plus rien ne permet d'en prévoir la façon, hormis le fait que parfois une affinité particulière entre la créature et un mortel puisse influencer la répartition en faveur de celui-ci. On considérera enfin que le pourcentage de la puissance ainsi distribuée sera égal au double de la marge d'échec de la créature.

Mais c'est contre une créature vivante dotée de pouvoirs magiques, c'est-à-dire contre une affinité ou un pouvoir de magie naturelle que la rancœur d'Ygerne devient particulièrement dangereuse pour le mage.

La rancœur d'Ygerne est ainsi décrite dans l'un des contes du "Cycle du Dragon" (cf. *Bouquins*) : *"Alors Morgane la Fée apprit à Viviane la Magicienne comment enfermer l'Enchanteur dans son propre pouvoir. L'Enchanteur était si ancien que même parmi les mortels peu nombreux étaient ceux qui n'avaient jamais vécu sous son influence. Car chaque sortilège accompli, chaque malédiction proférée, chaque charme lancé était un souvenir aussi brûlant que la marque d'un fer rouge au flanc du Grand Dragon. La Fée dit alors à la Magicienne :*

-Merlin est si puissant que sa puissance est sa seule faiblesse... Quoique mortel son pouvoir dépasse celui de bien des immortels, quoique homme son esprit voit plus loin que celui des Dieux ou des Dragons. Détruire une telle intelligence serait un crime odieux, et ton amour pour lui te le défendrait, Magicienne. Mais nous utiliserons les marques de son pouvoir sur cette terre pour en comprendre le secret, et elles sont si nombreuses que nous y parviendrons.

Alors elles tissèrent un piège aux liens de soie comme celui qui enchaîna le loup Fenrir pour son âme hélas trop attendrie par la beauté de Viviane. De sa passion elles firent une geôle éloignée de ce monde, et refermèrent derrière lui les portes du Monde des Rêves, là où même les Dragons peuvent mourir. "

En termes de jeu ce pouvoir permet de plonger la victime dans un état second, où son âme est en quelque sorte enfermée dans son affinité au lieu que ce soit l'inverse. Certains faëristes avancèrent que ce pouvoir était une forme alternative du fameux *Renversement des Formes* (cf. *Titans et Titanides, Nécromancie*), ce mystérieux pouvoir par lequel une Xoa s'épanouit pour devenir partie du monde matériel. Mais cela ne fut jamais vérifié. De même que l'Enchanteur est aujourd'hui plongé dans une torpeur hors du temps dont il ne sortira sans doute jamais, et conservé sous une forme immatérielle en un lieu du *Monde des Rêves* connu de Viviane seule, la victime tombe dans une sorte de catatonie qui l'ap lace hors du temps. Elle ne vieillit pas, ne peut pas mourir sous cette forme ni être blessée d'aucune manière, et est plongée dans un sommeil peuplé de rêves qui le maintiennent dans cet état. Cette torpeur dure autant que l'envoûtement lui-même, qui est alimenté par le pouvoir magique de la victime. C'est un envoûtement particulier qui ne peut être rompu par un désenvoûtement normal, mais uniquement par une autre application du même rituel de la rancœur d'Ygerne.

Le principe du rituel est d'enfermer la victime dans une sorte de monde onirique créé par l'une de ses propres affinités, qui se substitue pour lui au monde véritable. La réalisation du rituel se fait à partir d'une longue et complexe recherche du mage autour de sa victime : il doit étudier les empreintes du pouvoir de celle-ci sur la réalité, par exemple une personne dont la destinée ait été bouleversée, un lieu qui ait été transformé de manière définitive. C'est le sens de l'histoire d'Ygerne : elle est une victime du pouvoir de Merlin et porte l'empreinte directe de son pouvoir, même si elle-même n'a pas été atteinte par sa magie. Morgane étant la fille d'Ygerne selon la tradition arthurienne, elle vengea ainsi sa mère de l'affront qui lui avait été fait. Il y a derrière ce pouvoir la notion d'une responsabilité de celui qui pratique la magie, un retour de bâton qui sera d'autant plus violent que les effets de leur magie sur le monde furent radicaux. **Ces empreintes doivent être permanentes, et on considérera que le mage doit en avoir étudié autant que le rang de l'affinité qu'il souhaite utiliser. Cette affinité doit nécessairement être la plus puissante de la victime par son rang. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois contre une victime donnée et sa chance de réussite est égale au rang de l'affinité concernée en pourcentage (max 90% ; la résistance à la magie joue normalement). Enfin l'utilisation de ce pouvoir n'est pas sans risque pour le mage : en cas d'échec, il a le même pourcentage de chances d'être victime du pouvoir de sa victime, et d'en porter à son tour l'empreinte permanente, sous une forme aléatoire mais dévastatrice, sans que ni aucune jet de résistance ni la résistance à la magie ne puisse l'en protéger.** Hormis ces règles, nous laisserons le mode opératoire du rituel à la discrétion de la créativité et de la sagacité du MJ, mais une telle recherche doit prendre du temps et peut être par exemple une petite campagne pour les PJs. La conclusion du rituel elle-même suppose également d'avoir la victime à merci pendant une journée entière.

Certains affirment avoir tenté ce pouvoir sur des créatures immortelles d'origine mortelle, comme la Drache des *Sangdragon*, et être parvenu à les plonger dans un état de sommeil similaire, quoique somnambulique et partiellement réceptif au monde matériel. Mais il ne s'agit sans doute que de pure flagornerie de mages imbus d'eux-mêmes.

Le silence de Morgane : La discrétion étant pour Morgane la qualité première d'un Mage, la magie féérique sera d'autant plus efficace qu'elle sera discrète dans ses effets. Ce pouvoir ne coûte rien en tant que tel et est activé de manière définitive par le mage. Dès lors sa pratique de la magie sera soumise à l'Échelle de Morgane. C'est une échelle évaluant la discrétion du sortilège et comportant les 7 degrés suivants:

1/8 : ne rompt aucune loi physique

1/4 : entraîne une métamorphose provisoire d'une cible inanimée

1/2 : entraîne une métamorphose provisoire d'une cible animée

1 : crée une métamorphose permanente d'une cible inanimée ou animée mais non-vivante

2 : crée une métamorphose permanente d'un être vivant

4 : tue un être vivant de manière indirecte

8 : tue un être vivant de manière directe

Chaque sortilège de magie faërique qu'il lancera sera placé sur l'échelle selon sa discrétion et le coût en transcendance du sortilège sera multiplié par la valeur associée.

Swyn ("enchantement, charme") : Swyn est le pouvoir d'enchantement faërique permettant de créer des objets magiques. Le chiffre associé à ce pouvoir représente le niveau maximal de l'enchantement réalisable par le mage. Comparé à l'enchantement draconique (cf. *la langue draconique*), l'enchantement faërique est beaucoup moins souple dans ses applications. Par exemple **il n'admet aucune restriction d'usage**, car Morgane ne croyait pas qu'il fût souhaitable de restreindre l'usage d'un pouvoir magique à une lignée ou même une teinte spirituelle particulière. Le mode opératoire d'activation est toujours la pensée, ou un geste ou encore un mot de la langue faërique choisi par le faëriste. De plus un objet de magie faërique n'est jamais matériellement indestructible, ce qui implique que ceux qui existent à un instant donné sont tous relativement récents, alors que certains objets draconiques ont traversé les âges.

Swyn reproduit toujours l'effet d'un sortilège faërique existant que le mage pourrait invoquer, et évidemment de niveau de maîtrise inférieur ou égal à la valeur associée à Swyn. Comme pour l'enchantement draconique le pouvoir magique d'un objet faërique peut être *autonome* (fonctionnant sans dépense de Transcendance de la part de l'utilisateur) ou *inertes* (fonctionnant avec apport de Transcendance de la part de l'utilisateur).

Mais Swyn n'autorise qu'une seule forme de pouvoir inerte qui n'a aucun intérêt pour le mage lui-même : le pouvoir se déclenche alors si l'utilisateur dépense la quantité de Transcendance nécessaire à l'invocation du sortilège par le mage, sans aucune réduction, en incantation **immobile et silencieuse**, ce qui implique que le mage créateur de l'objet dispose de ces deux facultés. En ce cas le coût de cet enchantement sera toujours de 1 point de Transcendance, coût irréductible pour le faëriste qui devra nécessairement le prélever de son propre potentiel. On voit que l'intérêt personnel pour le mage de cette utilisation de Swyn est nul, mais en revanche c'est ce qui permet par exemple aux Elfes Sylvains (pour la plupart non-magiciens) d'avoir accès à de nombreux objets magiques leur permettant de bénéficier de pouvoirs de magie faërique inaccessibles par les simples charmes pour un coût fort modeste de la part du mage.

Les pouvoirs autonomes ont un fonctionnement remarquablement simple : leur enchantement coûte un sacrifice équivalent à leur coût normal (toujours en incantation **immobile et silencieuse**, et à condition que le mage créateur de l'objet dispose de ces deux facultés), mais cette fois la vertu du "Cœur battant de l'univers" ou l'apport de matériaux enchantés peuvent réduire ce coût. Mais comme pour toutes les magies du Verbe (cf. la quatrième loi de *Viviane*) cette réduction ne peut dépasser la moitié du coût final de l'enchantement. Leur effet sera le même que si un mage faëriste de niveau égal au niveau de maîtrise du sortilège lançait celui-ci, et l'objet permettra alors de faire appel à ce pouvoir à 29 reprises entre deux nouvelles Lunes. Cette étrange gestion du temps serait un hommage de Morgane au Titan Nyx, dont elle aurait tiré la structure de l'enchantement faërique.

FÉE (Le Peuple)

Voir aussi La langue Faërique, Titans et Titanides, l'Âge d'or

Appelé aussi le Petit Peuple (par comparaison avec les Dragons dont ils sont des cousins éloignés), ils représentent le mystère de ces Xoas pures qui apparaissent en de si modestes enveloppes (pour en savoir plus sur les Xoas cf. *Titans et Titanides*). Le Peuple-Fée est un ensemble de Titanides à Xoa non-épanouie dont la puissance est considérablement réduite comparée à celle d'autres Titanides comme les Dragons. Néanmoins ce sont des immortels à part entière et si leur influence sur la marche de l'univers semble dérisoire comparée à celle de leurs puissants cousins, ils sont les gardiens de la mémoire de l'Âge d'Or, époque où Titanides et mortels étaient liés par le sang. Ils étaient jadis les intermédiaires entre mortels et immortels, et si l'apparition des Dieux les a considérablement affaiblis, ils existent toujours, attendant leur heure à leur manière, protégés par leur apparente insignifiance. Satyres, Nymphes, Kères, Eskhataï, Sylphes, Farfadets, Vodianoï, Ondines, Foïmorés, Sirènes, Hespérides, Microdragons, Harpyes, Gorgones, Grées, Basiléi... tous appartiennent au Peuple-Fée.

Jadis appelés le Peuple Muet en raison de leur habitude de communiquer par les gestes ou par la pensée, ils parlent aujourd'hui la langue faërique (ou féérique), créée pour eux par l'Enchanteresse Morgane, qui appartient à la Transcendante Ennéade. Bien qu'étant une langue enchantée, la langue faërique a ceci de particulier qu'elle peut être parlée, écrite et utilisée par toute personne possédant la faculté "sensibilité à la magie". Quant à eux, les êtres féériques l'utilisent sans pour autant posséder en eux une affinité féérique (comme les Démons utilisent le démoniaque, les Diables le diabolique, les Anges l'Angélique, les Morts le nécromantique...): seul un être issu d'une lignée mortelle peut disposer de cette affinité en maîtrisant la langue dans son ensemble (hormis les Kères, cf. ci-dessous). Les immortels du Peuple Fée utilisent en fait principalement la magie naturelle issue de leur Xoa, ainsi que des charmes faëriques à partir d'une transcendance créée par leur Xoa (cf. plus bas).

Le Peuple Fée est issu de certains des Titans primordiaux qui jadis dominaient l'Univers Matériel Réel, qu'on désignera ici sous leurs noms grecs (cf. à ce sujet Titans et Titanides): Nyx, Khthôn, l'Érèbe, Hypérion, Océan, Téthys et Céto. On les présente donc ci-dessous en fonction de leur ascendance. Par ailleurs, au cours de l'Âge d'Or certains Titans partagèrent leur sang avec les humains, créant ainsi des lignées aujourd'hui disparues: les Nyktéra pour Nyx les Océanides pour Océan, son épouse Téthys et sa sœur Céto, les Khthôniaï pour Khthôn, les Héliades pour l'Hypérion, les Amazones pour Cronos. Parmi ces lignées humaines les Titans désignèrent jadis des élus, similaires à des prêtresses, parfois dotées d'une forme d'immortalité, et qui étaient toujours des femmes à l'origine : Kères et Eskhataï pour Nyx, Gorgones, Grées et Harpyes pour Téthys, Océan et Céto et Érinyes pour Khthôn, la reine Penthésilée pour les Amazones. Ces élues existent toujours, mais sous la forme de créatures du Peuple-Fée, comme une résurgence du pouvoir des Titans oubliés, sauf pour les Érinyes et Penthésilée, qui se manifestent comme jadis en s'incarnant dans des Mortels. La lignée mortelle qui partageait alors le sang des Héliades a en revanche complètement disparu et ne comptait en son sein aucun élu du Titan, chaque Héliade étant à sa manière élu par l'Hypérion. On trouve donc au sein du Peuple-Fée actuel des titanides immortels plus ou moins identiques à ce qu'ils étaient sous l'Âge d'Or, et d'autres qui étaient des mortelles élues par les Titans et sont aujourd'hui des créatures immortelles identiques aux autres créatures du Peuple-Fée.

Le Peuple-Fée habite en général des lieux naturels qu'on appelle alors enchantés, et qui échappent au contrôle des Mortels. Ces lieux ont leurs propres règles et sont en général de véritables mines pour ceux qui recherchent simples et matériaux magiques en général, à condition d'en respecter les règles, car le Peuple-Fée réagit très fortement à toute forme d'ingérence dans son environnement naturel.

Les Xoas féériques

Elles apparaîtront aux yeux avertis comme des versions fragiles et intangibles de Xoas pures non-épanouies. Un être du peuple-fée peut être considéré en fait comme son propre gardien, au sens du gardien des Xoas (cf. Titans et Titanides). Leur corps est alors la manifestation physique de ce gardien et leur Xoa se résume à une unique région, qui est évidemment l'Antre. Cette cellule unique possède un certain nombre de nœuds, variable selon les individus. Un écrit anonyme d'un angéliste au sujet du Peuple-Fée étudié sous l'angle des Xoas intitulé *Les silhouettes de Morgane* et dont l'unique exemplaire est jalousement préservé dans la bibliothèque de Sainte-Volonté présente ces Xoas comme des "silhouettes" ou des "ombres" des Xoas titaniques, "portées par la lumière divine": *Il ne fait aucun doute en vérité que l'avènement des Dieux a signifié le déclin des Titanides et qu'à l'avenir ceux-ci disparaîtront et que l'ombre que leur présence porte sur la Terre se dissipera peu à peu. Les âmes mortelles pourront alors jouir pleinement de la radianse divine.*

Une étape essentielle de ce déclin fut le travail d'Épersonai, ouvrant la voie de la magie du Verbe, évolution inéluctable de la magie qui trouvera son achèvement dans la disparition des Sorciers. La trahison de Merlin fut le signe des temps nouveaux. L'ère violente et obscure des Dragons et des Titans devait prendre fin. C'est alors que se multiplièrent les créatures du Peuple-Fée.

Bien entendu, le Peuple-Fée est plus ancien que les Dieux eux-mêmes. Les écrits des anciens nous parlent des Nymphes, Satyres, Faunes... Nonobstant leur nombre était alors considérablement plus réduit. Ils étaient en quelque sorte des Titanides échoués, des êtres relativement rares et limités à certains lieux particuliers où vivaient les lignées humaines partageant le sang des Grands Titans. Titanides échoués, ils le sont toujours, mais cette fois leur nombre croissant est la marque d'une dégénérescence progressive de leur race. Les seuls Titanides naissant encore aujourd'hui appartiennent pour la plupart au Peuple-Fée. Le sang des Titans ne s'exprime plus par de véritables Titans comme l'étaient les Géants de la Rosée, plus guère par les Dragons non plus, dont les meilleurs œufs sont volés par les sectataires de l'Ordre SangDragon... mais par ces créatures discrètes et fragiles qui hantent nos forêts enchantées. (...) J'ai pu constater moi-même lors des vivisections que les Xoas contiennent parfois plus de nœuds qu'il n'est topologiquement nécessaire. Sur une Xoa draconique ou angélique, les nœuds permettent au Titanide de voyager au sein de sa propre Xoa afin de faire appel à ses pouvoirs selon ses besoins, et la disposition des régions constitue un complexe équilibre entre ces pouvoirs. Mais dans ce cas, le fait qu'il n'existe qu'une unique région rend l'existence de nœuds non topologiquement nécessaires parfaitement superflue. Pourtant il appert que le nombre de ces nœuds serait corréllé à la puissance de la créature, en raison inverse de celle-ci. Ces nœuds superflus agiraient comme les branches mortes d'un arbre: elles mobilisent une partie de la sève en pure perte et épuisent l'arbre.

Les créatures du peuple-fée disposent donc des pouvoirs de leur Antre, qui relèvent de la magie naturelle, mais également des pouvoirs de magie transcendante, liée à la langue faërique. Peu d'entre eux sont de vrais mages, mais dans la mesure où cette langue est la leur, il leur est particulièrement aisé de retenir les innombrables charmes existants. Leur accès à la Transcendance vient d'un pouvoir très particulier presque toujours présent dans leur Antre, qu'ils appellent le Château de Mordred, en référence au fils de Morgane et d'Arthur. Le Château de Mordred est à la fois ce qui leur permet de **parler le faërique et de disposer d'une pseudo-affinité Vie, leur procurant autant de points de Transcendance que leur âge en années. On ne mentionnera pas ce pouvoir par la suite dans la description de chaque créature du Peuple-Fée, car il est commun à toutes.**

Si le fait que les autres Titanides comme les Dragons n'aient pas encore disparu semble donner tort à l'angéliste anonyme, il voit en revanche juste dans la mesure où le Peuple-Fée est aujourd'hui une forme affaiblie et surtout considérablement plus discrète de la



lignée titanide. Morgane la voyait comme une adaptation au monde, non pas après la fin de l'Âge d'Or mais après la première sanction. La première sanction ayant modifié la nature magique du monde on peut dire qu'elle a également agi sur Io lui-même, source primitive de tous les Titanides. Selon Morgane, cette modification allait donc se répercuter sur les Titanides eux-mêmes, les obligeant à modifier leur rapport à l'Univers pour ne point s'éteindre. Morgane avait ainsi prophétisé "la mort des Dragons" et de manière générale des grands Titanides, ce qui a été l'une des raisons de sa rivalité avec Merlin. Selon elle les Titanides étant les garants de la nature magique de l'Univers, ils devaient cesser de concentrer le pouvoir en eux-mêmes pour revivifier la source qui le leur avait donné, à savoir Io lui-même.

De là vient que les créatures du Peuple-Fée transforment les endroits qu'ils hantent en lieux enchantés. Leur simple présence éveille leur environnement à une autre nature, et leur confère des propriétés magiques. Comme le dit Ézékiel Ben Gaour dans *les Dialogues de la Source*: "*Morgane avait ceci de commun avec Merlin: elle aussi croyait en l'existence d'une source unique de la magie sur Terre Seconde. Merlin l'appelait Io, ou plus simplement le Grand Dragon, Morgane l'appelait le Cœur battant de l'Univers. Comme on l'a déjà dit, selon Merlin cette source était en réalité ce qui donnait sa cohérence et sa valeur à l'Univers, et en un sens se confondait avec celui-ci, car l'Univers était pour lui imprégné de magie et ne pouvait exister sans celle-ci. Il a d'ailleurs transmis cette conviction à la philosophie de la magie draconiste telle que l'a formalisée Viviane. Pour Merlin cette source était donc toute-puissante et le rôle des Sorciers comme lui devait être de réguler mais aussi d'exprimer la pleine mesure de cette puissance. Morgane en revanche croyait cette source menacée et promise à l'extinction et considérait du devoir des Titanides de protéger et d'entretenir la flamme en rendant à la Terre l'étincelle magique dont la Première Sanction l'avait privée, sous une nouvelle forme: celle de la Transcendance voulue par Épersonai. Morgane est donc une digne disciple d'Épersonai à sa manière, mais comme chaque membre de la Transcendante Ennéade, elle a repris à son compte l'enseignement du Mage Premier en suivant son idée propre.*"

Remarque : L'utilisation des pouvoirs de magie naturelle des Xoas féériques prend toujours un segment d'action. Les charmes faériques en revanche prennent pour le Peuple-Fée comme pour tout le monde un segment d'action pour les charmes de niveau 0 et 2 pour tous les autres.

Décrivons à présent les créatures les plus courantes du peuple-fée selon leur origine:

Nύξ (Nyx)

Nyx est le Titan de la nuit et de nombreuses créatures du Peuple-Fée lui sont associés. On mentionnera également ici quelques créatures qui peuvent être associés à Gaïa elle-même, c'est-à-dire la Terre. Mais le lien entre Nyx et sa mère Gaïa est particulièrement fort et Gaïa elle-même n'existe plus guère que sous une forme confondue avec Ouranos. Par souci de simplification, on les considérera comme liées également à Nyx.

Toutes ces créatures sont souvent nocturnes, se méfient plus ou moins de la compagnie des Mortels, ne peuvent souvent parler que le faérique et sont immunisées à toutes les armes, hormis celles contenant de l'argent, ou enchantées ou ensorcelées spécialement de manière à blesser les descendants de Nyx. Cela ne signifie pas qu'elles soient invulnérables: le feu, l'eau (sauf pour les ondines et autres créatures aquatiques évidemment), la foudre, l'énergie négative... peuvent les blesser comme tout le monde. Elles vivent en général dans les **forêts enchantées**, c'est-à-dire des forêts vierges de toute habitation mortelle (hormis les Elfes Sylvains parfois), regorgeant de magie et d'herbes maudites ou miraculeuses, à la fois mystérieuses, fascinantes et dangereuses, fort appréciées des alchimistes, sorciers et mages, mais résistant à toute occupation prolongée par des mortels par divers sortilèges, sauf pour ceux qui parviennent à trouver leur place dans la logique de ces lieux ensorcelés.

Chaque forêt enchantée a son histoire, sa population, ses charmes qui lui sont propres. En général couper les arbres d'une forêt enchantée attire la colère immédiate de ses habitants, qui s'unissent contre l'ennemi commun pour le faire renoncer à son projet par tous les moyens. Dans une forêt enchantée les arbres peuvent se déplacer, les animaux se transformer en ravissantes jeunes filles, et l'eau des marais vous enlacer de ses mains glacées...

Il arrive que les forêts enchantées soient également habitées par des esprits chamaniques ou des Matrae: c'est-à-dire les esprits de Druides immortels protégeant un lieu, ceux que les Celtes appellent *Sidhe*.

De manière générale les forêts enchantées perturbent grandement les magies divines et du verbe, ainsi que la magie naturelle des diables, des anges et des démons, et la sorcellerie de l'affinité Mort. Par exemple il est à peu près impossible par ces magies de quitter une forêt enchantée, de s'y orienter ou d'y localiser quelqu'un... Les autres formes de magies sont aussi touchées, mais moins fortement. En bref, seules les magies faériques, la magie naturelle des enfants de Nyx et la sorcellerie de la Lune et de la Vie se comportent normalement. Toutes les autres formes de magie sont plus ou moins atteintes.

Κήρ - Kère

Les Kères ou les filles de Nyx... Les Grecs appelaient ainsi des esprits funestes associés à la mort, liés aux Érinyes. Mais dans le contexte de Terre Seconde ce nom désigne à l'origine les prêtresses de Nyx de l'antique peuple humain des Nyktéra, qui partageait jadis le sang de Nyx et en tirait des pouvoirs magiques (cf. *l'Âge d'or*). Aujourd'hui ce peuple a disparu depuis le Déluge, mais par l'effet d'une étrange résurgence, les Kères sont toujours là, sous une forme immortelle et figée. Elles conservent cependant de leur origine mortelle le fait qu'elles naissent toujours dans une famille humaine, et révèlent leur vraie nature à l'adolescence.

Elles ressemblent à ces femmes telles qu'elles étaient: le teint pâle, les yeux couleur d'émeraude, et de longs cheveux écarlates, tressés avec art dans l'antique manière qui indiquait jadis le clan auquel elles appartenaient. Vêtues de longs habits noirs, et chaussées de hauts cothurnes, elles portent parfois un arc et des flèches ainsi qu'une dague, comme le faisaient autrefois leurs contreparties humaines.

Une Kère règne seule en général sur un lieu enchanté, à la manière d'une Hamadryade, dont elle est en quelque sorte la contrepartie "mobile". Considérées toujours comme les prêtresses de la Nuit, elles sont respectées par la plupart des créatures féériques, et sont censées être les arbitres des conflits ainsi que les garantes de la légitimité royale. Lorsque les habitants d'un lieu enchanté se désignent un roi, cela ne se peut se faire sans sa bénédiction.

Une Kère porte en général le nom de l'un des sept tribus nyktéra et ses pouvoirs sont en rapport avec la nature de la tribu concernée: Lycéenne, Mellifère, Phloïenne, Ichtéenne, Glaukéenne, Persikonide et Thyëlleïssa. Chaque tribu était liée à un animal ou à un végétal en particulier, et les facultés magiques de la Kère étaient en rapport avec celui-ci.



Les Lycéens étaient un clan lié comme son nom l'indique aux loups. Il est de fait fréquent que la Kère présente sur un lieu enchanté habité par des Maîtres-Loups (cf. *Elfes sylvains*) se nomme Lycéenne et partage avec eux une empathie magique avec les loups. Une Kère ayant pris le nom de Lycéenne commandera aux loups sauvages et pourra elle-même prendre la forme de l'un d'entre eux. Elle se montrera prête à venir en aide à toute personne atteinte de lycanthropie. Les Mellifères étaient connus pour leurs dons d'apiculteurs et leur lien aux abeilles. On dit qu'il est presque impossible de tuer une Kère-Mellifère, car elle peut se transformer en un essaim d'abeilles et il suffit que l'une d'entre elles survive pour qu'elle puisse se reconstituer. Les Phloïens vivaient dans la carcasse de l'un de ces gigantesques arbres qui étaient alors chose commune et qu'ils avaient transformé en un lieu de vie qu'ils appelaient le Palais d'Écorce. Les Kères prenant le nom de Phloïenne sont particulièrement proches de l'Hamadryade protégeant le lieu où elles se trouvent. Les Ichtéens étaient le seul clan pêcheur et la Kère prenant ce nom sera plus proche des Naiades ou des Ondines et se cachera dans les reflets lumineux à la surface des rivières ou des fleuves traversant son domaine. Les Ichtéennes sont particulièrement difficiles à rencontrer. Les Glaukéens étaient liés aux rapaces nocturnes: chouettes et hiboux, comme les Lycéens aux loups. Les Persikonides cultivaient beaucoup plus modestement des pêchers, fruit particulièrement rare à l'époque de l'Âge d'or. La pêche étant aussi liée à une symbolique sexuelle, les Persikonides étaient le clan le plus hédoniste qui fût et les Kères qui portent leur nom font honneur à cette tradition. Les Thyëlleïsoï quant à eux vivaient sur des terres sans cesse battues par des vents violents et étaient réputés savoir déclencher magiquement de terribles ouragans. Les Kères qui prennent le nom de Thyëlleïssa sont parfois appelées les Reines-Tempêtes. Les nuits d'orage on dit qu'elles se battent contre les Hespérides.

Si l'antique lignée humaine des Khthôniaï vit encore à travers les Drachenalben Khthôniaï des branches des Euménides et d'Echidna (et de la branche démoniaque quoique de manière moins directe), consacrant la réalité du pouvoir encore présent de Khthôn, si le Titan Prométhée est encore vivant à travers les Feueralben, et l'Hypérion à travers les Sonnenalben et les prêtres du Soleil des Incap Runam, Nyx est beaucoup plus discrète, et ne se manifeste plus directement que par ces Immortelles, qui sont encore humaines dans leur nature, et sont les seules à posséder l'affinité Nyx et à en maîtriser la sorcellerie. Les lignées mortelles liées à Nyx ne la connaissent qu'à travers l'affinité Lune, les cultes divins et la sorcellerie qui lui sont associés. Les Mondalben et toutes les lignées elfiques qui descendent d'eux sont en principe liées à Nyx. Pourtant Sonnenalben, Feueralben et Drachenalben Khthôniaï ont renié leur lien à Nyx avec l'héritage des Mondalben, et Mondalben, Waldalben, Hochalben, Drachenalben de la Nouvelle-Lune et Uralben ignorent souvent ce lien, ne le percevant qu'à travers l'affinité Lune, qui n'existait pas sous l'Âge d'Or et est aujourd'hui l'affinité fille de l'antique affinité Nyx. Bien qu'immortelles, les Kères ont en elles une affinité Nyx et une affinité Faérique (comme les revenants elles font partie des rares créatures non-vivantes disposant d'affinités), dont elles tirent de la transcendance. Ces deux affinités ont des valeurs variables, et les Kères sont considérées comme respectivement mages et sorcières d'un niveau égal à celui de leur affinité correspondante. Leur potentiel de transcendance de base est égal à la somme des carrés des deux affinités. N'étant pas vivantes, elles n'ont pas d'affinité vie.

Outre leurs pouvoirs liés à leur animal-totem, leur immortalité et leurs immunités naturelles de créatures féériques, toutes les Kères ont des pouvoirs auxquels elles ne peuvent faire appel que durant la nuit:

- se rendre invisibles indépendamment de leurs actions (jet de volonté 26),
- purger une blessure de toute infection et tripler la rapidité de guérison,

- guérir toutes les maladies... même les maladies inconnues et mystérieuses comme la guildienne,
- sauver de tout poison, même parmi les plus exotiques,
- déployer deux ailes d'un noir de corbeau qui leurs permettent de s'envoler.
- faire usage à volonté des pouvoirs de *Dissipation* (seuil 27 pour résister) et de *Désenvoûtement*

Outre ces pouvoirs de magie naturelle, les Kères sont à la fois sorcières de Nyx et mages faëristes. "Les Kères apparaissent souvent comme de puissantes créatures, mais en réalité elles représentent l'étape ultime de la volonté du Peuple-Fée de s'éloigner de son origine titanide. Les Kères singent les prêtresses des tribus humaines des Nyktéra, comme si elles cherchaient à oublier leur prestigieuse origine. Elles parviennent à manipuler la magie transcendante normalement réservée aux mortels et dorment et rêvent également à la manière de ceux-ci, et non comme le font les Titanides. Elles poussent l'illusion jusqu'à être magiciennes faëristes, comme pour faire oublier que la sorcellerie de la Nuit est perdue pour les mortels depuis le Déluge, et qu'il faut justement être immortel pour s'en souvenir encore. C'est ce désir absurde de proximité avec les mortels qui fait d'ailleurs des Kères les interlocuteurs privilégiés du Peuple-Fée avec les communautés humaines voisines, lorsqu'un dialogue a pu s'établir." (*Les Silhouettes de Morgane*)

Les Kères sont d'excellentes herboristes, artisans et médecins. On peut considérer qu'elles ont 20 dans les compétences suivantes: herboristerie, médecine, chirurgie, poisons, travail du bois, du cuir et métallurgie. Elles savent parler la langue commune et souvent de nombreuses langues mortelles, notamment l'elfique, le nibelung etc... Elles maîtrisent naturellement toutes les armes et sont souvent armées d'un simple glaive qui a les caractéristiques d'une épée courte normale et d'un arc similaire à un arc elfique. Sinon leurs données de simulation sont les suivantes (celles qui ne sont pas mentionnées seront considérées comme valant 0):

PV	For	End	Per	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
100	4	6	8	10	10	12	15	15	20	Anticipation, Viser

C'est la sorcellerie de Nyx qui rend les Kères particulièrement redoutables. C'est une sorcellerie très ancienne, qui par bien des aspects reste encore proche de la magie antique, notamment par le fait qu'elle obéit au désir plus qu'à la volonté. Leurs effets exacts sont imprévisibles par la Kère, mais ils réalisent le désir de celle-ci, avec d'autant plus d'efficacité que le niveau du sortilège sera élevé. C'est d'ailleurs le caractère cette sorcellerie qui est à l'origine de la réputation qu'ont les Fées de réaliser les souhaits des enfants des mortels.

L'affinité Nyx a deux extensions: sortilèges et création, mais les pouvoirs associés sont les mêmes. Un même pouvoir peut soit être utilisé sur le moment ou pour ensorceler un objet, permettant à celui qui tient l'objet de faire appel à ce pouvoir une fois par jour. Le coût de l'ensorcellement en sacrifice de Transcendance vive est celui du sortilège.

Les pouvoirs de l'affinité Nyx n'ont pas de niveau. Ils peuvent chacun être lancé à un niveau quelconque. Ils n'exigent ni composantes verbales ni composantes somatiques. Chaque pouvoir constitue plutôt une classe d'équivalence de pouvoirs qu'un sortilège à l'effet déterminé, comme c'est souvent le cas dans le cadre des sorcelleries très anciennes. Ils portent les noms des nombreux enfants du Titan (hormis les Kères elles-mêmes évidemment), lesquels sont pour la plupart des Titanides aux noms exprimant des réalités fort peu concrètes, au contraire des Titans primordiaux eux-mêmes. Certains de ces Titanides sont devenus des divinités de l'Olympe, d'autres ont disparu, mais en tous cas les pouvoirs qui portent leur nom n'ont aucun lien direct avec eux. Ils sont en général sinistres et redoutables, et représentent des réalités douloureuses de notre vie. Ce sont ces pouvoirs qui rendent les Kères si dangereuses, quoiqu'elles en fassent rarement usage et soient en général dépourvues de méchanceté. Mais Nyx était pour les Grecs un Titan inquiétant, car la nuit était pour eux l'heure des cauchemars et des animaux sauvages.

Θάνατος (Thanatos : "la mort") : Accélérer ou faire reculer la mort en jouant sur les circonstances qui l'éloignent ou la rapprochent, par exemple soigner ou aggraver une blessure, accroître ou diminuer la virulence d'un poison etc... Contrôle des morts-vivants, même liés à un nécromant: utiliser des revenants pour attaquer une Kère peut se révéler une très mauvaise idée.

Ύπνος (Hypnos : "le sommeil") : Pouvoirs sur le *Monde des Rêves* ainsi que celui d'inspirer un profond sommeil à ses victimes.

Μόρος (Moros : "le sort") : Ce pouvoir permet à la Kère de maudire ou de bénir une personne, volontaire ou non. Le sortilège est plus qu'un envoûtement: il coûte à la Kère le sacrifice en Transcendance vive de son coût. Le sortilège est alors une source inanimée intangible, présente dans la victime à la manière d'une affinité, et aussi difficile à détruire qu'une affinité. Les chances de réussite de la malédiction/bénédictio sont variables et au-delà d'un simple jet de volonté, mais en cas d'échec le sacrifice de Transcendance vive sera quand même fait.

Une restriction importante s'applique à ce pouvoir terrible: Moros ne frappe et ne protège pas au hasard. Comme son nom l'indique il est lié à une idée de destin. Les effets de la malédiction/bénédictio seront donc liés aux erreurs, aux actions et aux désirs de la victime, et devront apparaître comme une forme de baraka ou de scoumoune, selon le cas, et non comme des effets manifestement surnaturels. Moros n'agit que sur ce qui est possible, en le rendant plus ou moins probable.

Ὀνειροί (Oneiroi : "les rêves") : Ils sont en fait devenus des Princes des Rêves (cf. *Monde des Rêves*). Ce pouvoir est le seul qui ait un lien direct avec les enfants de Nyx dont il porte le nom. Il permet d'implorer leur aide en tant que Princes des Rêves, ce qui peut

avoir des conséquences aussi impressionnantes qu'imprévisibles, positives que fâcheuses.

Νέμεσις (Némésis : "le châtement divin") : Némésis est censée représenter le châtement qui attend ceux qui offensent les dieux par la démesure de leurs actions et de leurs désirs. Elle est aussi le malheur qui doit nécessairement suivre un bonheur immérité ou tout simplement trop intense. Par ce pouvoir la Kère peut répondre au désir de vengeance exprimé par un mortel à l'encontre d'un autre. Ceux parmi les mortels qui connaissent ce pouvoir y font parfois volontairement appel. L'avantage pour la Kère de ce pouvoir est que le prix à payer pour que la vengeance s'exécute est payé non pas par elle mais par celui ou celle qui invoque la vengeance. Elle ne fait que lancer le sortilège, sans aucun sacrifice de Transcendance vive contrairement à Moros. La vraie puissance de la malédiction est alors alimentée par le sacrifice de celui qui invoque Némésis, sans qu'il puisse contrôler son étendue, selon une ancienne magie naturelle perdue depuis le Déluge.

Οἰζύς (Oizys : "l'infortune" ou "la détresse") : Oizys permet à la Kère d'induire chez ses victimes un sentiment allant du découragement au plus profond désespoir, qu'elle peut façonner à sa guise, pouvant le mener jusqu'aux confins de sa raison selon son désir. Le sortilège prend fin à l'aube. Certains mortels ayant offensé une Kère ont ainsi une peur panique de la nuit, car son apparition signifie pour eux le recommencement de longues heures d'anxiété et de désespoir, qui entame leur raison à chaque fois un peu plus.

Ἔρις (Eris : "la discorde") : Eris est redoutable car elle peut rompre les alliances les plus solides, et même aller jusqu'à séparer ce qui ne peut pas l'être, comme un homme et son passé, ou la chair et le sang... Eris est donc potentiellement affreusement destructrice. Elle peut aussi par exemple séparer un homme de la maladie qui le ronge, et devenir ainsi une force bénéfique.

Γέρας (Géras : "la vieillesse") : Par ce pouvoir la Kère peut accélérer ou ralentir la dégénérescence naturelle, que ce soit celle d'un objet ou d'un organisme vivant. Maint chevalier chrétien venu pour fendre les créatures du Malin que sont pour les chrétiens les Fées y a perdu sa jeunesse. À l'inverse ceux qui gagnent la faveur des Fées sont parfois dotés d'une exceptionnelle longévité, que certains prennent pour une jeunesse éternelle.

Outre ces rians personnages, les Kères ont trois pouvoirs avec lesquels elles ont un lien particulièrement important car il s'agit des Moires, que les Latins appelaient Parques ou Fata, et qu'on pourrait nommer en français les Destinées. Comme Moros elles représentent la destinée. Souvent représentées en train de filer les fils de vie des mortels, et le coupant à l'instant qu'elles choisissent entraînant ainsi la mort de la personne associée au fil, elles incarnent mieux que quiconque la foi que les Hellènes avaient en la toute-puissance du destin, face auquel même les dieux devaient s'incliner.

La tradition mythologique nomme les trois Moires mais ne les distingue pas les unes des autres. Dans le contexte de Terre Seconde on a choisi de leur donner à chacune un caractère particulier. Les Moires étaient du temps de l'Âge d'Or celles qui choisissaient parmi les filles des Nyktéra celles qui deviendraient Kères et qui les initiaient à leur art par leurs rêves, comme on peut en juger à travers le texte suivant :

Les Moires, les trois servantes immortelles de Nyx, que le Titan avait choisies pour gouverner les Kères, étaient équivalentes pour les Nyktéra aux Grées, aux Gorgones ou aux Harpyes des Océanides. Chacune des Moires avait été Kère, et avait partagé le sort des Mortels. Leur sang n'était pas plus lié au Titan que celui des autres Nyktéra, mais elles s'étaient rapprochées de lui par l'esprit, et n'en étaient sans doute que plus proches. Elles avaient pour mission de guider les Kères jusqu'au Titan.

Les jeunes filles appelées à devenir Kère ne l'étaient effectivement qu'après avoir vécu le Rêve Commun. À certaines dates choisies selon des règles connues des seules Moires, les plus accomplies de celles qui avaient le don du Rêve étaient entraînées dans un rêve unique qu'elles partageaient toutes. Lorsque son tour vint, Persyex n'était encore qu'une adolescente.

Il fallait se rêver Kère avant de l'être. Dans ce rêve, Persyex s'était vue vêtue d'habits noirs qui lui étaient inconnus, et qu'elle se fit elle-même par la suite. Jamais ses rêves ne l'avaient encore menée si loin et elle foulait pour la première fois le sable blanc du sol lunaire.

Elle n'était pas seule. Neuf autres élues étaient présentes, vêtue des mêmes atours couleur de nuit, tout autant ahuries et craintives qu'elles. Elles regardaient autour d'elles les montagnes de cristal et claquaient des dents sous la morsure des vents glacés. Elles avaient attendu en silence, sans échanger entre elles la moindre parole, sans la plus petite idée de ce qui leur arriverait. Peu à peu la sensation de froid et de peur s'était évanouie, pour laisser place à un sentiment de quiétude qu'elle n'avait encore jamais ressenti. Les jeunes filles commencèrent à distinguer devant elles ce que seuls les yeux d'une Kère pouvaient voir, ou d'une jeune fille qui allait le devenir dans leur sommeil. Comme nées d'un brouillard invisible, Klôtho, Lakhésis et Atropos, les trois Moires, apparurent devant elles, à l'instant où leurs yeux furent enfin dessillés.

Elles se tenaient à la porte du Temple de Nyx, bâti sur le lieu où Hypnos était né. Leur peau était plus pâle que celle des Nyktéra et elles portaient de longues tuniques blanches, qui tombaient si bas qu'elles cachaient leurs pieds nus.

Klôtho faisait naître de ses doigts diaphanes des fils à peine visibles avec lesquels elle allait les lier au Titan. Ses yeux bienveillants se posaient indifféremment sur chacune, et elle donnait à toutes son baiser presque aussi doux que celui d'une mère. Lakhésis en revanche cherchait du regard celles qui seraient ses favorites. Elle jugeait, départageait, séparait. La barre de fer qu'elle tenait ressemblait à un implacable étalon. Les fils que sa sœur avait tissés revenaient vers elle, et elle pouvait à tout moment les affaiblir ou les renforcer. Chaque Kère était sous son jugement, et dès le commencement certaines seraient plus proche du Titan, car elle en avait décidé ainsi. Persyex était l'une d'elles. Lakhésis l'avait séparée des autres sitôt qu'elle l'avait vue. Était-elle véritablement différente ou le devenait-elle par ce geste? Persyex jusqu'ici n'en avait jamais rien su. Mais les paroles d'Atropos, la troisième Moire, lui revinrent en mémoire: 'Ne te méprends pas, ô jeune Kère, Lakhésis te craint plus qu'elle ne t'aime.'

Atropos, 'celle qu'on ne peut tourner', était l'insoumise. À celles que le choix de Lakhésis semblait vouer à un destin inexorable, elle venait confier à voix basse quelque secret interdit aux Mortels, qui transformerait peut-être la destinée que Lakhésis leur avait choisie. Hormis sa pâleur, Atropos ressemblait à une jeune fille au sourire malicieux, rien ne la distinguait des Mortelles. Elle seule

paraissait faite de chair et de sang sous ses longs habits. Elle était la contradiction, la désobéissance.

Persyex n'avait pas oublié les gestes de Lakhésis. Elle l'avait attirée contre elle et l'adolescente avait senti ses ailes s'épanouir. Données par la Moire elle-même, elles la guideraient vers des rêves plus subtils et plus secrets que les autres. Elles affinaient sa sensibilité et son jugement jusqu'à percevoir l'invisible ou deviner l'inimaginable. Cette froide étreinte avait fait de Persyex une Kère, et un fil invisible la lierait désormais à la silencieuse Klôtho.

Puis Atropos qui l'avait accueillie au seuil du Temple, où elle allait apprendre au cours des journées suivantes l'art mystérieux des Kères, et ses mots résonnaient en Persyex d'une signification nouvelle. 'Lakhésis te craint plus qu'elle ne t'aime.' (extrait du Visage dans l'Abîme)

Κλωθω (Klôthô : "la fileuse") : Klôthô est celle qui établissait le lien faisant une Kère d'une jeune fille nyktéron. Ce pouvoir permet aujourd'hui à la Kère de créer chez une personne mortelle de son choix une affinité Nyx. Cette création ne coûte rien en soi à la Kère, mais elle ne le fera qu'à titre très exceptionnel. Attention cependant: Klôthô ne permet pas pour autant de faire de l'initié(e) une Kère.

Λάχαισις (Lakhésis : "le sort") : Lakhésis décidait jadis de la faveur de chaque Kère vis-à-vis du Titan. Aujourd'hui ce pouvoir permet à la Kère de transmettre à la personne qu'elle a initié par Klôtho le savoir lui permettant d'utiliser l'extension sortilèges de l'affinité Nyx. La Kère choisit quels pouvoirs en particulier seront connus de son élève. Nyx est une forme de sorcellerie trop ancienne pour pouvoir être enseignée de maître à disciple comme c'est le cas pour les autres sorcelleries. Une personne initiée par une Kère ne pourra jamais elle-même transmettre son art (à moins qu'elle dispose elle aussi de ce même pouvoir mais les Kères ne le transmettent jamais en principe) et n'en saura jamais que ce que la Kère qui l'a initié a bien voulu lui transmettre. C'est ce qui explique entre autres que les sorciers de la nuit soient si rares, avec le fait que c'est une affinité qui n'apparaît à peu près jamais chez un mortel, hormis ceux qui sont issus du ventre d'une Kère, chez qui elle est relativement souvent présente. Lakhésis permet également à la Kère de reprendre son enseignement chez une personne qu'elle a initiée, et son élève n'a aucun jet de résistance autorisé contre cela (mais la résistance à la magie s'applique en revanche).

Ἄτροπος (Atropos : "celle qu'on ne peut tourner") : Atropos la trublionne quant à elle permet aujourd'hui à la Kère d'enfreindre la règle qui veut que mortels et titanides soient intrinsèquement différents. Atropos est un pouvoir très mystérieux et très dangereux des Kères, qui permet en un mot de transformer un titanide quelconque en mortel et inversement. C'est en principe parfaitement impossible mais Atropos représente sans doute une trace de la magie antique qui ne connaissait nulle limite au sein de la sorcellerie de Nyx.

Par ailleurs, les Kères sont souvent redoutées par les populations mortelles qui les considèrent souvent comme des voleuses d'enfants. C'est à moitié vrai. Une Kère n'attirera jamais à elle un enfant contre son gré, en revanche il arrive qu'elles choisissent de se révéler à un enfant mortel et tissent avec lui des liens suffisamment étroits pour l'adopter, et en faire ce qu'on appelle communément un "enfant des fées". Les Kères cherchent ainsi à faire revivre à travers ces enfants adoptifs les anciens Nyktéra, par exemple en leur enseignant les secrets de la sorcellerie de Nyx par le pouvoir des Moires. Parfois elles s'unissent à leurs pupilles masculins une fois qu'ils sont adultes afin d'engendrer des lignées partageant le sang faérique. C'est notamment ainsi que jadis se créèrent les lignées des Elfes Sylvains.

Il arrive également que certaines familles vendent l'un de leurs enfants à une Kère, afin de bénéficier de sa protection, et prétendent ensuite que leur enfant a été enlevé par les fées, afin d'éviter d'attirer sur eux la colère de leurs prochains. De même il arrive que des Vagants enlèvent un enfant pour le vendre à une Kère. Les filles de la Nuit n'obéissent pas à la même logique que les mortels, nombre d'entre elles ne percevront pas le caractère répréhensible de cet acte.

Des Kères particulières : les Eskhataï

Comme cela arrivait jadis aux Kères humaines, certaines Kères deviennent des Eskhataï. Une Eskhatê ("dernière") était jadis une Kère chargée d'emporter les âmes des morts jusqu'au domaine de Thanatos, lorsque celle-ci personnifiait la mort pour les humains. Les Eskhataï n'ont plus le rôle qu'elles avaient du temps de l'Âge d'Or, mais elles conduisent parfois les âmes de ceux qui meurent dans les forêts enchantées vers la Porte Étroite, le passage conduisant à l'ancien domaine de Thanatos sur la Lune: le Pays de Cristal. Les hommes ont oublié les Eskhataï, et même les peuples de culture hellène n'ont retenu d'elles que leur ancien compagnon: Charon le Passeur, fils de Nyx et de l'Érèbe, qui œuvre toujours pour la Mort, faisant conduisant sur les eaux du Styx les morts de la Douat vers Hadès, le domaine du dieu grec éponyme.

"Ce n'est ni un véritable sommeil, ni la sinistre punition de Moros. C'est un cauchemar sans violence et sans terreur, un rêve sombre qu'elle a appelé à elle. La Porte Étroite n'existe même plus, elle est tombée sans un bruit, découvrant une ville à moitié enfouie dans le sable, s'enfonçant un peu plus à chaque seconde. Une cité bâtie seulement par les souvenirs et les regrets des Morts, sans autre logique que le refus de l'oubli. Faite de pierres et d'arbres morts, elle tend vers Persyex ses innombrables rues dans lesquels on ne peut entendre même le bruit de ses propres pas.

N'oublie pas, Persyex : toi qui est vivante ici, tu n'entendras que des murmures, et garde-toi de parler à voix haute. Ne quitte pas la protection du Titan, ne te rends jamais visible. Car les Morts n'ont faim que de cette vie dont tu regorges.

-Je t'attendais, audacieuse Kère.

Grande comme un chêne, Thanatos la tient sur sa main comme Persyex le ferait d'un mulot. Elle a ôté son masque et s'est penchée vers la créature venue à elle. Elle a en cet instant un visage presque identique à celui de la Kère. Les traits sont les mêmes mais il manque une étincelle dans le regard, un imperceptible mouvement des lèvres ou des cils.

-Ne crains rien, ô Persyex, dit la fille aînée de Nyx, ce visage que tu vois n'est pas le mien. C'est celui que tu verras tant que tu ne

seras pas des nôtres. Seules les Eskhataï connaissent mon vrai visage. Personne d'autre ne sait me regarder vraiment. Persyex est à présent sur l'escalier qui mène à l'idole maudite, à l'endroit où l'enfant cruel à la peau bleue l'avait arrêtée. Thanatos a pris taille humaine et se tient sur les marches. Persyex s'incline et la salue.

-Que viens-tu faire ici ? lui demande l'Immortelle aux mains d'argent.

Ce n'est qu'un murmure, et pourtant Thanatos l'entend distinctement :

-Je suis venue pour apprendre.

-Et que crois-tu pouvoir apprendre par-delà la Porte Étroite ?

-Le secret d'un Rêve qui ne m'était pas destiné.

Thanatos s'approche et respire l'odeur de sa peau.

-Tu t'es souillée du sang des morts pour cela ?

Ce n'est plus qu'un souffle né des lèvres tremblantes de la Kère:

-Le même sang coule en moi, ô Reine des Morts.

Thanatos semble grandir à nouveau et se pencher sur elle comme une fleur venimeuse. Ses doigts s'allongent et la tâtent comme les antennes d'un insecte.

-Tu es comme Atropos, insoumise. Mais tu ne deviendras jamais une Immortelle. À quoi pourrait te servir un tel savoir ?

Persyex ne devrait pas pouvoir prononcer ni même penser la moindre parole, horrifiée par les métamorphoses soudaines de l'Immortelle. Pourtant elle répond :

-J'ai suivi la route de pierre des Océanides, j'ai suivi le corbeau qui m'a conduite au corps de l'Hamadryade, j'ai suivi Éris et Némésis et la guerre dont elles se sont nourries... Je veux suivre le sentier qu'a tracé devant moi cette déesse sans visage, même s'il ne m'était pas destiné. Et sans que je sache pourquoi, il conduit à ton domaine. Tous ces chemins que j'ai suivis se rejoignent peut-être au-delà du mystère.

Thanatos reprend à nouveau forme humaine.

-Comme une Amazone tu ne renonceras pas, et pourtant tu n'as ni leur haine ni leur aveuglement.

Elle tend à Persyex sa main ouverte, contenant un morceau d'argent, rond comme la pleine Lune.

-Place-le sur la langue.

Le métal est froid mais Persyex obéit.

-Ce n'est pas moi qu'il te faudra convaincre, mais celles qui me servent. Elles sont plus jalouses de leurs secrets que le Roi Cronos lui-même. Va, nul enfant armé ne t'arrêtera cette fois-ci. Mais prends garde de ne rien dire avant que Charon n'ôte cette pièce de ta bouche.

Puis elle s'écarte et laisse la Kère franchir le seuil que gardait l'enfant, le seuil qui conduit à l'abîme. Persyex déploie ses ailes et se laisse tomber lentement, comme une dérisoire feuille d'arbre entre les parois béantes. La pierre a mille couleurs étranges entrelacées, cachées à moitié par les nuées blanches qui s'échappent du gouffre.

Lorsque ses pieds touchent le sol, elle les voit formant un large cercle autour d'elle. Elles portent les habits des Kères, et leurs traits sont ceux du peuple nocturne. Chacune tient une longue lance à lame d'argent. Ni mortelles ni immortelles, elles sont faites de chair et de sang mais ne respirent pas, et leurs corps ne projettent aucune ombre.

Persyex croit reconnaître l'une d'elles : Phylira. Persyex se souvient alors qu'après avoir été avant elle l'une des Kères du clan du Val-au-Loup, Phylira a disparu un soir, comme elle. Elle semble n'avoir pas vieilli et lui sourit tristement. Les autres la regardent intensément, comme si elles cherchaient à lire ses pensées. Un seul homme se trouve parmi elles. Il n'est qu'à moitié Nyktéron, et partage le sang d'un autre Titan: l'Erèbe, le frère de Nyx. Il a les mêmes yeux qu'elle, mais sa peau et ses cheveux sont couleur d'orage.

C'est lui qui s'avance pour prendre de sa main grise la pièce d'argent que la Kère a gardé sur sa langue. Elle peut demander enfin :

-Qui êtes-vous ?

-Nous sommes les Eskhataï. "

(Le Visage dans l'Abîme)

Les Eskhataï ont les pouvoirs et caractéristiques que les autres Kères, ainsi que des pouvoirs supplémentaires liés à Thanatos. Les Eskhataï furent les premières prêtresses de la Mort de culture hellénistique, bien avant l'apparition des Prêtres-Nautes d'Hadès et de Perséphone. Elles parlaient les premières langues des morts, avant que le nécromantique actuel s'imposât. Les Eskhataï actuelles disposent donc des mêmes pouvoirs qu'un Prêtre-Naute, et utilisent une version antique du nécromantique, aujourd'hui complètement disparue. On considérera cependant en termes de jeu qu'une Eskhatê est dotée d'une affinité nécromantique de niveau variable, est une prêtresse de la mort d'un niveau équivalent à celui son affinité.

Le seuil par défaut des jets de résistance contre les pouvoirs magiques des Kères, que ce soit la sorcellerie de Nyx, la magie faérique voire la nécromancie antique, est toujours 20+niveau du sortilège, comme si la caractéristique associée avait un score de 10.

Nymphes

Issues de la mythologie grecque, les Nymphes sont des immortelles apparaissant sous la forme de jeunes filles d'une grande beauté, folâtres et sensuelles. Elles attirent parfois à elles des mortels qui leur plaisent mais rarement animées de mauvaises intentions. Elles ne parlent que le faérique à la base mais apprennent très aisément une autre langue si elles sont amenées à frayer ceux qui la parlent. Dans les régions habitées par des humains elles parleront la langue commune, et dans celles habitées par des Elfes l'elfique etc... Souvent considérées comme filles de Zeus dans les mythes grecs, elles seront ici exclusivement issues du Titan Nyx. Tour à tour douces ou cruelles, elles sont associées à un élément naturel. Les **Dryades** vivent dans les arbres, les **Naiades** dans les rivières, les **Oréades** dans les roches des montagnes. Les **Hamadryades** sont des Dryades ayant fait le choix de se lier à un arbre en particulier et

de mourir avec lui. Elles ont fait le choix de la mortalité et sont souvent des intermédiaires entre le Peuple-Fée et les mortels. Les Hamadryades sont en général particulièrement bienveillantes. Lorsque l'arbre auquel elles sont liées meurt, elles entrent une dernière fois dans son tronc et leur silhouette apparaît à la surface de celui-ci, comme un gisant sculpté à même le bois par un ébéniste de génie.



Ils grimperent alors tous sur la souche pour voir l'Hamadryade qui reposait en haut de la souche démesurée du géant mort. Elle leur apparut telle que Persyex l'avait vue : les yeux clos, étendue en son écrin de bois mort et noirci. Le tombeau d'une Hamadryade n'était pas d'ordinaire un objet sinistre pour les Nyktéra. On attendait que l'arbre s'effondre de lui-même, privé du secours de ses racines. Puis une Kère découpait soigneusement le bois pour libérer le corps de la Nympe, puis l'enduisait de cire afin qu'elle garde sa beauté, avant de l'emmener auprès de ses sœurs mortes avant elle. Il existait ainsi dans la forêt quelques vastes clairières, choisies parce qu'on pouvait presque y voir le ciel en son entier et compter les étoiles, où les Nymphes devenues mortelles se tenaient en cercle, plus belles encore que ne le seront jamais les statues de bois nées sous le ciseau de l'homme.

Elias caressa les lèvres châtaignes de la Nympe. Celle-ci était plus émouvante que toutes celles qui lui avaient été donné de pouvoir contempler. Elle n'apaisait pas ceux qui la regardaient, mais éveillait en eux une étrange nostalgie, une mélancolie dont on ne pouvait s'expliquer l'origine. Elle n'était pas morte en paix, et sur son front étaient imprimées les lettres invisibles d'une histoire violente et furieuse qui hantait encore son dernier sommeil. Si les Hamadryades rêvaient, celle-ci vivait un cauchemar qui ne devait pas prendre fin.

(Le Visage dans l'Abîme - Nikos Leterrier)

Le bois d'un arbre-fée (i.e. lié à une hamadryade) est d'ailleurs extrêmement précieux pour certains charpentiers, menuisiers ou sculpteurs sur bois qui n'hésitent pas à s'en servir comme matière première. Le bois-vif est en effet réputé conférer des pouvoirs ainsi qu'une forme de personnalité aux objets fabriqués avec.

Naiades et Dryades possèdent de nombreux pouvoirs de magie naturelle. En cas de conflit, elles éviteront toujours une confrontation physique, car elles sont incapables de se battre au corps à corps :

- Elles peuvent se dématérialiser si elles sont à proximité d'un cours d'eau pour les Naiades, d'un arbre pour les Dryades, et leur Xoa circule alors dans l'eau ou la sève des arbres sous une forme immatérielle. Sous cette forme immatérielle elles peuvent cependant se déplacer, écouter et voir autour d'elles, mais ne peuvent lancer d'autres sortilèges.

- Outre leur fabuleuse beauté, elles peuvent soumettre quiconque à leur volonté (jet de volonté seuil variable) pour une durée qui dure en général jusqu'à l'aube suivante.

- Elles peuvent perturber suffisamment le sens de l'orientation d'une personne pour la faire tourner en rond des jours durant dans une forêt, ou encore le priver de la parole ou d'un sens, de manière définitive, par envoûtement (jet de volonté).

- Elles peuvent fabriquer des objets magiques pour ceux qu'elles aiment, dont les effets sont assez variables. Une nymphe amoureuse sera particulièrement inventive et efficace, au-delà de ce qu'elle pourrait faire pour elle-même.

- Elles peuvent communiquer avec n'importe quel animal et s'en faire obéir.

- Elles peuvent soigner à volonté les blessures ou les maladies des mortels.

- Elles peuvent communiquer en parlant le féérique ou par une sorte de télépathie limitée aux sentiments

Leurs caractéristiques en termes de simulation sont les suivantes (on ne donne pas de données d'attaque car elles se contentent en combat d'esquiver, de fuir ou d'utiliser leurs pouvoirs) :

PV	For	End	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
15	0	0	12	20	0	25	18	Esquive totale, Vif-Argent, Anticipation

Si toutes les Naiades se ressemblent, car les cours d'eau sont en général assez similaires les uns aux autres, il n'en va point de même pour les Dryades. Outre les Hamadryades, on distingue les Méliades, c'est-à-dire les Dryades liées à des frênes. Elles sont les mêmes caractéristiques que les autres Dryades, mais ont une particularité : ce sont les plus anciennes des Nymphes, car les frênes sont nés du sang répandu d'Ouranos lorsque Cronos prit sa place. On retrouve cet aspect sacré du frêne dans le fait que les peuples de culture germanique considéraient que l'arbre-monde Yggdrasil était un frêne. Si les Dryades et Naiades en général sont des êtres folâtres et frivoles, les Méliades sont réputées pour leur sagesse et leur connaissance exceptionnelle de l'Âge d'Or et des premières heures du monde. Il est cependant extrêmement difficile d'entrer en contact avec elles ou même de les voir.



Les Hamadryades ont les mêmes attributs que les Dryades et Naiades, hormis qu'elles ne peuvent se dématérialiser qu'au voisinage de leur arbre personnel, mais en contrepartie elles peuvent apprendre à parler une autre langue que le faërique, et souvent parlent au moins la langue commune.

Leur lien à la terre est ce qui fait d'une forêt normale une forêt enchantée, et établit le lien avec le Cœur Battant de l'Univers. Ainsi une forêt enchantée engendrera naturellement des créatures, plantes et pierres enchantées par la vertu de ce lien, et attirera la présence de créatures féériques venant d'ailleurs. Si pour une raison ou une autre les Hamadryades d'un lieu enchanté meurent la forêt redeviendra aussitôt normale. C'est pourquoi ceux qui cherchent à éradiquer le Peuple-Fée s'attaquent en priorité aux arbres-fées, c'est-à-dire aux Hamadryades.

Si Naiades et Dryades sont surtout préoccupées de mener une vie éternelle hédoniste consacrée au chant, la danse, le vin et l'amour (elles ont parfois des enfants des Dieux ou des mortels), et les Hamadryades se consacrent au maintien du lien ancestral avec les Titans, les Oréades en revanche sont de très dangereuses créatures, heureusement très rares. En général elles sont seules car elles s'entretenant entre elles pour déterminer à qui revient un territoire donné. Les forêts enchantées situées en montagne sont parfois le domaine d'une Oréade, qui y fait régner la terreur, ce dont elle se nourrit. C'est un secret bien gardé du Peuple-Fée, mais une Oréade est en fait à l'origine non pas une Nympe, mais une Kère morte dans des circonstances particulièrement violentes et atroces, et qui renaît animée d'un ardent désir de vengeance dirigé contre tous, et qui prend la forme d'une cruauté sans limite. Elles se montrent très rarement sous leur véritable apparence, mais lorsque c'est le cas (en général suite à un sortilège qui les y contraigne) leur

origine apparaît puisqu'elles ressemblent à des Kères chauves et dont les habits seraient en lambeaux.

Contrairement à leurs consœurs, les Oréades sont capables de combattre au corps à corps et se montrent même redoutables en la matière. Leur faculté la plus redoutable est de pouvoir très aisément **se métamorphoser et même se dématérialiser et se rematérialiser à volonté, de manière partielle ou totale**, faculté qu'elles utilisent en combat à leur plus grand avantage.

Elles disposent aussi des pouvoirs suivants à volonté (elles n'ont plus leurs pouvoirs de Kère, ni de faëriste, ni de sorcière de Nyx):

-Lecture des pensées à vue (vol 27)

-Invisibilité suggestive (c'est-à-dire reposant sur la persuasion magique) (vol 30)

-Bénédiction de Deimos et Phobos : ce sont les deux fils d'Arès et d'Aphrodite, la Crainte et la Terreur. C'est ce pouvoir qui permet à l'Oréade d'inspirer des visions cauchemardesques à ses victimes (vol 25), en se fondant sur les angoisses profondes de ses victimes, qu'elle peut apprendre par son pouvoir de lecture des pensées. Si ces visions plongent la victime dans une panique absolue (marge d'échec > 9) elle en perdra définitivement une faculté, un pouvoir magique ou une compétence, qui sera alors détenue par l'Oréade. Certaines vieilles Oréades ont ainsi une batterie de pouvoirs et de connaissances impressionnante. Une jeune Oréade peut paraître faible face à une Kère, mais il cela devient de moins en moins vrai à mesure que le temps passe.

-Monde des Rêves : une Oréade est particulièrement redoutable dans le monde des rêves. Dotée d'une conscience onirique de 40 elle ne dort pas mais peut se transporter dans le Monde des Rêves, non pas sous la forme d'un double onirique, mais directement, en personne, à la manière des Titanides, dont elle est. Elle peut y faire usage à volonté des pouvoirs basiques suivants: *recherche onirique, aliénation forcée, armes oniriques, art des rêves personnel* et *art des rêves...* mais aussi des redoutables *poisons morphiques*.

Elles parlent toujours la langue commune ainsi que les langues qu'elles avaient apprises en tant que Kères. Elles ont en revanche perdu leurs affinités Nyx et Langue Faërique, ainsi que les pouvoirs associés. Une Oréade maîtrise toutes les armes, mais se bat sous sa forme native en général avec une dague qui fait partie d'elle-même mais ne disparaîtra pas à sa mort. Une dague d'Oréade est un objet magique particulièrement convoité. Outre cela, voici leurs caractéristiques de combat:

PV	For	End	Dague: DA/DP	Dague : DG	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
165	10	0	5/8	3d8	10	10	12	18	18	18	Vif-Argent, Anticipation

Les Oréades n'ont en général pas d'autre motivation que d'inspirer la peur autour d'elles et d'isoler les mortels qui s'aventurent sur leur territoire, de manière à peu à peu leur faire perdre la raison. Certaines d'entre elles iront jusqu'à entraîner vers la démence une communauté de mortels toute entière. D'autres tenteront de se venger des torts qu'elles auront subi de leur vivant de manière particulièrement retorse et injuste. On dit que certaines d'entre elles parviennent à se libérer de leur malédiction et à éteindre le brasier de haine qu'elles portent en elles avant que celui-ci consume toute vie consciente autour d'elles. Elles finissent alors par se fondre dans la terre où elles se trouvent, à la manière d'une Hamadryade, afin d'en faire un lieu enchanté. On appelle parfois ces endroits les

"Terres du Pardon". Ils diffèrent des lieux enchantés liés à une Hamadryade par leur nature intrinsèquement plus sombre et inquiétante mais reposent sur les mêmes principes.

Sur le plan alchimique les Nymphes en général sont intéressantes pour:

- leur sang, car on peut en tirer de l'ichor rhéide et plus particulièrement des couleurs de témérité pour les Oréades (cf. *Alchimie*).
 - la peau de leur visage : un chasseur habile au travail du cuir peut en faire un masque qui une fois appliqué sur un visage vivant se fond dans celui-ci et lui donne une apparence quelconque choisie par le porteur, jusqu'à ce qu'il soit enlevé. Il ne peut être enlevé que par le porteur.
 - leur yeux : ils se solidifient rapidement une fois énucléés, sous la forme de billes translucides comportant en leur centre un motif en forme d'œil qui s'ouvre lorsque des sources inanimées de magies (objets, plantes ou pierres enchantées) se trouvent à moins de 3m.
 - leurs ossements : réduits en poudre ils entrent dans la composition de la liqueur féérique.
 - leur cœur : il contient une petite pierre rouge similaire à un rubis qu'on appelle "jouet de Pan" et qui entre dans la composition des philtres vénériens, sauf pour les Méliades pour qui la pierre est noire et appelée "pierre d'éternité" et entre dans la composition des fameuses Malencontres (cf. *Alchimie*).
- Enfin les doigts coupés d'une main d'Oréade entrent dans la composition du ragoût de Cendrillon (cf. *Alchimie*).



Satyre/Faune

Puissants et impulsifs, les satyres sont de forme et taille humaine mais ont des attributs animaux, comme des jambes et des cornes de bouc, comme le dieu grec Pan, ou encore des cornes de bélier. Appelés Faunes de leur nom latin, ils sont sans méchanceté mais peuvent se montrer très dangereux si on se place entre eux et l'accomplissement de leurs désirs, le plus souvent sexuels ou alimentaires. Portés sur la boisson, le chant, la bagarre, les orgies et les Nymphes, ce sont avant tout des bons vivants qui ne placent aucune limite à la satisfaction de leurs désirs et y consacrent l'essentiel de leur temps. Ils incarnent ce que les Grecs appelaient l'hubris, qu'on peut traduire par "démésure", et s'oppose à la raison et la pondération. Il peut leur arriver d'être violents dans cette démesure et d'enlever des mortelles (pas forcément jeunes ni jolies au demeurant) pour les enivrer et aller jusqu'au viol. C'est cependant rare.

On les représente souvent jouant d'une flûte de Pan (justement...), instrument traditionnel des bergers grecs, et couronnés de vigne. Au contraire des autres créatures du Peuple-Fée ils sont dénués de pouvoirs magiques, et n'ont pour eux que leur extraordinaire vitalité et leur talent pour le chant, la flûte et la bagarre. On dit qu'ils n'ont appris à jouer de la flûte que pour attirer les jolies et délicates Nymphes, habituellement rebutées par leur virilité agressive et malodorante (déjà à cette époque les zikos emballaient!). Ils se battent le plus souvent à mains nues mais maîtrisent instinctivement toutes les formes d'armes.

PV	For	End	Mains nues: DA/DP	Mains nues : DG	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol
100	10	10	10/10	1d8 pour chaque	11	13	15	15	15	2

Facultés: Vif-Argent, Anticipation, Ambidextrie, Combat à 2 armes, Combat à 2 armes amélioré

D'un point de vue alchimique, les Satyres sont recherchés essentiellement pour leurs testicules et leur sang, utilisés respectivement pour la virilité et la force. Pour une raison inconnue, on ne peut tirer de l'ichor rhéide du sang de Satyre (cf. *Alchimie*). Les cornes peuvent être réduites en poudre :

c'est un poison ingestif inodore et sans goût de virulence 29.

Sylphe ou Pixy (Pixies au pluriel)

Issus du folklore celtique de Grande-Bretagne, les Pixies (dont le nom dériverait peut-être de la tribu écossaise des Pictes), sont similaires aux lutins. Ils sont en général représentés comme de petites créatures pourvues d'oreilles pointues, malicieuses. Les techniciens d'une centrale nucléaire en Angleterre avaient pris l'habitude de parler du Pixy à chaque incident.

Dans Terre Seconde les Pixies désigneront les plus petites des fées, qu'on désignera aussi du nom de Sylphe, censé être un esprit aérien: hautes comme un doigt, incapables de se faire entendre (même en féérique) et communiquant par magie ou par gestes, pourvues en effet d'oreilles pointues et de grands yeux en amande, elles sont en effet malicieuses mais en général bienveillantes tant qu'on ne les attaque pas. Elles sont si fragiles que le moindre coup donné avec une arme leur sera le plus souvent fatal. Les filles ont de brillantes ailes de libellules, et les mâles en sont dépourvus, mais ils sautent comme des écureuils. Relativement rares par rapport à leurs compagnes, ils sont beaucoup plus difficiles à voir et sont en général à la fois les herboristes et les juges de leur communauté. Certains sont capables de comprendre la langue commune

Si on s'adresse à eux en faérique, les Pixies sont en général très curieuses des mortels. Bien que pacifiques, elles se disputent souvent entre elles, ce qui les conduit parfois à désigner un Mortel comme leur Roi (plus souvent Reine d'ailleurs...), afin d'arbitrer leurs constantes querelles. C'est un trait assez étrange qui a conduit certains mortels vivant dans les régions où se trouvent des forêts

enchantées, c'est-à-dire habitées par le Peuple-Fée, à devenir le roi ou la reine des Pixies locales, voire à partager leur existence.

Les Sylphes sont fascinés par les bijoux et chercheront toujours à se les approprier pour ensuite les enchanter et les offrir à des humanoïdes qui leurs sont chers, comme leur Reine humaine par exemple s'ils en ont une. Ils apprécient beaucoup la musique, particulièrement les instruments à cordes pincées comme les harpes, les cithares et les lyres.

Outre leur exceptionnelle connaissance des simples, poisons et pierres enchantées, et leurs compétences médicales les Sylphes sont dotés de nombreux pouvoirs de magie naturelle dont ils peuvent faire usage à volonté:

- en groupe ils peuvent se téléporter avec un objet ou une personne (volontaire ou non, jet de vol seuil 20 si non-volontaire) sur lequel ils sont posés par affusion classique et selon les mêmes paramètres. Le nombre d'entre eux dépend de la masse de la cible à déplacer: il en faut un par livre (500g) de matière transportée.

- ils peuvent plonger à vue une cible vivante dans un profond sommeil (vol 22), en cas d'échec la cible est immunisée à ce pouvoir jusqu'au crépuscule suivant. C'est en général en usant de ce pouvoir qu'ils soulagent les voyageurs imprudents de leurs bijoux s'ils en ont ou de leurs armes ou parfois même de leurs vêtements s'ils se montrent agressifs à l'égard du lieu enchanté.

- ils peuvent créer des illusions par suggestion mentale (vol 25) qui durent le temps d'une scène, en cas d'échec la cible est immunisée à ce pouvoir jusqu'au crépuscule suivant.

- ils peuvent communiquer par empathie, mais uniquement en faërique, sinon ils comprennent la langue commune et communiquent par gestes avec les gens patients.

D'un point de vue physique ils sont si petits et fragiles qu'on peut considérer qu'ils ont 3 points de vie, une endurance nulle et une unique localisation (marge de réussite de 15 pour les toucher). On considérera qu'ils ont un mouvement de 10 et chercheront toujours à fuir. Lorsqu'ils sont tués, ils disparaissent dans un éclair lumineux. Étant par ailleurs très rapides, ils s'enfuient et évitent toujours le combat. Ils ont par ailleurs les caractéristiques de résistance suivantes: Encaissement -5, Rapidité 45, Volonté 25.

D'un point de vue alchimique, ils sont intéressants essentiellement pour la fameuse poussière qu'on peut en tirer, entrant dans la composition des philtres d'Imhotep. Leur sang est bien trop clair pour pouvoir en tirer de l'ichor rhéide (cf. *Alchimie*).



Ondine/Roussalka (Русалка) (une Roussalka, des Roussalky)



*"Depuis cette enfance lointaine
où, enfant désespérée, nourrie de mépris,
Je me suis jetée dans les gouffres du fleuve
Et je me suis retrouvée au fond du Dniepr,
Roussalka puissante et froide comme marbre...
Chaque jour je rêve ma vengeance.
Cette nuit, l'heure est venue, je le crois."*

(Pouchkine)

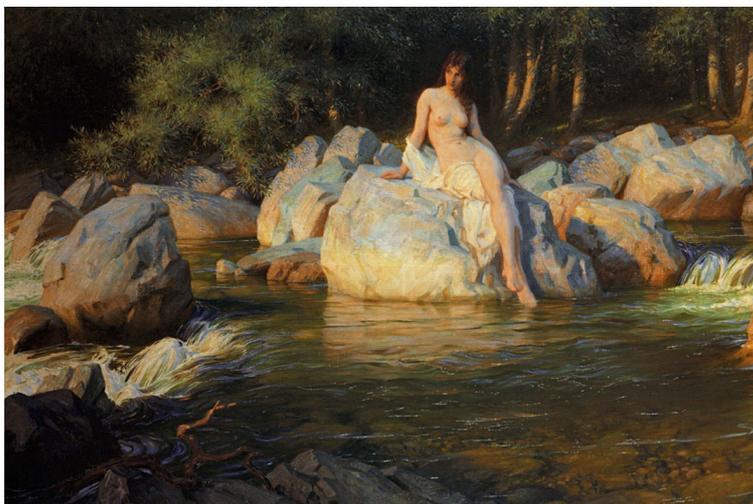
Les Ondines (appelées Roussalky dans le folklore slave) sont censées être inspirées par les âmes de jeunes filles noyées, elles sont connues surtout pour attirer les gens dans les cours d'eau et les conduire à leur inéluctable mort. Elles n'agissent ainsi en général que pour tenir les mortels éloignés des cours d'eau où elles se trouvent. Quoique similaires aux Naïades dans leur goût

pour la danse, la poésie et le chant elles se distinguent de celles-ci par leur agressivité et leur rejet de tout contact avec les mortels. On peut aussi les rapprocher de la figure écossaise du **Kelpie**, esprit malin des eaux, symbolisant ses périls.

Elles apparaissent le plus souvent sous forme de reflets dans l'eau mais peuvent aussi prendre une forme matérielle de magnifique jeune fille aux cheveux très longs, souvent d'un blond très pur virant au blanc, perpétuellement mouillés, et dont les yeux sont entièrement blancs ou parfois couleur d'émeraude. Certaines apparaissent parfois dans les arbres. Sous forme immatérielle elles ne peuvent être touchées physiquement, et sous forme matérielle elles ne peuvent être touchées que par des armes contenant de l'argent, comme le reste du Peuple-Fée.

Certaines tolèrent que des mortels boivent à leurs cours d'eau mais sont impitoyables si ils essaient de s'y baigner ou d'y pêcher, d'autres attaqueront dès qu'un homme (ou une femme d'ailleurs) se penchera à la surface de l'onde: se substituant aux reflet elles envoûteront leur victime qui plongera pour les rejoindre et s'agripperont ensuite à elle pour la noyer.

Sous forme matérielle elle peuvent se montrer très fortes, mais uniquement dans l'eau. Tirées hors de l'eau elles n'ont pas plus de force qu'une frêle jouvencelle. Contrairement aux Naïades elles n'apparaissent pas forcément nues, mais parfois vêtues de robes claires que l'eau ruisselante colle harmonieusement à leurs corps, les rendant paradoxalement beaucoup plus attirantes.



Comme elles n'ont pas en général besoin d'y recourir, il est peu connu que leur sang est un violent poison ingestif et insinuatif (virulence 28) qu'elles utilisent parfois sur de très fins poignards faits à partir d'os de poissons.

Outre leur pouvoir d'envoûtement (vol 28) elles ont des dons de divination très étendus, qui en général leur permettent d'anticiper les actions de leurs adversaires, ce qui rend leur chasse et leur capture particulièrement délicates. Mais ce pouvoir de divination étant étroitement lié aux phases de la Lune, on peut s'en protéger en agissant lors d'une nuit sans Lune.

Certaines d'entre elles sont également d'excellentes magiciennes faëristes (mais sans affinité, ce sont de "fausses faëristes") car elles connaissent énormément de charmes. Elles servent alors de maîtres en la matière aux autres membres du Peuple-Fée, et beaucoup plus rarement aux rares mortels qui parviennent à s'attirer leurs bonnes grâces, ce qui est particulièrement difficile puisqu'elles ne parlent que le faërique. On dit qu'elles sont les meilleures faëristes du Peuple-Fée après les Kères, qui en revanche sont de vraies faëristes.

Elles ont le pouvoir de tirer de la matière inanimée par contact la Transcendance morte ou vive qu'elle contient et de la convertir en Transcendance morte qu'elles accumulent afin de lancer des charmes faëriques. Bien entendu elles évitent pour autant de drainer toute la vertu magique du lieu enchanté où elles se trouvent.

Elles peuvent également modifier à volonté la température du cours d'eau qu'elles habitent : le geler (partiellement ou non) ou le rendre bouillant, sans être incommodées elles-mêmes par la température. Il arrive qu'elles se protègent ainsi en gelant la surface de leur rivière, pour continuer à nager en-dessous. Enfin boire une eau liée à des Ondines peut revigorer et soigner -1 point de fatigue et 1 point de vie global récupéré) si elles le souhaitent.

Enfin, un dernier trait de caractère très mal connu est leur goût pour l'hydromel. On dit qu'il est possible de négocier l'usage d'un cours d'eau leur appartenant en déposant une flasque d'hydromel scellée au fond de l'eau, comme pour la maintenir au frais.

Outre cela, elles combattent le moins possible mais lorsqu'elles doivent le faire font usage de leurs poignards en os de poissons enduit d'un peu de leur propre sang. Voici leurs données de simulation:

PV	For	End	Dague: DA/DP	Dague : DG	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
40	4	3	9/14	1d4+f+poison	10	10	14	10	10	20	Vif-Argent, Anticipation Combat à deux armes + amélioré, Ambidextrie Combat à mains nues

Sur le plan alchimique les Ondines sont intéressantes:

- à cause de leur sang pour ses vertus de poison mais surtout parce qu'on peut en tirer de l'ichor rhéide (cf. *Alchimie*),
- pour leurs yeux qui entrent dans la composition de nombreuses potions de divinations,
- pour leurs os qui, réduits en poudre, entrent dans la composition de baumes médicaux,
- pour leurs cheveux, dont on peut tresser des cordes enchantées censées soumettre la volonté de qui y est attaché ou qu'on peut utiliser pour les cordes d'instruments de musique, conférant alors à ceux-ci un son merveilleusement envoûtant.



Vodianoï (Водяной)

Issus de la mythologie slave, ils sont en quelque sorte le pendant masculin des Roussalky. Un Vodianoï apparaît souvent sous la forme d'un vieil homme barbu couvert d'écailles surgissant d'un cours d'eau. Ils sont censés être inspirés par la mort d'hommes noyés ou morts de manière violente ou privés des rituels funéraires. Ils peuvent également prendre la forme d'un poisson d'eau douce, notamment le brochet. Ils prennent aussi parfois l'apparence d'un être mi-homme mi-poisson comme une Sirène et de manière générale ont le pouvoir de prendre n'importe quelle forme humanoïde, aquatique ou toute combinaison des deux.

Le folklore slave indique que le Vodianoï est dangereux pour tous les mortels, à l'exception des pêcheurs qui ont réussi à s'attirer ses bonnes grâces et des meuniers (de moulins hydrauliques), qui vivent eux aussi près du fleuve. La tradition slave attribue aux meuniers d'inquiétants pouvoirs magiques et on dit que ceux-ci se gagnent les faveurs du Vodianoï en lui sacrifiant une fois par an un ivrogne par noyade.

On les appelle parfois Ondins mais ils ne ressemblent guère à celles-ci. Bien loin de redouter la compagnie humaine ils l'apprécient et cherchent en général à tisser des liens privilégiés avec certains de manière à pouvoir en dévorer d'autres, comme dans le cas du meunier. Ils apprécient également beaucoup l'alcool et de manière générale les objets fabriqués par les hommes. Ils peuvent se montrer bienveillants avec les enfants et leur apprendre à chanter ou à jouer de la musique. Enfin ils sont solitaires en tant que créatures féériques: on n'en rencontre qu'un seul en un lieu donné, alors que les Ondines sont rarement seules, et de plus ils vivent souvent en marge des lieux enchantés, et suivent les cours d'eau jusqu'aux lieux habités par les humains.

Le Vodianoï se nourrit occasionnellement de chair humaine, dont il est particulièrement friand. Il arrive parfois que des familles lui sacrifient volontairement un de leurs enfants en échange d'un approvisionnement régulier en poisson. Des paysans intelligents peuvent néanmoins négocier un accord similaire et plus anodin (ou an-ondin ha ha) avec de l'alcool.

Outre ceux qu'on a déjà décrits, un vodianoï possède les pouvoirs suivants:

- ils peuvent parler n'importe quelle langue non-enchantée face à une personne la connaissant,
- manger la chair humaine leur permet d'acquérir de la Transcendance morte qu'ils peuvent employer ensuite à l'usage de charmes faériques (10Ka²),
- ils peuvent se faire obéir de tous les animaux aquatiques.
- ils peuvent imiter la voix et prendre l'apparence de toute personne qu'ils aient déjà vu une fois. Ils usent essentiellement de ce pouvoir pour se glisser dans le lit des mortelles.



Ils aiment la bagarre et maîtrisent d'instinct toutes les armes. Ils aiment particulièrement les fouets et les armes à distance. Ils aiment parfois à quitter leur cours d'eau pour se battre sous une forme humanoïde. Leurs armes leur viennent en général d'échanges avec les humains ou de capture d'aventuriers malchanceux. Voici leurs données de simulation:

PV	For	End	Per	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
32	6	10	10	14	10	14	15	15	12	Vif-Argent, Anticipation, Combat à mains nues Combat à deux armes + amélioré, Ambidextrie

Ils sont recherchés pour:

- leur peau écailleuse qui fait d'excellentes armures très légères (pro 8 rob 500 par zone),
- leurs longs cheveux dont on peut faire des filets qui attrapent toujours le poisson disponible,
- leur cœur qui confère à celui qui le mange le pouvoir de respirer sous l'eau de manière définitive,
- leur sang qui entre dans la composition de l'élixir goblin et dont on peut tirer l'ichor rhéide (cf. *Alchimie*).

Korrigan, Farfadet, Leshii, Leprechaun et Lutin

Ce sont les noms de la gent lutine en général. Ces petits hôtes des forêts appartiennent à la même famille, et seules leurs référents culturels et leurs lieux de villégiature les distinguent. Les Lutins, Farfadets et Leshié (pluriel de Leshii) vivent dans les forêts tandis que les Korrigans préfèrent les plaines et les bords de mer.

On les appellera Farfadets en général, qui est une appellation originaire du sud-ouest de la France. Leur apparence varie considérablement suivant le folklore concerné: alors que le Leprechaun irlandais est traditionnellement vêtu d'habits verts, de bottines noires à boucle d'argent et d'un haut-de-forme très british, le Farfadet français est porte une veste rouge aux boutons argentés rutilants, des bas bleus ou marine et des bottines du même acabit que celles de son cousin celte, tandis que le Leshij russe est nu, vêtu seulement d'une épaisse toison naturelle et de ses longs cheveux broussailleux. Mais ils sont souvent décrits comme de peau fripée et brune (couleur de la terre), avec des cheveux noirs, et parfois de longues oreilles, et surtout leur taille est en général comprise entre 30 et 50 cm.

Leur caractéristique principale est leur goût des interactions avec les Mortels. Ils peuvent tout à tour se montrer serviables, espiègles ou nuisibles. Friands de nourriture, bien que n'ayant nul besoin de manger pour vivre, ils peuvent effectuer pour le fermier malin des tâches domestiques à la perfection en échange d'un peu de crème, de miel ou d'une douceur quelconque. Gare cependant à ne pas leur donner d'habits, car cela les vexé, et surtout jamais d'alcool, car cela les rend méchants et les conduit à faire aux hommes de dangereuses farces. Ils peuvent ainsi être les bons génies d'une habitation, comme la mettre sens dessus-dessous, selon leur humeur et leurs relations avec ceux qui l'habitent. Ils n'attaqueront jamais directement, mais excellent à tendre des pièges parfois mortels.

Ils ne s'intéressent pas uniquement à la nourriture humaine, mais aussi aux objets que ceux-ci fabriquent, souvent pour leur aspect purement esthétique, sans rapport avec leur utilité pratique. Les Korrigans sont d'ailleurs connus pour tendre aux navires des pièges en allumant des feux la nuit dans des zones infestées de récifs sur lesquels les malheureuses embarcations viennent faire naufrage. Les Korrigans récupèrent alors les débris. C'est ce côté "pie voleuse" qui les amène souvent à dépouiller des voyageurs imprudents ou à cambrioler des maisons et de manière générale à accumuler des trésors pour le simple plaisir de les posséder, sans aucun sens de leur valeur pour les hommes.

Si le Peuple-Fée en général apprécie beaucoup la musique, la poésie et la danse, les Farfadets eux aiment par-dessus tout le jeu, sous toutes ses formes. Jeux d'adresse, jeux de société, jeux de mémoire, jeux de hasard, paris, farces et facéties diverses... Ils ne s'en lassent jamais et font parfois preuve d'un sens de l'humour très dommageable car ils n'ont aucun sens des limites nécessaires à la vie en société. "J'avais parié avec Pieds-Bleus qu'il suffirait d'une étincelle dans la paille sèche pour faire brûler ta ferme, et t'as vu? J'ai gagné le pari." On voit que la gent lutine peut se rendre très vite intolérable aux hommes, et ce sans aucune malignité. Mais il est possible d'établir un contact très fructueux avec eux si on est prêt à quelques concessions. En leur offrant de bon cœur ce qu'ils avaient l'intention de voler, on en est en général remboursé au centuple. Étant capricieux comme des enfants, ils peuvent s'enticher



d'un objet ou vêtement précis, et donner en échange un de leurs trésors. Plus d'une fermière a reçu une bourse pleine d'or en échange d'un simple chiffon. Ils aiment les couleurs vives et les objets brillants, mais peuvent aussi s'amouracher d'une banale assiette en bois. Si leurs voisins humains les caressent dans le sens du poil en leur proposant un échange de bons procédés, ils peuvent donc bénéficier de services (comme les tâches domestiques) ou de trocs très avantageux pour la partie humaine. On peut considérer que les Farfadets en général excellent à l'ensemble des tâches manuelles et artisanats, du sarclage des navets à la ferronnerie, en passant par le crochetage des serrures, le désamorçage et la confection de pièges et le vol à la tire... Ils ne savent pas lire en revanche et n'ont aucun intérêt pour la littérature ou l'écrit en général, hormis celle des jeux. Mais attention: ils savent compter et excellent au calcul mental. Nombre de leurs jeux tournent d'ailleurs autour d'exercices de résolution de tête d'équations du second ou troisième degré.

Naturellement très discrets et vigilants (on peut considérer qu'ils ont une compétence de 40 dans ces deux domaines) il arrive ainsi fréquemment qu'ils quittent leur habitat d'origine, à savoir la forêt, pour s'installer dans les recoins inaccessibles des demeures humaines, en général avec la bénédiction de leur hôte mortel qui héberge ainsi son génie domestique. Dans la forêt ils habitent en général dans des terriers sous les arbres ou au contraire des petites cabanes installées dans les branches. Ils dissimulent leurs trésors dans de nombreuses caches, toutes plus improbables que les autres.

Outre leurs compétences manuelles, ils sont d'excellents herboristes, ont une connaissance consommée des poisons et parlent toujours la langue commune des mortels ainsi que l'elfique et naturellement le faërique. Ils sont en revanche relativement dépourvus de facultés magiques: ils peuvent très aisément changer d'apparence, d'où la grande variété de descriptions qu'on fait d'eux, mais tout en gardant globalement la même forme. Ils ne peuvent pas par exemple prendre une forme animale ni se rendre invisibles. Ils ont en revanche le pouvoir de ruiner ou au contraire sauver des récoltes, de guérir ou d'inoculer des maladies au bétail, de faire tourner le lait et de faire vèler les vaches, d'éloigner ou d'attirer le renard vers le poulailler... Bref ils peuvent faire la fortune ou le malheur d'un fermier. Ils communiquent très aisément avec les animaux sauvages et s'en font assez facilement obéir. Il est ainsi arrivé que des chasseurs de Farfadets soient attaqués par des loups ou des corbeaux.

S'il peut tendre des pièges mortels, un Farfadet ne se battra jamais volontairement, car ils en sont incapables. S'ils sont acculés, ils se défendront avec la maladresse de ceux qui n'ont jamais eu à le faire et seront pitoyablement inefficaces, quoiqu'ils soient naturellement étonnamment forts pour leur taille.

PV	For	End	Per	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol
13	3	4	8	0	20	10	11	21	8

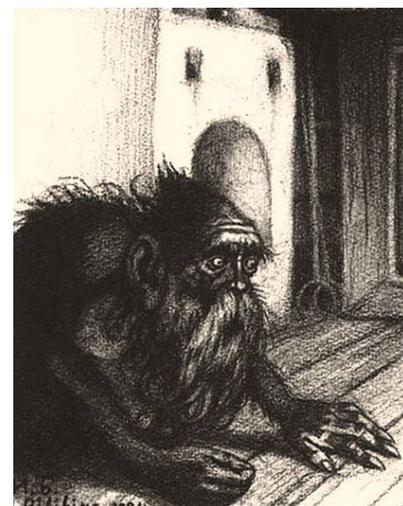
D'un point de vue alchimique (cf. *Alchimie*) ils sont intéressants pour:

- leur sang dont on peut tirer l'ichor rhéide,
- leurs cendres, qui si elles sont semées dans une forêt provoquent la germination de simples naturels et magiques, mais aussi le noctofère,
- leurs ossements, qui sont extrêmement acides: réduits en poudre et dissous dans l'eau ils donnent un acide enchanté extrêmement puissant appelé la Fée Corrosive.

Домової (Домовой)

Assez rares, les Domovoï sont proches des Korrigans cités plus haut, mais s'en distinguent parce qu'ils choisissent d'habiter dans une demeure humaine. Le nom "Domovoï" vient du slave "dom", qui signifie "maison" et ces petits êtres velus sont issus de la mythologie slave. proches des petites divinités latines du foyer ils protègent la famille auprès de laquelle ils vivent : on ne le voit jamais mais on entend sa voix prévenir la famille d'un malheur imminent ou on l'entend pleurer et gémir, lorsqu'un membre de la famille va bientôt mourir. Il tire aussi la femme du foyer par les cheveux, pour la prévenir lorsque son mari la battra. il aime à vivre près du poêle ou de la porte d'entrée, sa femme, appelée Domania ou Domovikha, vit plutôt dans la cave ou le grenier. En échange de leur protection, il est d'usage pour les paysans de leur offrir du pain ou de petits sabots.

Ils ont l'apparence de petits être humains très âgés et très velus, aux yeux rouges et peuvent se métamorphoser à volonté en animaux ou même en simples objets. Impossible à surprendre, tant ils sont vigilants, ils sont dotés d'infravision parlent le faërique mais également l'ensemble des langues mortelles non-enchantées. Ils ont un don de *Prescience* qu'ils peuvent employer à volonté, de la même manière qu'un mage draconiste. Leur pouvoir le plus étonnant est leur faculté à pénétrer dans *le Monde des Rêves* pour y modifier les songes d'une personne endormie à vue. Ils inspirent ainsi souvent des rêves prémonitoires à la famille qui les a accueillis, lorsqu'ils s'agit de dangers à plus long terme. Comme tous les *Titanides*, un Domovoï ne peut pas rêver mais doit pénétrer en personne dans le Monde des Rêves pour y influencer sur les songes de sa famille mortelle. On considérera que sa présence équivaut à un pouvoir onirique de 27, une aliénation de 1 (même si ce concept n'a pas de sens pour lui) et à la maîtrise de l'art des rêves. Ils éviteront cependant toujours le combat, que ce soit en rêve ou dans le monde matériel.



PV	For	End	Per	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol

3	2	5	10	0	20	10	8	15	16
---	---	---	----	---	----	----	---	----	----

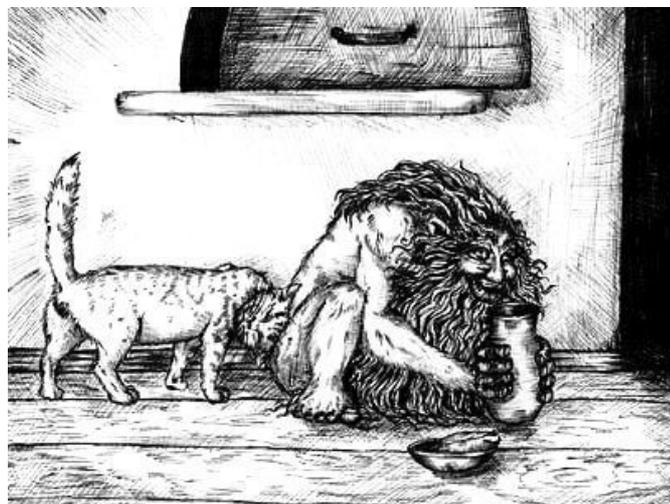
D'un point de vue alchimique (cf. *Alchimie*) ils sont intéressants pour:

- leur sang dont on peut tirer l'ichor rhéide,
- leurs cheveux, qui peuvent remplacer le cheveu de Kère pour faire du philtre kérique,
- leurs ossements, qui peuvent remplacer des ossements de Nymphe pour la liqueur féérique,
- leurs yeux qui, enchâssés dans de la résine, confèrent la faculté d'infravision et un bonus de +15 en divination au porteur (cf. *Règles*).

Dvorovoï (Дворовой), Bannik (Банник), Ovinnik (Овинник) et Kikimora (Кикимора)

Il s'agit de quatre créatures féériques issues du follore slave (ici sous leurs nom russe), similaires au Domovoï, parce que vivant au voisinage des mortels, mais qui s'en distinguent par leur caractère malfaisant. On les décrira ensemble ici.

Le Dvorovoï vit dans la cour et les étables de la maison. Il n'apprécie guère qu'on y reste durant la nuit, moment où il s'éveille. Il a l'apparence d'un petit personnage velu, parfois avec des pattes de bouc ou de chat, avec qui il s'entend bien. Il déteste cependant tout particulièrement les animaux blancs. Pour apaiser un Dvorovoï, on doit mettre dans l'étable un peu de laine de brebis, quelques menus objets étincelants et un morceau de pain. En faisant cette offrande, on doit dire "Tzar Dvorovoï, maître, petit voisin bienveillant, je t'offre ce don en signe de reconnaissance, sois accueillant pour le bétail, soigne et nourris-le bien." On peut le repousser en suspendant le cadavre d'une pie dans la cour ou en le flagellant avec un fouet contenant le fil d'un linceul, ce qui ne le blesse nullement mais lui occasionne une douleur insoutenable. Le Dvorovoï est dangereux et possessif. Intéressé par les rapports sexuels avec les femmes, il peut éventuellement tuer par jalousie.



Le Bannik vit dans le sauna. Il a l'apparence d'une petit vieillard nu et considère que le bain doit lui être réservé, après trois jours consécutifs d'usage par les humains, car il y reçoit compagnie : autres créatures féériques et même démons. Si on l'importune, il asperge les intrus d'eau bouillante, voire les étrangle. Cependant, on peut se contenter d'entrebâiller la porte pour lui présenter son dos nu : si le Bannik griffe le dos présenté : mauvais présage, s'il le caresse : bon présage.

Semblable au Bannik, l'Ovinnik vit en général dans les granges ou les bergeries. Il peut y mettre le feu à l'occasion. Ses yeux brillent comme des braises ardentes dans le noir et il sait aboyer comme un chien, pour effrayer les mortels. Pour s'attirer ses bonnes grâces, il faut lui offrir du poulet et des blinis. Au nouvel-an, il est réputé toucher les habitants de la maison : si le toucher est chaud, alors l'année prochaine sera faste et néfaste si le toucher est froid.

Une autre créature, ressemblant à un mélange de femme et de poule, est Kikimora. Censée aider la maîtresse de maison dans ses tâches ménagères

lorsque celle-ci est travailleuse ou au contraire lui rendre la vie impossible si elle est paresseuse, par exemple en chatouillant ses enfants toute la nuit pour les maintenir éveillés, elle ne peut être conciliée qu'en allant dans la forêt pour y récupérer des fougères et en faire une tisane avec laquelle il faut laver tous les ustensiles de cuisine. On dit aussi qu'elle sort aussi la nuit pour filer et qu'une personne qui la voit à son rouet mourra bientôt. Elle vit habituellement derrière le fourneau ou dans la cave de la maison qu'elle hante.

Ces quatre petits esprits familiers et malfaisants ne parlent que le faërique. Ils sont tous doués de la faculté "infravision" et d'une compétence de divination de 32, qui leur permet de faire leurs prédictions. Par ailleurs, ils savent se rendre invisible par suggestion mentale (seuil volonté de 30 pour résister) et prendre la forme de n'importe lequel des membres de la famille qu'ils hantent. Le fait qu'ils ne puissent toujours pas parler de langue humaine les trahit cependant souvent, d'où les traditions où les gens s'apostrophent régulièrement par des formules de politesse. Ils savent communiquer avec les animaux et ont les compétences suivantes, toutes à 20 : connaissance des poisons, herboristerie, soins, connaissance de la faune et la flore. Enfin, leurs griffes peuvent suinter d'un venin de virulence 17, dont l'effet est une mort par arrêt cardiaque en 1 round.



PV	For	End	Per	Armes	Griffes : DA	Griffes : DP	Griffes : DG	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
12	5	3	3	5	10	13	1d4+f	20	10	11	11	11	Vif-Argent, Anticipation, Combat à mains nues Ambidextrie, Combat à 2 rmes améliorées

D'un point de vue alchimique (cf. *Alchimie*) ils sont intéressants pour:

- leur sang dont on peut tirer l'ichor rhéide,
- leurs griffes, qui conservent leurs propriétés venimeuses, tant qu'on les trempe régulièrement dans du sang,
- leurs ossements, qui réduits en poudre et dilués dans l'eau, en font du vitriol très concentré, alors que sous forme solide ils sont inoffensifs (cette poudre est appréciée des aventuriers qui veulent pouvoir utiliser de l'acide sans avoir à en transporter).

Ὠκεανός καί Τηθύς καί Κητώ (Océan et Téthys et Céto)

On appelle ces créatures féériques les Océanides, comme le peuple humain qui durant l'Âge d'Or partageait le sang des trois Titans associés à la Mer : Océan et Téthys et Céto. Elles sont beaucoup plus rares que leurs consœurs de la lignée nocturne, ne serait-ce que parce que nombre d'entre elles sont en nombre extrêmement réduit : Les Grées ne sont que trois, ainsi que les Gorgones, et les Harpyes sont quatre. Certaines de ces créatures hantent effectivement les mers, mais d'autres, comme les licornes, ont choisi la terre ferme et se mêlent parfois à la lignée nocturne.

Réputés en général plus dangereux pour les Mortels, les Océanides sont à l'origine de l'aversion que ressentent certains peuples à l'égard du Peuple-Fée en général. Les Celtes désignent couramment toute créaturé féérique du nom de "Foïmoré", alors qu'il s'agit d'un type particulier d'océanide. Ils ne bénéficient pas de l'invulnérabilité de la lignée nocturne aux armes ne contenant pas d'argent mais compensent largement leur relative vulnérabilité par un impressionnant éventail de pouvoirs. La Mer est pour l'humanité un domaine éternellement indomtable, dont les colères peuvent être dévastatrices. Elle héberge les plus grands animaux qui soient et on imaginait jadis de gigantesques monstres tapis dans les profondeurs insondables et ténébreuses de ses eaux...

Foïmorés

Cf. le Tir Nan Ogg.

Γραιάι - Grées



Durant l'Âge d'Or les Nyktéra se distinguaient des Océanides et des Khthōniāi en ce qu'ils ne s'entouraient pas d'incarnation vivantes d'immortels. Les Kères restaient mortelles, et guidaient leur peuple sans se considérer comme étant littéralement les filles de Nyx. Les Moires, qui les inspiraient, n'étaient jamais physiquement présentes parmi les Mortels et ne s'aventuraient jamais sur Terre. En revanche les Érinyes prenaient corps parmi les Khthōniāi, alors qu'elles disposaient de prêtresses semblables au Kères, de même que les Grées, les Gorgones et les Harpyes s'incaruaient parmi les Océanides et se passaient même entièrement d'intermédiaire. En bref on pourrait dire que les Nyktéra n'avaient que des prêtresses, les Océanides que des incarnations divines, et les Khthōniāi les deux à la fois.

Ainsi les Grées ne sont-elles pas une catégorie du Peuple-Fée mais trois êtres uniques, comme les Hespérides ou les Gorgones décrites ci-dessous. En revanche les Harpyes ont engendré une lignée de créatures du Peuple-Fée semblables à elles.

-Qui je suis? Je suis Deïno.

Cette femme aux doigts si froids lisait dans ses pensées, du moins dans les plus immédiates. Persyex se retourna: elle avait ôté sa capuche, et Persyex put la voir. Son visage était parcheminé de rides atroces qui ressemblaient à un nid de serpents dissimulé sous sa peau, laquelle avait la couleur sombre des Océanides, mais nuancée par le dessin chaotique de ces veines grises. Un bandeau était placé sur ses yeux et retenait en même temps ses longs cheveux couleur de sel. Elle sourit de ses lèvres crevassées de gerçures:

-Je suis la troisième Grée, Persyex.

(Le visage dans l'abîme)

Selon la mythologie grecque, les Grées ("vieilles femmes") sont trois sœurs: **Deïno**, **Ényo** et **Pemphrédo**, et sont les filles de

Phorcys et de Céto. Elles sont aussi appelées Sœurs Grises en raison de leurs cheveux blancs et de leur apparence de vieilles femmes flétries. Elles n'avaient en outre qu'une dent et un œil pour elles trois, qu'elles se partageaient à tour de rôle : tandis que l'une veillait et pouvait se restaurer, les deux autres dormaient. Elles vivaient dans une grotte située très loin vers le couchant, dans un endroit où il faisait presque toujours nuit.

Dans le contexte de Terre Seconde on interprète ce mythe en considérant que les Grées étaient des immortelles qui ne se manifestaient qu'en prenant le corps d'une jeune fille, et l'amenaient à prendre cet aspect terrifiant. La personnalité de la mortelle à qui revenait le privilège d'incarner une Grée n'était pas pour autant effacée: elle continuait à vivre et considérait sa nouvelle nature comme une sorte de destinée. Souvent la mortelle ainsi élue voyait son espérance de vie considérablement rallongée, et à sa mort une autre serait choisie par l'immortelle pour l'incarner.

Les trois Grées ainsi incarnées régnaient au cours de l'Âge d'Or sur la cité océanide de Mallia. Hors de cette incarnation, elles ne se montraient jamais. Le mythe de l'Œil des Grées symbolise la vision du monde caché, le savoir que les immortelles devaient jadis partager entre elles. On interprétera aussi le mythe de la dent unique comme d'une dague magique qu'elles se partagent également.

Elle sortit de sa robe une pierre noire de la taille d'un œil, accrochée à une chaîne d'or, et la présenta au peuple en la levant dans la lumière du jour naissant. Les Océanides furent saisis d'un mouvement de recul, car nombre d'entre eux n'avaient encore jamais vu l'Œil des Grées.

L'Immortelle ôta son voile et plaça la pierre devant ses yeux bandés:

-Moi, Deïno, la troisième des Grées, ai reçu de mes deux aînées Enyo et Pemphrédo leur unique œil. Elles se sont condamnées à ne plus jouir du regard radieux de l'Hypérion, en hommage à notre souffrance.

Il y eut un long silence. Tous savaient que Deïno avait volé l'œil aux deux Immortelles, en même temps que leurs secrets. Les Grées n'avaient jamais été que deux. Sur les pierres éparses de leur cité, qui avait toujours été celle du peuple des Grées, on pouvait lire les noms d'Enyo et Pemphrédo, mais certainement pas le sien.

Mais ils avaient suivi Deïno, car elle seule leur parlait d'un possible retour à Mallia. Les terres dont ils venaient étaient arides et hantées par des dieux abominables. Là-bas Gaïa se nommait Tiamat, et ses enfants se nourrissaient de braise et de sang. Mais cette longue île hospitalière, cette terre qui avait été la leur les attendait, Deïno le leur avait dit et les avait guidés jusqu'à elle. Aussi nulle voix ne s'éleva.

-J'ai vu les temps à venir par cet œil. Bientôt nos frères et nos sœurs des deux autres lignées océanides prendront possession de leurs cités, comme nous avons repris Mallia aux bêtes sauvages.

Elle leva la pierre plus haut encore, et les gens du peuple des Grées virent qu'elle reflétait la lumière comme le faisait la pupille d'un œil. Les Grées étaient filles de Céto, sœur d'Océan et de Téthys, qui reposait sous les Mers les plus profondes. Sous le regard impénétrable de cette pierre sacrée, ils se sentaient à la fois protégés et surveillés.

(Le visage dans l'abîme - Nikos Leterrier)

Les incarnations océanides des Grées appartenant au glorieux passé antédiluvien, les Grées sont depuis cette époque limitées à leur propre incarnation. Elles n'ont pas rétabli de lien avec les mortels.

Deïnon, Enyo et Pemphrédo sont donc comme les Gorgones trois créatures uniques en leur genre. Elles ont l'apparence décrite ci-dessus pour Deïno, et sont en effet aveugles. Leur œil unique a en effet la forme d'une pierre noire cerclée d'or, et leur dent unique est une dague recourbée qui semble faite d'ivoire sculptée.

L'Œil des Grées s'utilise de manière très simple: il suffit de le tenir en main et de fermer ses propres yeux. Aussitôt celui qui le tient est assailli par un faisceau de visions différentes, comme s'il bénéficiait d'une forme de *Double-Vue* mais étendue aux Univers Immatériels Imaginaires: la Douat, le Monde des Rêves et le Monde Spirituel, ainsi qu'aux dimensions démoniaques comme par l'effet d'un regard oblique (cf. *Cosmogonie et la Langue Démoniaque*), de plus les visions n'appartiennent pas tous nécessairement au présent, mais peuvent être passées ou futures. La superposition de ces informations est si difficile à supporter pour l'esprit normal que l'utilisateur doit réussir un jet de volonté contre un seuil de 27 pour ne pas s'évanouir. À force d'usage l'utilisateur pourra apprendre à concentrer son attention sur tel ou tel aspect afin de rendre l'œil utilisable. Seule l'une des trois Grées peut en principe utiliser l'Œil, mais c'est un objet qui peut être détourné. On considérera que la volonté de l'œil est de 30.

La dent des Grées a l'étonnante caractéristique d'être identique dans ses propriétés à une **Malencontre** (cf. *Alchimie*). Elle n'est pourtant pas faite de pierre uranique d'une part et de plus est magique. Cependant la pierre uranique ou toute forme d'anti-magie n'a aucun effet sur elle. Certains affirment que Cronos lui-même offrit cet objet unique aux Grées. Les étranges vertus de cette arme ne s'arrêtent pas là: celui qui la porte peut à volonté lancer des *dissipations* (seuil de volonté 35) ou des *désenvoûtements* (+12 au jet de volonté) (avec les mêmes limitations) et bénéficie d'une résistance de 99% à la magie. Enfin, il détient tant qu'il porte l'arme les compétences d'identification et de détournement de la magie, toutes deux à un score de 50.

Les Grées sont aujourd'hui paradoxalement plus proches de leur nature mythologique originelle: elles se sont isolées du monde et fort difficiles à trouver. Seuls les chevaliers appartenant à la Légion de Cronos de l'*Ordre SangDragon* savent où les trouver et entretiennent avec elles des relations régulières. Le premier pouvoir des Grées est leur extraordinaire érudition. Elles disposent de connaissances très étendues sur la plupart des sujets. Elles parlent entre autres toutes les langues, y compris les langues liturgiques et enchantées (sans disposer pour autant des affinités correspondantes). La légende veut que le fameux comogoniste Ézékiel Ben Gaour les ait jadis rencontrées et ait tiré nombre de ses miraculeuses intuitions de ses entretiens avec les Sœurs Grises. Elles ne sont évidemment pas promptes à partager ce savoir, et s'introduire dans leurs bonnes grâces n'est point chose aisée. Certains disent qu'il suffit pour cela de leur dérober l'Œil ou la Dent, mais d'autres rétorquent que si on est parvenu à mettre la main dessus aucune question ne sera assez importante pour justifier de restituer pareil trésor. L'on dit que l'unique manière de les amadouer est de jouer sur leur nostalgie de l'Âge d'Or, qui est d'ailleurs la raison pour laquelle elles entretiennent des relations avec la Légion de Cronos de l'Ordre Sangdragon.

Étant extrêmement âgées, elles disposent d'une réserve de transcendance vive qu'on peut en pratique considérer comme infinie dans le

contexte d'un combat. De plus elles connaissent à peu près tous les charmes faériques qui furent jamais créés, et nombre d'entre eux ne sont connus que d'elles seules. Quoique "fausses faëristes" elles ont une pratique de la langue faérique qui les rend plus puissantes que nombre de vrais faëristes. Par ailleurs elles ont un pouvoir redoutable dont elles font rarement usage : *"Les Sœurs Grises peuvent aller en tout endroit que leur esprit peut toucher."* écrivit Ézékiel Ben Gaour dans sa fameuse *Cosmogonie Générale* (cf. *Bouquins*), ce qui signifie qu'elles peuvent à volonté se déplacer dans les dimensions démoniaques à la manière d'un démon, dans tous les UMI (Univers Matériels Imaginaires) mais aussi dans les UII (Univers Immatériels Imaginaires) : la Douat, le Monde des Rêves et le Monde Spirituel. Elles se déplacent dans ces derniers non pas en y envoyant un double d'elles-mêmes mais en s'y transportant respectivement sous la forme d'une créature de la Douat, d'une créature onirique et d'un esprit. Là elles ont le pouvoir d'entrer selon leur désir dans les havres nécromantiques, oniriques et spirituels, au grand dam de leurs propriétaires. Leur pouvoir s'arrête là cependant, elles ne peuvent être guère plus que des hôtes indésirables. Mais elles en usent pour en apprendre plus sur le monde et c'est ce qui explique qu'un secret ne reste jamais longtemps un secret pour elles. *Ne ferme pas ta porte aux Grées, car il n'est de seuil qu'elles ne puissent franchir*, dit un vieux dicton de l'Ordre Sangdragon.

Elles n'aiment guère combattre mais en sont plus que capables, comme en témoignent leurs données de simulation :

PV	For	End	Per	Armes	Griffes : DA	Griffes : DP	Griffes : DG	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
2000	12	12	12	10	13	3d6+force	20	20	20	20	20	20	Vif-Argent, Anticipation, Combat à mains nues Coups puissants, Maîtrise de toutes les armes

On voit qu'elles sont à peu près invulnérables, ce qui explique notamment qu'on n'ait aucune idée des vertus alchimiques qu'on pourrait tirer de leurs corps. Leur sang seul a pu être analysé : c'est de l'ichor rhéide pur.

Γοργόναι- Gorgones



Méduse, elle, ne portait aucun voile. On pouvait voir la pupille noire de ses yeux d'or, fine et sans iris comme celle des reptiles. Sur sa tête sifflaient des serpents noirs qui formaient comme une chevelure née de sa peau écailleuse. Malgré son terrible aspect, ses traits avaient la beauté d'une mère quand elle sourit à son enfant. (Le visage dans l'abîme - N. Leterrier)

Filles de Phorcys et Cétéo comme les Grées, les Gorgones sont trois créatures féminines décrites tour à tour comme monstrueuses ou au contraire très belles. Les représentations de l'art gréco-romain les montre coiffées d'une chevelure de serpents sifflants, parfois avec des défenses de sanglier voire même des barbes. La plus connue des trois Gorgones est Méduse ("reine"), parce qu'étant la seule des trois à ne pas être immortelle, elle fut tuée par Persée et de son sang répandu naquirent Chrysaor et Pégase. Par la suite sa tête fut offerte par Persée à Athéna qui la fixa sur son égide. C'est pourquoi les représentations d'Athéna la montrent toujours avec un bouclier affublé de la monstrueuse tête dont le

regard avait la propriété de pétrifier ceux qui le croisaient, et ce même après sa mort. Ses deux sœurs Sthéno ("force") et Euryalé ("dont l'aire est grande") sont en revanche beaucoup moins célèbres.

Dans le contexte de Terre Seconde les Gorgones sont trois êtres uniques comme leurs sœurs les Grées. Durant l'Âge d'Or, elles s'incarnaient dans des femmes élues parmi les Océanides pour les diriger. Elles régnaient sur la cité océanide de Cnossos (qui est également dans la vraie vie le nom d'une cité crétoise) comme les Grées sur celle de Mallia. Méduse sous sa forme incarnée était alors comme son nom l'indique Reine de l'un des trois clans Océanides. Seul le regard de Méduse peut pétrifier qui le croise, ses deux sœurs ne disposent pas d'un tel pouvoir. Les Gorgones n'ont pas la réputation de sagesse et de savoir des Grées, et sont encore plus discrètes que celles-ci.

Dans le contexte du jeu on considérera qu'elles sont l'apparence de magnifiques femmes dont les seuls caractères monstrueux sont les serpents sifflant sur leurs têtes ainsi que leurs yeux reptiliens. Comme pour les Grées, on ne sait que peu de choses des propriétés alchimiques de leurs corps. Leur sang est également de l'ichor rhéide pur (cf. *Alchimie*), et on peut décemment supposer que si un nouveau Persée apparaissait pour couper la tête de Méduse, le regard fixe de ses yeux morts conserverait son pouvoir pétrificateur, puisqu'il en fut ainsi lorsqu'Athéna accrocha cette tête à son égide. D'ailleurs, par l'un de ces paradoxes assez typiques de Terre Seconde, et qui d'ailleurs fut l'un des premiers indices qui mirent le grand cosmogoniste Ézékiel Ben Gaour sur la voie de sa fameuse théorie des réminiscences, Athéna est représentée par les peuples hellénistiques de Terre Seconde avec la tête de Méduse sur son égide, comme le faisaient les Grecs de Prime Terre, quoique Méduse soit encore vivante sur Terre Seconde. Enfin les serpents qu'elles portent sur leurs têtes sont réputés muer, comme de vrais serpents et on peut trouver à des prix exorbitants ce que les alchimistes appellent des "lambeaux gorgues", c'est-à-dire des mues de ces serpents, qui entrent dans la composition de l'eau gorgue (cf. *Alchimie*).

Le regard de Méduse en pétrifiant sa victime le tue et brûle son âme par la même occasion : la métamorphose est irréversible. De plus aucun jet de résistance n'est autorisé et la résistance à la magie est inefficace. Seule une immunité complète à la magie peut sauver de la pétrification, et encore : cette immunité ne doit pas être liée à la pierre uranique (comme l'uranisation, cf. *Alchimie*) car par un phénomène inexplicable, la pierre uranique n'a aucun effet sur les Gorgones. Ce fait est inconnu, en revanche de nombreux aventuriers ont tenté de tuer ou de capturer les Gorgones en utilisant de la pierre uranique et aucun n'en est revenu, ce qui a engendré évidemment nombre de rumeurs. Certains Mages-Géomètres se doutent de la vérité et s'interrogent sur ce qui permet aux Gorgones d'échapper

ainsi à la pierre uranique. Mais les Gorgones sont difficiles à trouver, et bien plus encore à examiner. Dans le même ordre d'idées les Gorgones par leur simple présence dissiperont automatiquement toute forme de sortilège anti-magique comme le Voile de Vritra des mages draconistes (cf. *Coercition*). Elles peuvent également à volonté faire usage des pouvoirs de *Dissipation* (seuil 40 au jet de volonté pour résister) et de *Désenvoûtement*. Enfin le simple contact de leur salive détruira les propriétés magiques de toute source inanimée (seuil 40 également au jet de volonté pour résister). Nul ne sait pourquoi les Gorgones sont si efficaces à réduire à néant la magie des autres tout en préservant la leur. Par ailleurs les caractéristiques de combat des Gorgones sont identiques à celles de leurs sœurs les Grées.

Les Gorgones n'ont pas de sagesse à partager. Elles attendent peut-être le retour de l'Âge d'Or, et certains disent qu'elles ne font cas que des chevaliers *Sangdragon*, en encore : uniquement des Draches de la Légion de Cronos. Peut-être prévoient-elles de retrouver leur rôle passé si le peuple océanide renaît de ses cendres. Elles ne recherchent en attendant que la solitude des immensités marines car elles nagent à la perfection, n'ont nul besoin de respirer comme tous les immortels, et peuvent résister aux pressions les plus fortes. Les trouver est une quête en soi, que certains accomplissent pour ramener les fameux "lambeaux gorgues", ou pour tenter leur chance.

Harpyes

Célaëno la Harpye, Célaëno "sombre comme une nuit d'orage". Tanaquil prit soudainement conscience qu'elle parlait à l'équivalent de Méduse ou Deïno pour les Océanides d'Aptère.

Trois autres cavalières apparurent derrière Célaëno, chacune vêtue de fer et munie de ces étranges ailes aux plumes plus tranchantes que les glaives les mieux affûtés : Aëllo "le vent furieux", Okypété "au vol rapide" et Podarge "aux pieds vifs". Les quatre Harpyes étaient les sœurs des Gorgones et des Grées, les protectrices d'Aptère, la troisième cité des enfants de Téthys et d'Océan.

Hormis leurs courtes chevelures noires, elles ne se ressemblaient en rien. Podarge parut à Tanaquil belle comme une toute jeune fille ; la grâce de ses traits et la rondeur de ses bras contrastaient avec son habit de métal qui collait à sa peau aussi naturellement qu'une carapace. Ses ailes se trouvaient dans la continuation de ses bras, comme si elle eût été une chauve-souris. Elles étaient animées d'un lent mouvement de pli et de repli et les longues plumes grises ressemblaient à autant de poignards nés sous ses poignets.

Okypété semblait bien plus légère que ses sœurs, elle ne portait ni cnémides, ni bracelets, ni même de sandales. Sa fine armure d'écailles ne protégeait que son buste et ses hanches, et aucune robe ne venait couvrir ses jambes nues qui enserraient les flancs de sa monture aussi sûrement qu'un arceau de fer. Ses ailes étaient plus courtes et plus larges, faites pour un envol puissant et gracieux.

Aëllo portait des gants de cuir et de métal et au bout de ses doigts anormalement longs étaient fixés des griffes de fer plus effilées et tranchantes que celles du Lion. Hormis cela, on ne voyait presque rien de ses ailes ou de son corps car elle était couverte d'une longue cape blanche qui se mêlait à la robe de sa monture. Même son visage était à moitié voilé par un casque sans cimier ni cornes.

Le visage dans l'abîme - N. Leterrier

Selon la mythologie grecque, les quatre Harpyes sont de monstrueuses femmes pourvues d'ailes et de serres, souvent représentées sous la forme d'aigles affublés d'une tête humaine, comme les Sirènes : Aëllo ("bourrasque"), Okypété ("qui vole vite"), Célanëo ("obscur comme une nuit d'orage") et Podarge ("aux pieds rapides"). Personnages mineurs de la mythologie, elles sont souvent citées comme étant responsables d'enlèvements ou volant la nourriture d'un banquet. Leurs ailes aux plumes aussi tranchantes de le fer les rendent particulièrement redoutables.

Les Harpyes sont comme les Grées et les Gorgones interprétées dans le contexte de Terre Seconde comme des fonctions assumées par des élues au sein du peuple humain de l'antique cité océanide d'Aptère sous l'Âge d'Or, qui sont devenues par la suite des immortelles uniques attendant la renaissance de l'ancien ordre. Éternelles errantes, elles parcourent Terre Seconde en s'attaquant parfois à la manière d'une plaie à un lieu symbolique du nouvel ordre, comme un lieu consacré aux divinités olympiennes ou à des dieux en



général, une école de magie, des colonies de mortelles sur des lieux occupés uniquement par les immortels... Elles interviennent par exemple parfois pour protéger le Peuple-Fée et ses forêts enchantées des visées des peuples mortels. Elles sont réputées protéger à l'occasion les cercles d'alchimistes, car elles apprécient leur approche extérieure de la magie, et parce qu'elles entretiennent des liens avec l'ordre *Sangdragon*, notamment avec la Branche Royale de la Légion de Cronos. Leur soutien est sans doute l'une des choses qui rend la Branche Royale encore redoutable. Elles sont donc beaucoup plus actives que leurs consœurs Grées et Gorgones dans l'ouvrage de restauration de l'Âge d'Or, mais trop chaotiques et brouillonnes pour être efficaces.

Une Harpye combat en général avec des armes et ses ailes tranchantes simultanément, qui frappent avec une rapidité stupéfiante. Ses ailes peuvent aussi être utilisées comme bouclier de robustesse infinie contre les projectiles, et la protéger de la tête au pieds face à une direction ou face à toutes les directions en laissant ses jambes découvertes (à moins qu'elle se tienne accroupies). Leurs armes sont des épées à deux mains magiques (magie naturelle) : elles sont indestructibles, peuvent toucher toute cible matérielle indépendamment de ses immunités diverses et variées, et également détruire instantanément toute entité magique immatérielle (jet de volonté contre un seuil de 30, 1 seule tentative possible d'une épée donnée contre une cible donnée) à vue, ou, dans le cas où il s'agit d'un mortel sous forme matérielle, de dissiper le sortilège lui permettant d'être immatériel sans jet de résistance autorisé (mais la résistance à la magie s'applique). Enfin les dimensions non-euclidiennes ou démoniaques (cf. *Cosmogonie*) peuvent être à volonté fermées dans un rayon de 100 m autour de l'épée par son porteur. Ces épées ne peuvent en principe être utilisées que par l'une des 4 Harpyes, mais peuvent être détournées (seuil 50). En cas d'échec de sa tentative de détournement le Voleur mourra instantanément (seuil 35 au jet de volonté pour résister).

Les pièces d'armures des Harpyes sont également magiques : indestructibles, très légères, elles procurent une protection de 8 à qui la porte. Elles se comportent de la même manière que leurs épées vis-à-vis d'autres utilisateurs éventuels que les Harpyes. Podarge et Célanéo sont protégées sur toutes leurs localisations sauf la tête, Okypété uniquement sur la poitrine, l'abdomen et les hanches, et Aëllo partout.

Elles peuvent également à volonté faire usage des pouvoirs de *Dissipation* (seuil 40 au jet de volonté pour résister) et de *Désenvoûtement*. Évidemment leurs ailes leur permettent de voler fort gracieusement. Enfin, les quatre Harpyes partagent les mêmes caractéristiques de combat :

PV	For	End	Per	Armes	Ailes : DA	Ailes : DP	Ailes : seg	Ailes : DG	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
1500	12	12	12	8	5	1	2d6+6+force	20	20	20	20	20	20	Vif-Argent, Anticipation Combat à mains nues Coups puissants Maîtrise de toutes les armes

Outre ce tronc commun, les Harpyes se distinguent entre elles par des pouvoirs de magie naturelle différents. Célanéo dispose d'un pouvoir de *Double-Vue* (seuil 32 pour résister) qu'elle peut utiliser à volonté. Elle peut également à volonté frapper de cécité toute cible à vue (envoûtement, volonté 29 pour résister). Aëllo peut être considérée comme une sorcière éomancienne de niveau 20 (cf. *Élementalistes*) dont l'affinité Air soit égale à 20 (répartie également entre les extensions Sortilèges et Création). Elle utilise de la Transcendance comme un mortel mais régénère son potentiel à chaque crépuscule. Okypété quant à elle peut percevoir et se déplacer à volonté dans les dimensions non-euclidiennes de manière analogue aux pouvoirs de magie *démoniaque* "Regard Oblique" et "Chemins de Basse-Fosse". Enfin Podarge est connue pour sa rapidité et peut faire usage à volonté d'un pouvoir analogue au pouvoir de magie draconique *Chronomancie* à un niveau quelconque entre 1 et 9 (seuil de volonté 33 pour résister).

Licornes

Quoique filles de Téthys, les licornes habitent la terre ferme, et cherchent en général le refuge des forêts enchantées qui sont en général le territoire des enfants de Nyx. Une licorne a l'apparence d'un cheval pourvu d'une unique corne au milieu de son front. Elles ont souvent une robe blanche mais pas toujours. Les licornes noires sont encore plus rares mais existent. Les licornes sont des êtres fiers qui ne se laissent traditionnellement approcher que par des jeunes filles, et parfois monter par celles-ci. Bien qu'une licorne sache parler la langue commune en plus du faërique, elle ne s'adresse en général jamais aux mortels, et ne leur apparaît jamais. Voir une licorne est un petit miracle pour un mortel.

Les licornes ont une haute opinion d'elles-mêmes et se considèrent comme supérieures aux enfants de Nyx dont elles partagent l'environnement. Seules les Hamadryades sont leurs égales à leurs yeux. Elles haïssent de plus les Oréades et les combattront jusqu'à la mort. Une licorne se considère comme investie d'une mission parmi les immortels, celle de préserver la mémoire de l'Âge d'Or tout d'abord, mais aussi de veiller à ce que les Mortels en général ne prennent pas le pas sur les Immortels dans leur maîtrise de la magie. Les licornes sont donc opposées aux mages en général, et particulièrement aux mages faëristes.

Lorsqu'elles s'attachent pour une raison ou une autre à une jeune mortelle en particulier, elles font de celle-ci une adversaire résolue de l'arrogance des mages et de leur désir de dominer toute forme de magie. Les sorciers ou les chamans ne sont pas logés à meilleure enseigne de ce point de vue, ni les prêtres. Les licornes ne sont guère bienveillantes, sauf à l'égard de l'amie mortelle qu'elles choisissent parfois, et éventuellement des proches de celle-ci. Nul ne sait comment ni pourquoi un tel lien se crée, mais il concerne presque toujours des adolescentes marginalisées et silencieuses, parfois mêmes muettes.

Il arrive qu'une licorne prenne la forme d'une jeune femme, en général d'une grande beauté, pour se mêler aux hommes dans le but de les espionner lorsqu'elles jugent leur activité dangereuse pour la sécurité des lieux enchantés dont elles estiment avoir la garde. Sous



cette forme humaine elles sont incapables de parler mais conservent tous leurs autres pouvoirs de magie naturelle.

Une licorne peut user à volonté des pouvoirs suivants:

- guérir à vue toute blessure, maladie ou empoisonnement (à l'exception des maladies et poisons mystérieux comme le venin de Veuve Noire Aux Yeux Dorés).
- envoûter à vue une cible mortelle (volonté contre un seuil de 28) pour la soumettre à sa volonté jusqu'à l'aube suivante.
- commander les éléments, à savoir le vent, la pluie, le tonnerre... et de lever ou dissiper des tempêtes, orages à volonté dans la zone où elles se trouvent.
- *Dissipation* (seuil de volonté 30) et *Désenvoûtement* (+8 au jet de volonté) comme les pouvoirs draconistes du même nom, avec les mêmes limitations.

Une licorne peut galoper pendant plusieurs jours sans s'arrêter, à une vitesse de croisière de 200 km/h. Elle peut faire des pointes jusqu'à 400 km/h. Attaquer avec sa corne prend à la licorne 2 segments. En charge son bonus aux dégâts peut aller jusqu'à 60 au plein galop.

La corne d'une licorne peut toucher n'importe quelle cible, même immatérielle, et lui causera les mêmes dégâts que si elle était matérielle. De plus son effet sur un mort-vivant est identique à celui de l'aqua strega. Ces splendides vertus sont hélas perdues lorsque la corne est arrachée à la licorne ou si celle-ci meurt. En revanche elle peut être utilisée comme une arme, avec les caractéristiques d'une épée courte, hormis une robustesse de 2000 et des dégâts de 2d12+f. Certains Vagants célèbres se sont servis d'une telle arme, qu'ils l'aient prise à l'un de ces mythiques cimetières de licornes ou sur la carcasse encore chaude de l'une de ces nobles créatures.

PV	For	End	Corne: DA	Corne : DG	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
500	20	5	4	3d12+f	15	8	18	19	24	29	Charge Vif-argent

D'un point de vue alchimique les licornes sont essentiellement recherchées pour leur corne. On peut tirer de leur sang de l'ichor rhéide, ce qui est d'ailleurs particulièrement aisé: le sang d'une licorne est très proche de l'ichor rhéide. Le sang d'une licorne noire est de l'ichor rhéide pur.

Néréides - Νηρηίδες

Filles de Nérée et de son épouse Doris, ce sont cinquante nymphes un peu particulières, qui sont associées à la mer comme les Dryades le sont aux arbres et les Naïades aux cours d'eau. L'épouse de Poséidon, Amphitrite, est l'une d'elles. Contrairement aux Sirènes, les Néréides ont la réputation de guider les marins de leurs chants mélodieux plutôt que de les piéger. Souvent représentées chevauchant des dauphins ou autres animaux marins et habillées de bijoux venus de la mer, elles forment une sorte de cour autour du dieu grec Poséidon (cf. *Olympe*) et de son épouse Amphitrite. On les rencontrera donc plutôt au voisinage des rivages des peuples de culture hellène. Elles protègent souvent les navires dont le capitaine a pris soin de faire une offrande généreuse au frère de Zeus.

Les cosmogonistes de Terre Seconde avancent que les Néréides représentent les créatures féériques les plus proches de l'antique peuple mortel des Océanides, et que c'est ce qui explique leur intérêt pour les mortels. Elles guident les marins audacieux, notamment les explorateurs, et se mêlèrent parfois des luttes opposant les peuples hellènes de Terre Seconde à leurs ennemis. Étant, contrairement aux Sirènes, de morphologie humaine, elles ont



parfois eu des enfants avec des mortels, dont l'aspect gracie et la parfaite familiarité avec les mers ont alimenté la légende des Elfes des Mers, qui n'existent cependant pas. Enfin, il arrive que certaines jeunes filles, sacrifiées comme Andromède à Poséidon, rejoignent les rangs des Néréides, se transformant en titanides selon un processus inconnu.



Les Néréides parlent bien évidemment le faërique, mais aussi toutes les langues mortelles. Elles savent nager à la perfection et ce jusque dans les failles sous-marines les plus profondes. Elles peuvent résister à des pressions considérables et n'ont évidemment pas besoin de respirer.

Certaines d'entre elles (notamment Amphitrite) sont, comme les Kères, capables d'utiliser de la Transcendance et ont une de ces mystérieuses et très rares affinités **Téthys**, partagées par les très rares sorciers appelés pélagides. La plupart des sorciers pélagides sont d'ailleurs eux-mêmes des enfants-des-fées engendrées par des Néréides. Cette sorcellerie, similaire dans sa rareté à la sorcellerie associée à l'affinité **Nyx**, est en quelque sorte une lointaine ancêtre de l'affinité élémentaire d'eau, utilisée par les sorciers hydromanciens. Il arrive d'ailleurs que certains enfants mortels de Néréides naissent hydromanciens plutôt que pélagides et on suppose que c'est la persistance de cet héritage qui entraîne parfois la naissance d'un hydromancien chez les humains. Les Néréides forment parfois des matins doués de cette affinité à la maîtrise de leur pouvoir. Un fait moins connu est que les sorciers éomanciens, c'est-à-dire utilisant l'affinité élémentaire de l'air, sont aussi issus de l'affinité Téthys, qui gouvernait les mers et les vents tout à la fois. Les Néréides qui sont aussi sorcières pélagides

ont donc le pouvoir de créer des tempêtes considérables, ou au contraire de les apaiser.

De plus, elles ont toutes les pouvoirs suivants :

- communiquer avec et se faire obéir de tous les animaux marins à volonté, à condition d'être en leur présence (c'est notamment ce qui peut les rendre si dangereuses lorsqu'il s'agit de baleines, de requins ou d'orques).
- prendre la forme de tout animal marin à volonté et aussi longtemps qu'elles le souhaitent. Elles conservent tous leurs pouvoirs sous ces formes.
- prendre - et c'est beaucoup moins connu - la forme d'un oiseau marin, forme sous laquelle elles ont en revanche la vulnérabilité de l'oiseau et sont donc beaucoup plus fragiles.
- donner par un baiser le pouvoir à toute créature mortelle terrestre le pouvoir de respirer sous l'eau pendant 7 jours
- elles peuvent faire appel à volonté au pouvoir d'*Empathie*.
- leur sang agit comme un puissant contrepoison, efficace contre tous les poisons.
- elles peuvent à volonté soigner les blessures et maladies.



Lorsqu'elles combattent, elles utilisent souvent des tridents à l'image de Poséidon. Taillés dans des os de cétacés, ils ont les caractéristiques d'un trident normal, mais sont beaucoup plus résistants à l'eau de mer. Outre cela, voici leurs caractéristiques de combat:

PV	For	End	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
200	10	10	10	10	12	18	18	18	Vif-Argent, Anticipation

Sirènes

Réputées pour leur chant enchanteur qui attire les marins inexorablement vers la mort, les Sirènes sont issues de la mythologie grecque, selon laquelle elles ont le même aspect mi-femmes mi oiseaux que les Harpyes. Leur apparence mi-femme mi-poisson est en fait issue de la mythologie des pays nordiques. Dans le contexte de Terre Seconde c'est cette dernière qu'on retiendra. Les sirènes grecques sont donc en fait des Harpyes particulières (cf. ci-dessus).

Nos sirènes sont donc des beautés fatales qui attirent les marins imprudents vers la noyade, et des navires entiers vers leur naufrage. Elles se nourrissent de la chair crue de ceux qu'elles tuent ainsi et se parent souvent des bijoux et des pierres précieuses que les navires transportent. Elles sont incapables de parler, et leur chant est purement musical, sans paroles. Toute personne (même de sexe féminin) amenée à l'entendre doit réussir un jet de volonté contre un seuil de 20 pour échapper au sortilège. Ceux qui échouent se jetteront à l'eau pour les rejoindre, et attaqueront toute personne cherchant à s'interposer.

Certaines sirènes se contentant de poisson, elles n'utilisent pas leur chant pour égarer les mortels. Elles sont en général discrètes et solitaires, mais s'attachent parfois à une personne en particulier, à qui elles resteront fidèles.

Leurs pouvoirs magiques se limitent en général à leur chant, mais certaines d'entre elles peuvent parler faërique, ou encore prendre forme humaine et parler les langues humaines. Leur voix garde alors ses propriétés magiques et elles ont un fort pouvoir de séduction

et de suggestion.

Si elle est mangée crue, la chair d'une sirène est un poison violent qui souvent tue, parfois transforme la personne en une créature monstrueuse mi-humaine, mi-poisson, comme une sirène ratée, et enfin une infime minorité acquiert la jeunesse éternelle et l'immortalité. C'est un secret connu de très peu de gens.

En combat leur atout principal consiste à entraîner leur adversaire sous l'eau, traitement auquel il ne survit pas souvent. Elles sont fortes et peuvent faire apparaître à leurs doigts de puissantes griffes qui peuvent s'enfoncer profondément dans la chair et leur garantir une prise solide une fois leur attaque réussie (jet d'esquive contre un seuil de 24 pour se dégager). Voici leurs données de simulation:

PV	For	End	Griffe: DA/DP	Griffe : DG	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
30	7	5	9/15	2d12+f chacune	10	22	12	9	18	9	Combat à mains nues Coups puissants



Sur le plan alchimique, les sirènes sont recherchées pour leurs cheveux et leurs langues, et on peut évidemment tirer de l'ichor rhéide de leur sang, quoiqu'il se révèle une assez mauvaise matière première à cet égard.

Χθών (Khthôn)

Βασιλεύς (Basileüs)

Le Basileüs (Basiléi au pluriel) constitue l'unique lignée titanide née de Khthôn qui appartienne au Peuple-Fée. Les autres enfants du Titan n'ont pas la xoa minimaliste qui caractérise le Peuple-Fée voire parfois n'ont pas de xoa du tout. Le Basileüs parle la langue féérique, comme tous les autres créatures du Peuple-Fée, mais il s'exprime plus volontiers dans la langue chtonienne ou langue souterraine, parlée dans tout le Monde Souterrain.

Basileüs signifie "roi" en grec, et a donné le terme "basilic" utilisé parfois par certains pour le désigner. Les Basiléi ont été désignés ainsi par les premiers Khthôniaï qui les croyaient rois des serpents. De fait les Basiléi ont un pouvoir de contrôle sur les serpents et des reptiles communs en général qu'ils utilisent parfois pour le combat. Ils peuvent également voir et entendre par l'intermédiaire des reptiles qu'ils contrôlent.

Un Basileüs se présente comme un serpent géant dont la longueur peut aisément atteindre 10 m, et dont le diamètre en épaisseur avoisine en général les 30 cm. Sa gueule ressemble plus à celle d'un brochet que d'un serpent venimeux: elle est hérissée de petits crocs tournés vers l'intérieur qui lui permettent de maintenir sa proie prisonnière aussitôt qu'elle a été partiellement avalée. Il digère ainsi peu à peu sa victime, alors qu'elle est encore vivante.

Ses yeux émettent souvent une lueur écarlate dans l'obscurité et ses écailles sont d'un noir profond aux reflets argentés. Il voit parfaitement même dans l'obscurité totale. Ce regard peut pétrifier ceux qui le croisent (volonté contre un seuil de 25). Toute personne ainsi transformée en un magnifique marbre noir et rouge est considérée comme envoûtée. Sous cette forme sa vie est comme suspendue et elle ne subit pas les ravages du temps. Cependant si pour une raison ou une autre la statue que forme son corps pétrifié est brisée, la malheureuse victime en meurt.

Mais les talents de ce sympathique personnage ne s'arrêtent pas là, il dispose aussi d'un venin mortel. Il le crache sous la forme d'un nuage de gaz empoisonné qui tuera toute personne à portée immédiate échouant à son jet d'encaissement contre un seuil de 23. En cas de réussite du jet d'encaissement le venin occasionnera 2d6 points de dégâts globaux (sans compter ni l'endurance ni la protection évidemment). Il suffit pour éviter d'être empoisonné de ne pas respirer le souffle venimeux de la bête. En termes de combat on considérera qu'ils n'ont qu'une unique localisation. Outre son souffle empoisonné et sa morsure il peut donner de violents coups de queue. **Chaque forme d'attaque prend 2 segments.** Une fois attrapée, la victime d'une morsure subira l'attaque des puissants sucs digestifs du Basileüs, qui correspondront à des dégâts automatiques de morsure

Le Basileüs parle la langue féérique et le chtonien, mais est rarement intéressé par la communication avec les mortels.

PV	For	End	Armes	DG	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
300	9	8	Morsure: DA 10 Queue: DA 12	Morsure: 1d10 Queue: 2d12	10	8	18	15	12	Anticipation, Vif-argent

Sur le plan alchimique les Basiléi sont intéressants d'abord:

-pour leurs écailles, dont on peut aisément tirer une armure de protection 7 et de robustesse 200, similaire à une armure de cuir par ailleurs.

-pour leur venin, qui s'évapore au contact de l'air, et se répand rapidement dans une pièce fermée. On le conserve en général sous forme liquide dans des fioles fermées qu'on brise pour que le gaz mortel se répande. Ces fioles sont appelées par les empoisonneurs des "Œufs de Basilic" quoiqu'il ne s'agisse point de leurs œufs. Les œufs de Basileüs n'ont en eux-mêmes aucune propriété particulière, si ce n'est qu'ils sont extrêmement nourrissants et peuvent permettre à une personne normalement constituée de jeûner une semaine durant.

-pour leurs crocs, qui permettent de fabriquer le sel chthonien (cf. *Alchimie*).

-pour leur sang dont on peut tirer l'ichor rhéide et qu'on peut utiliser directement pour fabriquer un baume de Sainte Blandine (cf. *Alchimie*).

Ἵπερίων (Hypérion)

Hypérion est littéralement "celui qui est au-dessus", donc le Soleil. Il engendra au cours de l'Âge d'Or le peuple mythique des Héliades, créatures humanoïdes capables de vivre dans le feu et de voyager sur les rayons solaires. Les Héliades faisaient partie des peuples d'origine humaine mais doués de pouvoirs magiques grâce à un métissage avec le sang titanide, comme les Nyktéra, les Océanides et les Khthôniaï. Mais les Héliades étaient particulièrement éloignés de leur origine humaine et n'avaient de fait plus rien d'humain ou même de vivant. Capables de se muer en feu ou en lumière, à peu près immortels et invincibles tant que sous la lumière du Soleil, ils ont disparu avec la fin de l'Âge d'Or et laissé place à un peuple étrange : les Djinns.

Les Djinns جنی

Les Djinns sont issus du folklore traditionnel moyen-oriental et ont été intégrés dans la religion musulmane. Cités dans le Coran comme une lignée d'êtres doués de conscience et de libre-arbitre comme les humains, et amenés à vénérer Dieu également, ils sont censés avoir été créés à partir de feu et de lumière comme l'humain aurait été créé d'argile.

Et au jour où Il les rassemblera en totalité, il dira :
 "Ô assemblée des Djinns! Vous n'en avez que trop fait aux Humains!"
Et les Humains suppôts des Djinns de dire :
 "Seigneur! Nous avons tiré profit les uns des autres.
 Mais nous avons atteint le terme que Tu nous as imparti."
 Dieu alors dira : "Le Feu est votre asile, où vous resterez
 immortels..."

(Le Coran - Sourate des Troupeaux)

Les Djinns sont censés hanter les déserts et être doués de nombreux pouvoirs magiques, bénéfiques ou maléfiques. Parmi les Djinns, les Efrits sont censés être ceux qui sont plus spécifiquement liés au feu, et dans les Mille et Une Nuits les Efrits sont considérés comme plus malicieux et plus dangereux que les Djinns mais on considérera dans Terre Seconde qu'Efrit et Djinn sont synonymes.

Quoiqu'issus du Peuple-Fée dans le contexte de Terre Seconde et possédant donc une Xoa, les Djinns ont donc une Teinte Spirituelle et une âme, bien qu'étant immortels. C'est l'unique exception à la règle qui veut que l'âme soit le privilège des mortels. Certains cosmogonistes rapprochent les Djinns des Divinités Stellaires de la religion égyptienne, âmes immortelles devenues revenantes (cf. *Nécromancie*) : le Djinn est une âme libérée de la crainte de la mort. Mais au lieu d'être le résultat d'un processus, il naît ainsi. On leur attribue également traditionnellement une mémoire infailible : un Djinn est censé tout retenir de son existence, jusqu'aux plus infimes détails, d'où l'expression "avoir une mémoire de Djinn". C'est sans doute pour cela que les Djinns hantent les déserts, afin de ne pas surcharger une mémoire tant sollicitée.

Leur forme native est immatérielle et invisible, et ne peut donc être vue que par un pouvoir de type *Double-Vue*. Ils apparaissent alors comme une forme humaine fantomatique, de taille et de traits très variables, vêtue ou non... du classique personnage musculeux à turban sortant de la lampe d'Aladdin dans les films hollywoodiens à des formes ailées et griffues telles que celles qui sont décrites dans les Mille et Une Nuits... Leur nature immatérielle et leurs pouvoirs magiques étendus font d'eux de redoutables adversaires, c'est pourquoi les mages préfèrent les enfermer par inhibition que les tuer, ce qui donne lieu aux légendes du type de celle d'Aladdin. De plus, de par leur extraordinaire mémoire et le fait qu'ils ne puissent mourir de vieillesse, certains Djinns deviennent de précieux collaborateurs ou servants de mages ou d'alchimistes.

Un Djinn sait parler la faërique, la langue commune, et souvent d'autres langues, parfois enchantées. Possédant une âme, ils peuvent ainsi acquérir une affinité du Verbe et devenir mages (ils existe d'ailleurs des faëristes talentueux parmi eux). Ils n'ont pas en eux d'affinité Vie mais ont une affinité qui leur est particulière : **Hypérion. Cette affinité a une valeur de 30** et se subdivise ensuite en deux sous-affinités : Feu et Soleil. Les 30 points sont répartis différemment pour chaque Djinn entre Soleil et Feu. On appelle traditionnellement Éfrits ceux chez qui l'affinité feu est dominante. Le Djinn peut user de ces deux affinités comme un **sorcier pyromancien ET héliomancien de niveau 20**. Il utilise pour cela un potentiel de transcendance qui est donc nécessairement égal à 600. Les Djinns-mages ont évidemment un potentiel encore supérieur. De par leur forme naturellement immatérielle, ils lancent tous leurs sortilèges en incantation immobile, sans avoir à dépenser de surcroît de Transcendance.

Cet accès à deux sorcelleries (et potentiellement à la magie du Verbe) leur donne un pouvoir considérable, qui les rend à même d'exaucer des vœux insensés à l'occasion, d'où les légendes qui les entourent. Ils maîtrisent ces deux sorcelleries mieux qu'aucun



mortel. On dit d'ailleurs que les Feueralben (cf. *Elfes rouges*) tirent des Djinns leurs connaissances en pyromancie, et les Sonnenalben (cf. *Elfes blancs*) leurs connaissances en héliomancie. Pour ces derniers, un conflit avec les Djinns expliquerait que leur maîtrise soit si limitée.

Ils préfèrent en général rester sous forme immatérielle mais peuvent prendre une forme humanoïde ou animale quelconque. Sous cette forme matérielle ils sont cependant très fragiles car leur forme animale a la vulnérabilité et les aptitudes physiques de l'animal correspondant, et leur forme humanoïde **4 points de vie**, des caractéristiques actives à 0, ainsi qu'un encaissement de 0 et une rapidité de 0. Ils ne gardent de leur forme immatérielle que leur **volonté (+20)**, leurs pouvoirs magiques et leur **résistance à la magie (80%)**. Certains parmi eux cependant - ceux dont l'apparence native est celle d'une sorte de démon ailé griffu et monstrueux (souvent des Éfrits) - peuvent aussi se matérialiser sous cette forme. Ils disposent alors sous cette forme des caractéristiques de la Furie (cf. *Diabes*).

De par leurs racines culturelles, ils ont souvent une Teinte Spirituelle de type Vertu zoroastrienne, associée au Dieu Unique. Mais disposant de libre-arbitre, ils peuvent se convertir à une autre religion. Leur tempérament est très variable, mais ils ont tous tendance à rester éloignés des sociétés humaines. S'ils s'attachent à un être mortel de leur choix, ils resteront dans l'ombre et l'aideront discrètement.



Gamaïoun (Гамаюн), Sirin (Сирин) et Alkonost (Алконост)

Issus de la mythologie slave et même repris par l'Église orthodoxe, ce sont trois oiseaux prophétiques à têtes de femme, censées vivre dans les strates célestes les plus hautes, voire tout près du Paradis. Gamaïoun et Alkonost ont une aura plutôt positive, alors que Sirin est souvent perçu comme maléfique ou dangereux. Gamaïoun est censé être imbu d'une connaissance universelle et ses oracles sont d'origine divine. Néanmoins, il ne les chante qu'en plein orage, ce qui les rend difficiles à entendre. Cependant, un Meujeuh imaginaire guidant ses Peujeux dans un pays slave, tel que la *Maïgora*, peut leur faire percevoir un chant

lointain et mélodieux, derrière la fureur de l'orage et les hurlements de la tempête.

Alkonost, représenté ci-contre par le peintre Vasnetsov comme "l'oiseau de joie", opposé à Sirin, "l'oiseau du chagrin" est censé pouvoir reconforter ceux qui écoutent son chant. Messager des Dieux, Alkonost est vu par les Chrétiens comme un ange du Paradis, comme Gamaïoun. Dans le contexte de Terre Seconde, on lui attribuera un rôle d'apaisement : les ouragans se calment et les esprits s'illuminent, lorsque retentit son miraculeux ramage. Sirin, en revanche, a un chant envoûtant, qui peut éloigner les mortels de leurs devoirs et même leur faire oublier de manger, captivés par cette créature. Mais elle aussi a un rôle de messager divin, quoique souvent associé aux sorts funestes.

Dans le contexte de Terre Seconde, on les considérera comme des immortels descendant de l'Hypérion : le chant de Gamaïoun (ci-contre, toujours sous la plume du peintre Vasnetsov) transmet la vérité toute pure, quelle qu'elle soit, mais une vérité sans émotion ni contexte, tandis que celui d'Alkonost reconforte et celui de Sirin attriste, tout en transmettant eux aussi la vérité, à leur manière. Les trois oiseaux prophétiques maîtrisent **toutes les langues, y compris les langues enchantées et divines**. Elles peuvent à volonté voir ce que touchent les rayons de l'Hypérion, leur ancêtre, donc tout ce qui est touché par la lumière du Soleil. Cela s'applique également à ce que touche la lumière de la Lune, car en ce cas elle conserve sa vertu de lumière du Soleil reflétée par la surface du satellite terrestre. Disposant d'une mémoire parfaite et infinie, elles ont ainsi une vision très précise du passé. Leurs oracles révéleront souvent des éléments du passé et peuvent donc être employés pour guider les PJs. Cependant, elles ont également un pouvoir de *Prescience* utilisable à volonté, similaire au pouvoir de mage draconiste, mais pouvant être utilisée au niveau d'exécution 18, contrairement à ce que peut faire un mage.

Par ailleurs, le chant d'Alkonost délivrera automatiquement ceux qui l'entendent (même sans le comprendre!) de tout sortilège ou envoûtement créant peur, découragement ou tristesse, et leur conférera un bonus de +10 aux jets de volonté qui diminuera ensuite de jour en jour : +9 à l'aube suivante et ainsi de suite jusqu'à se dissiper. À l'inverse, le chant de Sirin agira de la même façon comme un *Envoûtement* (seuil 28 au jet de volonté pour résister). Cet envoûtement créera un sournois sentiment de chagrin chez sa victime. À chaque nouveau crépuscule passé sous l'emprise de ce maléfice, la victime aura 5% de chances d'accomplir un acte auto-destructeur durant la nuit suivante (dont la gravité est laissée à la sagacité proverbiale du Meujeuh et devrait dans l'idéal avoir une résonance particulière avec l'historique du personnage). De plus les chants d'Alkonost et de Sirin dissipent chacun les vertus de l'autre. Celui de Gamaïoun n'a en revanche aucune faculté particulière.



Parmi les facultés utilisables à volonté par les trois, il y a l'invisibilité par suggestion (seuil de 37 sur un jet de volonté), une résistance à la magie de 95%, l'infravision (cf. *Règles*), la *Double-Vue*, triplée du Regard Oblique (cf. *la langue démoniaque*) et de la Vision d'Uadjit (cf. *la langue nécromantique*), avec à chaque fois un seuil de 29 pour résister. Enfin, ces trois créatures disposent d'un vaste savoir et on pourra considérer qu'ils ont chancun un score de 30 dans toutes les connaissances déductives intellectuelles et peuvent se téléporter instantanément d'un rayon de lumière solaire (ou lunaire) à un autre, soit en pratique atteindra n'importe quel lieu de l'Univers Matériel Réel (UMR) touché par l'Hypérion, directement ou non. Elles peuvent également empêcher quiconque d'emprunter les sentiers torves, ou dimensions implicites (cf. *Cosmogonie*) à proximité de l'endroit où elles se trouvent (le rayon d'action de ce pouvoir est aléatoire, mais toujours suffisant pour interdire aux Démons et autres immortels issus des univers matériels imaginaires de s'en prendre à eux).

PV	For	End	Armes	DG	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
900	4	8	Griffes (2): DA 10	Griffes (2): 1d8	30	12	8	25	22	Anticipation, Vif-argent, Combat à mains nues Ambidextrie, Combat à 2 armes amélioré Rapidité surnaturelle

D'un point de vue alchimique (cf. *Alchimie*) ils sont intéressants pour:

- leur sang dont on peut tirer l'ichor rhéide,
- leurs plumes, qui confèrent toutes au porteur un bonus de +10 en présence, vigilance et divination.

’Ερεβος (l'Érèbe)

Son nom signifie "ténèbres". Il est l'un des Titans primordiaux, fils de Chaos, mais tient une place assez secondaire parmi les Titans, à tel point qu'on croit souvent son nom se rapporte seulement à un lieu: les ténèbres infernales, que certains cosmogonistes assimilent à l'UMI (Univers Matériel Imaginaire) Pénombre (cf. *Cosmogonie*). Mais il existe et est particulièrement redouté des autres lignées du Peuple-Fée. Il engendra avec sa sœur Nyx les Hespérides, nymphes particulièrement inquiétantes et dangereuses, plus encore dit-on que les Oréades. Dans le cadre de Terre Seconde, on lui associe également les Goules, créatures nécrophages et mauvaises du folklore moyen-oriental.

Les Goules الغول

Décrites notamment dans l'ouvrage immortel des "Mille et Une Nuits", les Goules sont des créatures qui hantent les cimetières à la nuit tombée pour se repaître des cadavres. Elles sont parfois considérées comme ayant le pouvoir de prendre une forme d'animal charognard, ou même de voler. Hideuses et terrifiantes, elles sont parfois mentionnées comme des êtres maléfiques, ou comme des créatures dangereuses, mais vivantes. Un conte raconte comment un intrépide prince voit les enfants d'une Goule jouant près d'une rivière et décide de les laver et de les nourrir, après quoi, à la nuit tombée, la Goule apparaît et décide de lui accorder la réalisation d'un vœu pour récompense de ses bienfaits et de son courage.

Dans le cadre de Terre Seconde, les Goules appartiennent au Peuple-Fée et sont en effet des êtres féminins, mais pouvant engendrer des enfants en s'unissant à des êtres humains (ce sont donc des enfants-des-fées un peu particuliers). Contrairement aux autres créatures féériques, les Goules cherchent la proximité des humains. Présentes surtout dans les pays de culture arabe, comme Al-Chams, elles hantent en général les cimetières, en périphérie des villes. Elles peuvent même prendre la forme et adopter le comportement de ceux dont elles ont goûté la chair. De ce fait, une Goule ancienne pourra prendre une grande variété d'apparences. Dévorer des cadavres n'est pas nécessaire à leur subsistance, et leur permettent seulement d'accéder à des connaissances et des vies humaines. La Goule est animée d'une faim dévorante pour la vie. Nul ne sait pourquoi l'Érèbe les engendra.

Les enfants-des-fées qui naissent d'elles étant souvent doués des connaissances accumulés par leur mère, ils peuvent devenir fort savants. De manière similaire à la lignée des Microdragons (cf. plus bas), les Goules sont peut-être une manière pour l'Érèbe d'accumuler une grande quantité de savoirs et de souvenirs des mortels. Nous pouvons citer une audacieuse théorie du grand



cosmogoniste Ézékiel Ben Gaour : *"La ferveur étrange que mettent les Goules à se nourrir de nos souvenirs et de nos savoirs, également friandes d'une mémoire comme de l'autre, laisse étrangement rêveur. Les Goules sont vilipendées avec justesse, car elles profanent les corps des défunts et abusent nos sens par leurs maléfices. Pourtant, il est fort rares qu'elles s'en prennent aux vivants. Malgré leur apparence hideuse, certains, s'il faut en croire nos contes, n'hésitent pas à conclure des marchés avec elles, voire à s'unir à elles. Certes, elles peuvent prendre forme humaine pour cela, mais Dieu seul sait si elles le font toujours. L'existence des Microdragons, si prisés des mages et des érudits, qui descendent du même Titan que les Goules, celui que les Hellènes appellent Érébos, m'amène à penser qu'il y a quelque dessein particulier derrière ces deux lignées si dissemblables, et qui pourtant partagent une même faculté. Érébos est un Titan des plus mystérieux et sans doute des plus proches de la mort totale. Ainsi se pourrait-il qu'il ne soit plus que son propre souvenir, et à ce titre souhaite préserver le passé des mortels, peut-être en prévision d'un nouveau déluge, afin que quelque chose survive de notre monde, qui sera devenu ancien, de même que quelque chose a survécu de la fin de l'Âge d'Or."*

Outre le pouvoir d'absorption des souvenirs et connaissances et le fait de pouvoir à volonté prendre la forme d'une personne morte dont elle ait goûté au cadavre, la Goule dispose des pouvoirs suivants :

- ses griffes suintent en permanence d'un puissant venin insinuatif (virulence 24) qui plonge celui sa victime dans un profond sommeil pour 1d6 heures; ce sommeil est en général très fiévreux et hanté par d'abominables cauchemars;
 - elle peut déployer de grandes ailes, absentes en temps normal, qui lui permettent de voler;
 - elle peut prendre à volonté la forme d'une hyène, forme sous laquelle elle conserve ses habilités martiales et ses points de vie, mais passe tout-à-fait inaperçue en tant que Goule, même si les hyènes sont presque aussi peu appréciées que les Goules elles-mêmes.
- L'apparence native d'une Goule est celle d'une femme sensuelle mais hideuse, à la peau verdâtre ou grisâtre, dont la bouche est hérissée de crocs (dont elle ne se sert pas en combat en général, mais qui suintent du même poison que ses griffes) et aux mains griffues. Ses autres caractéristiques sont les suivantes :

PV	For	End	Griffes : DA	Griffes : DG	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
80	8	4	6	2d10 (+ poison)	5	10	16	20	20	10	Anticipation, Viser, Vif-argent Esquive totale, Coups puissants

D'un point de vue alchimique, les Goules sont parfois recherchées, essentiellement pour leur venin, leur sang et leurs yeux. Cependant, les secrets d'alchimistes chamsiens, qui affirmaient être parvenus à les utiliser pour agir sur le *Monde des rêves*, ont été perdus. Leur venin conserve ses propriétés s'il est inoculé. Certains le font pour les visions cauchemardesques qu'il inspire, à la manière d'une drogue mystique. Il est fréquent d'entendre que le venin de Goule permet d'éveiller la conscience onirique, et d'acquérir la faculté du même nom, mais rien n'est moins sûr, et ceux qui l'emploient deviennent en général complètement fous. Une légende tenace veut que le sang de Goule permette de voir les fantômes de chers disparus et de leur parler. De fait, il arrive que certains apprentis-nécromants en boivent, dans l'espoir de libérer leur double plutonien et d'accéder à la *Douat*. Mais là encore, cette vertu du sang de Goule est au mieux trop aléatoire pour que les alchimistes dignes de ce nom en vendent. En général, ce sont plutôt des vagants sans scrupules qui vendent ces substances. Certains alchimistes planchent cependant sur ces matériaux, dans l'espoir de trouver la formule qui permettra d'en tirer une sorte de clef des songes. Mais pour l'instant, *l'Alchimie* telle qu'elle est pratiquée n'utilise rien de tout cela. Même les empoisonneurs méprisent le venin de Goule, car ils ont bien mieux bien plus aisément.

Les Hespérides

La mythologie grecque les fait intervenir essentiellement pour l'un des douze travaux d'Héraclès. Celui-ci devait aller chercher les pommes d'or du jardin des Hespérides (offertes par Gaïa à Héra pour ses noces avec Zeus), situé quelque part à l'extrême occident, et gardé par le dragon Ladon (l'un des sept enfants d'Echidna, cf. *Echidna*). Seul Atlas, un autre Titan qui soutenait le monde sur ses épaules, étant capable de vaincre Ladon, Héraclès lui demanda d'aller chercher les pommes d'or à sa place, tandis qu'il le remplaçait pour soutenir le ciel sur ses épaules, comme une cariatide vivante. De retour avec les pommes Atlas fit part à Héraclès de son désir de profiter de sa liberté et de le laisser le remplacer de manière permanente. Héraclès le dupa en lui demanda de reprendre sa place le temps qu'il aille se chercher un coussin pour ses épaules.

Les Hespérides, "nymphes du soir", sont sept: Aeglé, Erythie, Aréthuse, Hestia, Hespéra, Hespéroussa et Hespéraea. Aréthuse est connue parce que c'est à sa fontaine que Hadès enleva Perséphone. Elles n'apparaissent qu'au moment du crépuscule. Les Hespérides sont parfaitement anecdotiques dans les mythes grecs, mais sur Terre Seconde sont particulièrement actives et déterminées à recréer l'Âge d'Or, au lieu des Grées, des Gorgones ou des Harpyes qui se contentent d'attendre patiemment leur heure. Il serait plus exact cependant de dire qu'elles souhaitent recréer un nouvel âge mais point l'Âge d'Or exactement. Car l'Âge d'Or ne connut aucun peuple humain qui partageât le sang de leur père l'Érèbe. Mais les Hespérides ont bien l'intention d'en engendrer un, qui règnera sur cette nouvelle ère. Si elles ne partagent pas le rêve de la création d'une Terre Tierce de Notre-Dame-des-Douleurs (cf. *Éuvriers de l'Apocalypse*), elles ont une vision bien précise de ce qu'elles appellent le Dernier Âge, le soir de l'univers qui doit précéder la nuit, c'est-à-dire l'extinction finale de l'univers de Terre Seconde, mais - et c'est là qu'elles se distinguent de la plupart des amateurs d'Apocalypses - qui ne sera suivie d'aucune résurgence ou renaissance d'un nouvel univers. Ce sera la fin, la vraie. C'est la période précédant cette fin qui intéresse les Hespérides.

"C'était un chant de femme, mélancolique et sans paroles.

Ils se regardèrent un instant, puis Tantale indiqua la direction d'où semblait venir le chant. Se faisant le plus silencieux possible, ils avancèrent lentement vers cette voix inconnue. C'était le crépuscule, et les contours des arbres devenaient de plus en plus flous. C'était l'heure incertaine où les couleurs disparaissent.

Cette ombre grise n'était pas encore celle des ailes de Nyx. Un autre Titan passait dans ces forêts, de façon discrète et éphémère. C'était le plus secret et le plus silencieux d'entre eux. Une de ses filles chantait en cet instant et il guidait les deux vagabonds vers sa lyre. Pour eux il éclaira la pénombre et leur montra celle qu'on ne pouvait entrevoir qu'au crépuscule.

Tantale la vit en premier. Elle était assise sur la racine d'un arbre gigantesque et effleurait de ses doigts les cordes d'une lyre d'argent. Elle portait une longue tunique pourpre, semblable à la couleur du Soleil disparaissant à l'Occident. Sa peau était aussi de ce rouge si sombre et ses cheveux ressemblaient à ceux de Persyex mais n'en avaient pas la couleur flamboyante. Ils avaient emprunté leurs reflets à la Mer lorsque vient le soir et qu'elle se teinte d'un bleu profond, presque noir.

Les deux Océanides reconnurent ces couleurs : c'étaient celles du soir et des ténèbres approchantes. Quand elle releva les yeux vers eux ils croisèrent un regard clair, semblable à celui de Persyex, car elle partageait le sang de Nyx. Elle cessa de chanter et posa la lyre près d'elle. Puis descendant de la racine sur laquelle elle était assise, elle alla à eux, les mains tendues pour saisir les leur.

Tantale eut alors un brusque mouvement de recul :

-Une Hespéride !

Puis se tournant vers sa femme, il lui dit presque en criant :

-C'est une Hespéride, une des filles de l'Érèbe, le Titan aveugle ! C'est lui qui nous a guidés jusqu'à elle !" (Le visage dans l'abîme - N. Leterrier)

Le lien entre les Hespérides et le dragon Ladon est aujourd'hui tout-à-fait rompu. Les Hespérides partagent avec Ladon et les Drachenalben qui le servent (cf. *Elfes des profondeurs*) une haine de la figure de l'Oracle et de son prochain avènement. Mais Ladon et ses adorateurs œuvrent à la préservation de Terre Seconde telle qu'elle est et à empêcher l'éclosion d'une nouvelle ère, quelle qu'elle soit. Les Hespérides ont en fait perdu le contrôle de Ladon et pourraient même le voir se dresser contre elles.

Nul ne sait à quoi ressemblerait le dernier âge du monde voulu par les Hespérides, ni le peuple qu'Érèbe pourrait engendrer en mêlant son sang à celui des mortels. Les Hespérides et l'Érèbe agissent seuls, comme Notre-Dame-des-Douleurs (cf. *Œuvriers de l'Apocalypse*) et plus encore puisqu'ils n'ont aucun zélateur mortel défendant leur cause. Leur nom évoque une terreur ancienne, profonde, et viscérale, mais ils interviennent en pratique très rarement sur le destin de Terre Seconde. Les Veilleurs (cf. *Éternateurs*) les surveillent cependant et sont sans doute les seuls à en savoir un peu sur eux. Quoi qu'il en soit, les Hespérides sont l'une des zones d'ombre que l'on choisit de ménager dans le jeu, afin que les MJs imaginatifs puissent les meubler à leur aise.

Microdragons

L'Érèbe a enfanté une lignée beaucoup moins inquiétante et dangereuse que les Hespérides: les microdragons. Il ressemblent à de minuscules dragons ailés, tiennent dans le creux de la main et sont de couleurs très variables. Ils peuvent voler en surplage comme des colibris et leurs yeux peuvent émettre des rayons lumineux qui éclairent à la manière d'une lampe-torche électrique, d'une couleur en général assortie à celle de leurs yeux. Les microdragons ont été créés pour étancher la soif de connaissance de l'Érèbe: en effet ils savent lire toutes les langues non-enchantées et ont une mémoire parfaite. Autant dire qu'un microdragon peut assez vite devenir une bibliothèque ambulante.

De ce fait ils font des familiers très appréciés des mages. Mais ils n'ont rien à voir avec les vrais dragons qui détestent ces miniatures. Manger la chair d'un microdragon permet d'acquérir un +1 permanent en mémoire. Ils savent également lire le faërique mais en revanche sont muets. On ne peut communiquer avec eux que par la pensée.



PV	For	End	Griffes : DA	Griffes : DG	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
5	-2	4	6	1d4	5	25	20	10	20	20	Anticipation, Vif-argent Esquive totale et automatique

Les enfants-des-fées

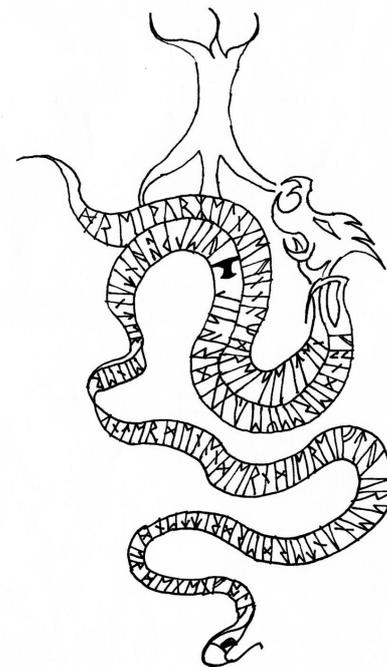
Les enfants-des-fées sont issus de croisements entre créatures féériques et mortels. C'est plus rare encore qu'un enfant-dragon, mais cela existe. Contrairement aux enfants-dragons les enfants-des-fées n'ont pas de Xoa latente en eux, ni même de caractéristiques communes. Chez certains d'entre eux leur ascendance immortelle ne se manifeste que par une apparence inhabituelle et un ou deux pouvoirs de magie naturelle. Chez d'autres la présence d'une affinité Nyx, Hypérion, Khthôn etc... sera l'unique trace de leur origine. Tout dépendra donc de la nature de leur parent féérique et des caprices du sort (ou du MJ). En général on l'ascendance féérique crée une sorte de "prédestination", c'est-à-dire que les particularités de l'enfant-des-fées lui donnent un caractère ou un rôle plus qu'un simple pouvoir. Par exemple les enfants-des-fées nés de nymphes auront souvent un pouvoir naturel de séduction et seront enclins à la manipulation.

FILGYUR

Voir aussi Nécromancie, Titans et Titanides, Sangdragon, Alchimie, Asgard, Chaos, Cosmogonie, le Très Solitaire Ordre SangDragon

Nom donné aux prêtres de Nidhög, qui sont à l'origine des Totenmeister déviants. Leur magie est à l'origine celle des Totenmeister, c'est-à-dire qu'ils manipulent à la fois la Langue Runique et la Langue nécromantique, mais ils constituent également une tradition mystique de l'Ordre des Chevaliers Sangdragons (cf. *Le Très Solitaire Ordre Sangdragon*, notamment pour plus de détails au sujet de leur rôle au sein de l'Ordre et de leurs relations avec les autres légions).

Le terme de Filgya, au pluriel Filgyur, signifie 'esprit', 'âme', dans la langue ancienne des Germains (cf. Asgard). Au départ il désigne la part spirituelle de l'être humain, que ce soit son âme ou son totem, puis peu à peu il désigne un être extérieur, qui influence voire possède l'être humain. Le mystère et la magie des Filgyur a peu à peu été oubliée des peuples de culture germanique, et ne subsiste qu'à travers cette inquiétante secte de ces Totenmeister qui prétendent poursuivre la Voie du Crépuscule vers son aboutissement. Le terme de Filgya s'utilise encore pour désigner ce qui ressemble à une ombre insaisissable et pourtant présente, mais de plus en plus rarement. Les adeptes de Nidhög ont adopté fièrement ce terme qui était presque une insulte à l'origine, car il définit ce qu'ils croient être leur rôle: être les ombres invisibles qui conduiront le monde au Ragnarok, influençant de loin le destin du monde, sa chute et sa renaissance, à la manière de terribles démiurges.



Les racines d'Yggdrasil

Nidhög, appelé aussi Typhon par les Hellènes et Vritra par les Aryas, est l'un des Dieux-Dragons (cf. *Titans et Titanides*), c'est-à-dire l'un des Titans primordiaux qui officièrent à la création du monde. Il ronge les racines d'Yggdrasil, qui représente l'ordre du monde tel que le voulurent les Ases (les dieux germaniques): Asgard, la ramure de l'arbre, le monde céleste des dieux (les univers imaginaires), Midgard, le tronc et le monde des hommes (l'Univers Matériel Réel, cf. *Cosmogonie*) et les trois racines qui représentent les trois univers imaginaires souterrains: le Nifelheim ou domaine de l'Ase Hel, déesse de la Mort, le Jötenreich ou domaine des Géants de la Rosée, Titanides vaincus, et le Pays du Peuple des Épées, ou monde mystique des Nibelungen.

Yggdrasil représente l'ordre du monde de Terre Seconde pour les personnes de culture germanique. Étant Totenmeister les Filgyur sont naturellement issus de cette culture. Nidhög incarne donc pour eux un renversement de l'ordre établi, qui doit accomplir le Grand Dessein de l'Ordre SangDragon d'une manière particulièrement violente et radicale: par la destruction de l'ancien monde.

L'affinité Nidhög

Un Filgyur reçoit au cours de son initiation l'affinité Nidhög, qui est une affinité mortelle de type métamorphose et rapporte des points de Transcendance en fonction du niveau du Filgya en tant que Chevalier SangDragon. Cette affinité possède deux extensions originales qui résument assez bien la nature de cette sorcellerie: Corruption et Renaissance. L'acquisition de cette affinité se fait d'une manière particulièrement étrange: le novice affronte un dragon de son choix, en général assez jeune, et le combat de manière à être dévoré par celui-ci. Une fois à l'intérieur du monstre il devient en quelque sorte un venin mystique pour la xoa afin de la corrompre pour ensuite renaître de cette même xoa, définitivement transformé. La renaissance du Filgya lui rend son intégrité humaine, et lui confère l'affinité Nidhög, qui est en fait le résultat d'une corruption mystique de la xoa. La xoa d'origine est diminuée, affaiblie mais aussi désormais indissolublement liée à l'affinité Nidhög du Filgya. Désormais l'homme et le dragon sont étroitement liés: tuer l'un entraîne automatiquement la mort de l'autre. Cette double nature est le Filgya.

L'initiation d'un Filgya emprunte à la xoa des pouvoirs qui "s'humanisent" sous la forme de facultés surnaturelles ou de modification des caractéristiques ou compétences, mais elle alimente également la xoa par le sacrifice de points de vie. Contrairement au Lierre-Serpent des Médicastres (cf. *Le Très Solitaire Ordre des Œuvriers de l'Apocalypse*) l'affinité Nidhög n'est aucunement liée à la xoa du dragon corrompu qui constitue la moitié du Filgya, mais c'est la matérialisation d'un lien au Titan créé par l'initiation.

L'affinité Nidhög s'utilise de manière extrêmement simple: les extensions Corruption et Renaissance sont en fait chacune un unique pouvoir pouvant être lancé à un niveau quelconque. Le rang de l'extension indique donc le niveau maximal auquel chacun de ces deux pouvoirs peut être lancé par le Filgya.

Ces deux pouvoirs s'utilisent successivement: **Corruption** peut être lancé sans **Renaissance**, mais **Renaissance** doit toujours faire suite à **Corruption**. En effet, Corruption s'applique sur une source animée ou inanimée de magie et la corrompt de manière définitive, la conduisant inéluctablement à sa lente destruction à moins que Renaissance soit ensuite appliquée à un niveau quelconque d'avancement de la corruption.

La première cible de ce pouvoir est pour le Filgya sa propre âme, et notamment ses affinités, qu'il doit corrompre puis recréer de manière à complaire à Nidhög. Chaque Filgya ayant été d'abord Totenmeister, il doit lui-même accepter la corruption pour se libérer de son lien à Hel, et renaître en tant que fils de Typhon le Corrupteur, Maître de l'Entropie, comme certains cosmogonistes appellent Nidhög. À l'issue de cette transformation, l'affinité Nidhög est créée mais n'est détectable par aucun moyen magique, de même que l'affinité nécromantique chez les Totenmeister.

Corruption a plusieurs sens: il peut s'agir de la corruption naturelle, liée au temps et à la dégénérescence physique, de la corruption liée à la maladie ou à un parasitage quelconque, de la corruption au sens social et éthique du terme, et d'une corruption plus mystique, évoquant l'inexorable fuite du temps, conduisant nécessairement tout système vers sa destruction, qu'on peut abusivement associer au concept de l'entropie et au deuxième principe de la thermodynamique.

Pour Nidhög ces différentes formes de corruption n'en sont qu'une seule, qui change d'apparence mais représente toujours une seule et unique chose: le Temps. La sorcellerie de Nidhög a ceci de commun avec la sorcellerie du *Chaos* qu'elle peut agir sur le Temps, mais uniquement en l'accélération pour une cible donnée. On dit d'ailleurs du Dieu-Dragon qu'il n'est autre que le successeur de Chaos l'Ancien, Chaos le Jeune en quelque sorte. De même que Chaos l'Ancien fut le commencement de Terre Seconde, Typhon croit être le commencement de Terre Tierce, le monde qui naîtra de l'inéluctable Apocalypse qui emportera Terre Seconde.

C'est pourquoi Corruption n'est pas seule et est associée à Renaissance. Contrairement à Corruption, Renaissance n'a plus rien à voir avec le temps: elle représente le parasite qui, s'étant nourri de son hôte, parvient à exister de manière autonome, une fois l'hôte mort. Renaissance permet en pratique de refaçonner la cible une fois que celle-ci est épuisée par la corruption.

Un sortilège de cette affinité est donc soit composé de Corruption seule, à un niveau quelconque, soit de Corruption et Renaissance; dans ce dernier cas le niveau final du sortilège est égal à la somme des niveaux associés à Corruption et Renaissance, lesquels ne doivent pas dépasser respectivement les niveaux associés aux extensions correspondantes. Cette sorcellerie n'exige aucune composante et les jets de résistance sont faits par défaut contre un seuil égal à 10+imagination du Filgya+n, où n est le niveau auquel l'extension Corruption est utilisée.

Si elle est seule, Corruption provoquera seulement la dégénérescence progressive de sa cible. Si elle est associée à Renaissance, elle transformera la cible dans un sens prévu par le Filgya. L'adéquation entre le désir du Filgya et la nature de la transformation sera liée à l'angle d'attaque choisi pour la corruption ainsi qu'à l'adéquation entre la nature de la corruption et celle de la renaissance. Il arrive fréquemment que le Filgya soit fortement surpris par le résultat de ses manipulations.

Une originalité de ces pouvoirs est que le Filgya choisit la durée nécessaire à l'évolution qu'il impose. Plus elle sera longue plus le Filgya aura de temps pour éventuellement lever son sortilège et en relancer un autre, en jugeant de l'adéquation entre les effets de sa sorcellerie et son but initial. Il se réserve ainsi une marge de correction. S'il choisit en revanche une durée d'effet très courte, voire instantanée, il s'interdit de corriger l'effet de sa magie.

Un sortilège peut avoir trois types de cibles, correspondant à trois formes de corruption possibles: **vivante, magique et abstraite**, et ne touchera que des cibles appartenant à l'une de ces trois catégories. Un objet inanimé et non-magique ne peut par exemple pas être affecté par cette sorcellerie. Une cible vivante peut souffrir d'une corruption physique et/ou mentale, une cible magique peut être une évanescence ou une source (animée ou non) au sens de *Viviane*, enfin une cible abstraite correspondra par exemple à une société, une tradition au sein d'une culture, un sentiment etc... On réutilisera l'échelle des cibles proposée dans l'article *Chaos* pour définir le niveau minimal nécessaire pour toucher une cible, en gardant à l'esprit que les cibles abstraites seront d'un niveau équivalent au "sentiment" dans cette échelle.

Les secrets de la Légion du Crépuscule

Comme toutes les autres Légions de l'Ordre SangDragon, les Filgyur sont avant tout des chevaliers sur le chemin de la Drache. La Drache est pour les Filgyur un exemple typique d'application de la dualité entre Corruption et Renaissance.

La Légion appartenant aux traditions mystiques de l'Ordre, le parcours du Filgya vers la Drache est parsemé d'étapes symboliques. La première de ces étapes est le **Drachenverfall** (littéralement la corruption du Dragon), à savoir l'initiation telle qu'on l'a décrite plus haut. Une fois dévoré par le Dragon, le Filgya est comme un poison qui corrompt sa xoa et renaît à la vie ensuite. C'est cette nature de "revenant" qui a conféré aux Filgyur leur appellation, qui se réfère normalement à une sorte de spectre. Un Filgya n'est cependant pas une âme revenante: il est bien vivant, mais ressort fondamentalement différent de cette expérience. Il subit donc une sorte de résurrection, que les Filgyur voient comme une seconde naissance, une reconstruction.

En effet, si le Filgya réussit (car il arrive qu'il échoue, que la xoa parvienne à résister à la corruption et que le malheureux novice s'en trouve définitivement mort), il renaîtra sous sa forme humaine dans un œuf qui sera pondu par le dragon, et dès lors l'ubiquité entre le Filgya et le Dragon sera totale, et similaire à celle que recherchent les Médicastes par la Réincarnation du Lierre-Serpent (cf. *Sangdragon*).

Mais ce n'est là que la première étape. Une fois initié, le Filgya est enfin un vrai chevalier de l'Ordre, l'affinité Nidhög s'est créée en lui et le premier cycle de corruption et de renaissance qui lui a permis de corrompre la xoa du dragon pour renaître sous la forme d'un être double l'aura formé à l'utilisation de la sorcellerie du "serpent brillant" qu'est Nidhög d'après l'Edda. Mais un second cycle attend le Filgya, qui fera de lui une Drache.

Ce second cycle est appelé le **Drachenwecken** (littéralement l'éveil du dragon). Le Filgya est très proche de sa personnalité humaine: la xoa du dragon auquel il s'est lié est en pratique réduite à un simple outil. Mais pour atteindre la Drache le Filgya doit corrompre son humanité et nourrir sa part draconique, afin qu'elle s'éveille et engendre une nouvelle personnalité, transcendant l'humain comme le titanide, qui est justement la Drache. Ce second cycle est beaucoup plus long que le premier et occupe l'essentiel de l'existence des Filgyur. Il correspond à l'écriture du poème de la Drache.

La difficulté de cette quête pour le Filgya vient de ce qu'il n'existe pas de manière claire ou unique de l'entreprendre. Étant une tradition mystique, la voie de la Légion du Crépuscule n'est liée à aucun protocole précis. Une chose est sûre cependant: Nidhög lui-même accompagne le Filgya de très près au cours de cette quête. Très peu de Filgyur sont parvenus au statut de Drache, et aucun depuis la Guerre du Conclave, c'est-à-dire depuis des siècles. Être une Drache du Crépuscule signifie en substance être étroitement lié à Nidhög. Le poème d'une Drache ne prend pas seulement racine dans la xoa de la part draconique du Filgya et dans l'esprit de sa

part humaine, il est un passage d'un unique conte obscur et tragique qui exalte la xoa de Nidhögg lui-même. Les Filgyur appellent ce conte **le Chant Funèbre d'Yggdrasil**, car il enseigne la fin du frêne sacré et le déclenchement du Ragnarok.

En tant que Dieu-Dragon, Nidhögg lui-même est assez exceptionnel: sa xoa n'a pas la structure normale d'une xoa et est elle-même une histoire, comme le poème d'une Drache. Les Filgyur affirment d'ailleurs que c'est Nidhögg lui-même qui inspira à Tantale l'idée de la Drache à partir de sa propre nature. Puisque Nidhögg représente l'érosion du temps, n'est-il pas naturel que sa xoa soit une histoire plutôt qu'un monde? *Typhon - ou Nidhögg - est à la fois le conte et le conteur*, dit Ézékiel Ben Gaour dans sa fameuse "Cosmogonie Générale".

Ainsi les poèmes des Draches ne sont autres que la suite du poème de Nidhögg. Ils permettent au **Chant Funèbre d'Yggdrasil** de s'écrire toujours: en effet ce conte est précisément le poème de Nidhögg et les Draches deviennent au final des entités indiscernables du Titan lui-même. Elles le nourrissent et se fondent en lui, disparaissant en tant qu'entités autonomes, et représentent chacune un aspect de la personnalité multiple du monstrueux Dieu-Dragon.

FILS QUINTESENTIELS

Voir aussi la Langue Draconique

Contributeur : Stéphane Fortier

Appelés souvent plus simplement quintessences, ce sont les harmoniques quintessentiels utilisées par les draconistes pour créer l'enverjure associée à une ou plusieurs trames. Entre crochets est indiqué leur niveau en quintessence.

Aabhaas [2]: आभास (intention, pensée...)

C'est l'une des quintessences dites destructrices. Associée à l'inhibition, elle permet notamment de détruire toute forme de magie dirigée contre l'esprit. Mais associée à l'empathie elle permet de prendre le contrôle de la volonté d'une personne.

Aga [1]: C'est l'une des quintessences élémentaires volées aux Sorciers Élémentalistes, elle permet de créer du feu sous une forme brute.

Ammā [1]: अम्मा (origine) Cette quintessence permet de remonter jusqu'à la source animée ou inanimée d'un effet magique.

Analyse [1]: Cette quintessence permet à l'esprit du mage d'emmaganiser et d'analyser les ondes magiques qu'il reçoit.

āp [5]: आप (soi)

Cette quintessence particulièrement complexe représente le mage lui-même, dans toute sa complexité. C'est une sorte de "clone magique" du mage. Elle est personnelle à chaque mage et créer sa quintessence personnelle est une étape essentielle de la formation d'un draconiste. C'est un secret que chaque draconiste garde précieusement comme les sorciers nommeurs gardent leur nom véritable. Connaître l'āp d'un autre mage draconiste revient à l'avoir à sa merci, magiquement parlant. Lors de sa formation, un draconiste doit achever lui-même et seul la création de cette quintessence, mais il arrive que certains maîtres peu scrupuleux le fassent à la place de leur disciple, s'assurant ainsi un moyen de pression permanent sur celui-ci. Il est également possible de créer l'āp d'une personne non-draconiste, mais cela demande plusieurs semaines de travail avec la coopération totale de la personne concernée.

आशा A:sha [2]: ("espérance") Fil quintessentiel émotionnel de l'espoir et du désespoir.

Bestiaire [1]: Cette quintessence est en fait une classe d'équivalence contenant des milliers de fils quintessentiels. À chaque être vivant on peut associer un fil quintessentiel correspondant en quelque sorte à son génotype. Bestiaire contient ainsi une "bibliothèque" de génotypes. Bestiaire sert exclusivement pour les métamorphoses. La détermination d'un fil quintessentiel correspondant à un être vivant étant complexe, et nécessitant des connaissances en biologie renforcées par la magie, l'utilisation d'enverjures de spéciation biologique particulières... Les draconistes se contentent en général d'utiliser des fils quintessentiels déjà déterminés. On peut donc dire que lorsqu'un mage se transforme en chat noir il prend la forme exacte DU chat noir du mage Bhaktivedanta qui a créé le fil quintessentiel du chat noir, sauf s'il utilise en plus "Chimère"... Certains mages déterminent leur propre fil quintessentiel pour se créer des sosies parmi leurs serviteurs. En termes de jeu **Bestiaire sera considérée comme une unique quintessence pour ce qui est du niveau de maîtrise de celui qui l'utilise.**

Betāl [1]: बेताल (corps mort possédé par un mauvais esprit)

Le Betāl est un fil quintessentiel lié à la Douat, et permettant aux draconistes d'y agir magiquement. C'est en quelque sorte un point d'accès à la Douat - plus exactement au Seuil de la Belle Amenti - qui permet de réaliser des sortilèges de basse-nécromancie, et qui repose sur l'énergie négative. On l'appelle parfois *la signature de Pénombre*.

Bijali [var<10]: C'est l'une des quintessences élémentaires volées aux Sorciers Élémentalistes, elle permet de créer de la foudre sous une forme brute. C'est un fil de niveau variable compris entre 1 et 9.

Bikram [1]: बिक्रम (force surnaturelle)

L'un des fils quintessentiels du corps, il permet d'agir sur la capacité musculaire du corps et sa souplesse, permettant d'en modifier la force, l'endurance ou l'agilité.

Chimère [2]: Utilisée en conjonction avec deux voire plus fils quintessentiels de type Bestiaire, cette quintessence permet de mêler les génotypes, produisant ainsi des résultats plus ou moins viables... L'utilisation la plus courante de cette quintessence consiste pour les mages à utiliser quelques caractères de leur propre génotype pour modifier la forme qu'ils prendront. Si un mage roux en a assez de se transformer en chat noir, il peut donner à sa fourrure la même teinte que sa pilosité personnelle.

देवताओं Dēvatā'ōm [9]: ("dieux") Similaire à Jun, Betāl ou Sapan, ce fil quintessentiel permet au mage d'entrer en contact avec les Univers Matériels Imaginaire en général, et avec les créatures qui s'y trouvent, notamment les Dieux et leurs procureurs.

दोस्ताना Dosta:nā [4]: ("amitié") Fil quintessentiel émotionnel de la sympathie et de l'antipathie.

Ek [4]: एक (identité) Cette quintessence réagit à l'unité qui définit l'identité d'une personne.

Entropie magique [1]: Permet de cibler les liens magiques composant une évanescence ou une source inanimée pour les désorganiser irréversiblement.

Faussaire [2]: Le faussaire est une quintessence qui permet de reproduire une évanescence perçue par vision d'Épersonāi.

Féline [1]: La féline est une quintessence qui oriente et déplace l'évanescence magique de manière qu'elle agisse non pas là où est le mage mais en un lieu où il s'est déjà trouvé, et sur le même univers matériel que celui où il se trouve.

गन्धक Gandak [2]: ("soufre") Cette quintessence permet de créer de l'acide sulfurique.

Géométrie [1]: Situer le point d'application d'une force contrôlée magiquement dans l'espace de manière très précise (beaucoup plus que Féline).

घृणा Ghrinā [3]: ("haine") Fil quintessentiel émotionnel de la haine ou de l'indifférence.

Gnosis [1]: Guider un influx magique en accord avec une connaissance non-magique particulière.

Interférence acoustique [1]: Cette quintessence est sensible aux ondes acoustiques.

Interférence biologique [1]: Cette quintessence est sensible à l'état d'un corps vivant en rapport avec son fonctionnement normal. C'est un fil quintessentiel qui renvoie des informations sur l'état courant d'un corps en relation avec celles qui sont contenues en quelque sorte dans sa "mémoire biologique".

Interférence calorique [1]: Cette quintessence est sensible à la température.

Interférence lumineuse [1]: Cette quintessence est sensible aux ondes lumineuses.

Interférence mécanique [1]: Cette quintessence est sensible aux chocs et contacts mécaniques entre deux matières.

Interférence immatérielle [3]: Cette quintessence est sensible aux transferts entre le monde matériel et les univers immatériels (Douat, Monde Spirituel, Monde des Rêves).

जहर Jahara [3]: ("poison") Cette quintessence très précise, créée par un draconiste khthônia, permet de créer un poison particulier: le venin de Basileüs (cf. *le Peuple-Fée*).

जुन Jun (ou Jin) [4]: ("esprit") Cette quintessence est l'équivalent de Betāl mais pour un autre univers immatériel imaginaire: le Monde Spirituel.

Khaala [1]: ("peau" en draconique) Un des "fils quintessentiels du corps", cette quintessence permet d'agir sur la peau humaine, en respect de celle-ci et de son fonctionnement.

कोप Kop [3]: ("colère") Ce fil quintessentiel émotionnel correspond aux sentiments de colère et d'apaisement.

क्रिया Kriya [3]: ("action") Ce fil quintessentiel n'est utile qu'associé à Bijali, il permet d'associer un influx électrique à une action physique.

लकड़ी Lakadz [2]: ("bois") Comme Bestiaire, cette évanescente est en fait un ensemble de fils correspondant à différents types de bois, et permettant de créer par métonymie à peu près tous les types de bois connus non-magiques.

लोहा Loh [4]: ("fer") C'est la quintessence élémentaire du fer pur.

Lecture Extravertie [1]: Permet de lire les connaissances de la personne d'une portée générale et non personnelle, parmi lesquelles la ou les langues connues sont les plus évidentes.

Lecture Introvertie [2]: Permet de lire les connaissances de la personne, au sens des intentions, des émotions et des événements passés.

Lecture Spirituelle [1]: Réagit à la teinte spirituelle ou à son absence.

Luminescence [1]: Cette quintessence émet de la lumière en interaction avec une cible matérielle.

Marionette [1]: Convertir les influx nerveux de mouvement en commandements magiques, sert notamment à la manipulation à distance d'un objet par télékinésie.

मिलावट Mila:vaṭ [2]: ("alliage") Cette quintessence élémentaire permet en fait de créer un ensemble d'alliages métalliques courants et non-magiques, de qualité moyenne.

Nishit l'Oniromancien [2]: Cette quintessence, combinée avec Sapan, permet d'invoquer le pouvoir de Nishit ("minuit" en sanskrit), un très ancien mage draconiste fasciné par le Monde des Rêves et qui s'y serait perdu. On lui doit la création du fil quintessentiel "Sapan". Il est aujourd'hui devenu l'une de ces entités mystérieuses qu'on appelle les Princes des Rêves et rend encore service aux draconistes qui font appel à lui. Cette quintessence est une "fausse quintessence" pour certains draconistes car elle dépendrait de son bon vouloir, et ne serait qu'une savante illusion entretenue par Nishit ou ce qu'il en reste. D'autres affirment que les Princes des Rêves sont des entités structurelles, comme des Xoas épanouies, et que faire appel à leur pouvoir relève de la même démarche que d'utiliser la gravité pour faire fonctionner un moulin à eau, et qu'il s'agit donc d'une quintessence tout aussi authentique que les autres.

Pari-Tyakt [6]: परित्यक्त (vide, déserté)

Quintessence élémentaire volée aux Sorciers Aphanizontes elle permet de créer de l'énergie négative sous une forme brute.

Pratyaksh-darśan [1]: (faculté de perception) L'un des fils quintessentiels du corps, celui-ci agit sur les organes de perception.

Reconnaissance [1]: Permet de diriger une évanescente vers une cible pré-définie mais hors du champ des perceptions du mage, à partir d'indices dont dispose l'esprit de celui-ci. Cette quintessence peut avoir à être renforcée dans certains cas particuliers.

शहद Śahada [var]: ("miel") Cette appellation recouvre en fait trois fils quintessentiels différents: un pour les Démons, qui est de valeur 3, un pour les Diables qui est de valeur 6 et un pour les Anges qui est de valeur 9. Chaque fil doit être maîtrisé en particulier indépendamment des autres. Śahada permet de jouer sur la nature magique de ces différentes créatures pour créer en eux une attirance irrésistible pour un objet en particulier.

Sammohana [3]: (celle qui apporte le sommeil, nom d'une arme dans le Mahabharata) Cette quintessence agit sur l'impulsion reptilienne du sommeil, chez les créatures capables de dormir (mortels et titanides dorment, mais pas les démons, diables, morts-vivants, anges...).

सपना Sapan [7]: ("rêve") C'est l'équivalent de Jun et de Betāl mais pour le Monde des Rêves, encore plus difficile à atteindre que les deux autres pour un draconiste.

Scribe [1]: Commande les mains pour écrire. Utilisé pour écrire en une langue inconnue par exemple.

Soma [var<10]: Comme Bestiaire il s'agit d'un ensemble de fils quintessentiels qu'on maîtrise en bloc, et qui permet de réaliser les enverjures d'illusion de la trame Empathie.

Spéciation [1]: Réagit à la nature chimique de la matière.

तलवार Talavāra [6]: (épée) C'est le seul exemple connu d'une harmonique infernale (cf. *la langue diabolique*) qui ait été traduite sous la forme d'un fil quintessentiel. Il s'agit de l'Harmonique du Tueur associée à Sér̄t, la couleur des Épées. D'aucuns affirment que seule la relative simplicité de Sér̄t a permis cette traduction, et que le fil n'offre pas toutes les possibilités de l'harmonique entre les mains d'un vrai diaboliste. C'est néanmoins une réussite qui mérite d'être mentionnée.

Traque [1]: Permet de faire voyager l'évanescence sur l'ensemble de l'univers matériel où se trouve le mage, selon une recherche exhaustive et méthodique, mais qui peut prendre du temps, bien que la magie "voyage" à une célérité... disons qu'il est délicat même de définir une vitesse, mais l'évanescence peut faire le tour du monde en 80 secondes ou 80 jours, sans que les causes de "ralentissement" aient jamais été précisément identifiées.

उद्वेग Udveg [2]: (peur)

Quintessence mentale et émotionnelle volée aux diabolistes, elle agit sur la capacité de l'esprit à avoir peur. Toute créature susceptible de ressentir la peur y sera sensible.

Ushma [1]: उष्मा (chaleur) Crée des transferts de chaleur au mépris des lois de la thermodynamique.

Verbe [1]: Commande les organes oraux pour reproduire des sons quelconques. Utilisé pour parler une langue inconnue par exemple.

विषाणु Visha:nū [6]: ("virus") On ne sait pas si cette quintessence attire les virus ou les crée, mais le résultat est le même: elle permet d'inoculer une maladie virale connue quelconque à une cible.

FRELONS NOIRS

Voir aussi Alchimie, le Monde des Rêves, Poisons

Il s'agit de créatures magiques qui vivent souvent dans les forêts enchantées. Ils ont la forme et les caractéristiques physiques des frelons normaux mais ont une magnifique couleur noire. De plus ils confectionnent un miel qui ressemble à un miel normal mais a une couleur grise. Leur miel ou eux-mêmes entrent dans la composition de certaines substances alchimiques.

Leur piqûre induit une forte fièvre et donne des hallucinations ainsi que d'atroces cauchemars (24 au seuil d'encaissement, refaire un jet pour chaque période de 24h, la fièvre et les cauchemars cessent au premier jet réussi, et si elle se prolonge plus de 10 jours la victime meurt). Ils établissent un lien entre la victime et les fameux Princes des Rêves. Ce sont eux qui créèrent les frelons noirs d'après la légende pour pouvoir entraîner de malheureux mortels vers leurs ténébreux royaumes. Certains oniristes s'inoculent une version diluée de leur venin pour entrer en contact volontairement avec les Princes des Rêves tout en préservant leurs facultés et leur maîtrise d'eux-mêmes dans le Monde des Rêves. Extraire le venin et le diluer correctement nécessite une connaissance minimale de 10 dans les compétences Poison et Connaissance de la Faune et Flore. Pour l'utiliser pur une connaissance de 6 suffit.

Ils attaquent quiconque s'aventure sur leur territoire, qui malheureusement peut être relativement étendu si les fleurs sont nombreuses. Une fleur cependant a le pouvoir de les faire fuir: le jasmin. Le jasmin s'ouvre la nuit, et protège le sommeil des hommes. Ainsi s'asperger d'un parfum au jasmin est encore la meilleure protection contre les frelons noirs, quoiqu'un tantinet coûteuse.

Les frelons noirs ayant été créés magiquement, ils restent susceptibles d'être à nouveau modifiés par magie. C'est à partir d'eux que certains mages draconistes parviennent à créer ce qu'on appelle le **messager des fièvres**. Ce n'est rien autre qu'un frelon noir modifié par des sortilèges de magie draconique dont les mages *Gnomes* ont le secret, pour être en quelque sorte dressés à piquer une personne désignée par leur "maître". Le messager des fièvres est en général vendu à une personne dans une petite fiole de verre transparent, et le mage lance un sortilège pour lier alors le frelon à l'acheteur, ce qui implique que l'insecte magique obéira à celui-ci, avant de disparaître définitivement. C'est donc une arme à usage unique.

L'épuration prométhéenne du Frelon Noir a une valeur de 78.