



## FÉE GRISE

Lorsque les Dragons régnaient en pères protecteurs sur les territoires de Barsaïve, les esprits de la nature étaient beaucoup plus proches des Donneurs-de-Noms qu'ils ne le sont maintenant. Comme beaucoup de créatures, les années sombres du Châtiment ont rendu maints esprits méfiants, agressifs, quand elles ne les ont pas complètement corrompues. Le cas des fées grises des bois souillés est à cet égard très particulier.

Avant le Châtiment, les fées grises n'étaient pas grises. Elles étaient vertes, blanches, brunes ou rousses... on les appelait les Fées des Bois, ou encore dryades. Il s'agit en fait tout simplement d'esprits élémentaires du bois qui, à force de vivre sur notre plan d'existence jadis florissant de vie, en étaient venus à se lier d'amitié avec les Donneurs-de-Noms, notamment les elfes et les sylphelins, qui affectionnent tant les forêts. Imprégnées du mode de vie des Donneurs-de-Noms, ces esprits avaient pris l'habitude de se manifester sous une forme, souvent féminine, ayant l'apparence de l'une de ces deux races. Le plus souvent, les dryades ressemblaient à de magnifiques elfes de très petite taille, mais tout de même le double d'un sylphelin. Certaines, comme eux, portaient des ailes translucides.

D'humeur malicieuse, les fées des bois aimaient jouer des tours aux Donneurs-de-Noms, souvent pour protéger leur forêt. Un jour, l'une d'elle me guida sciemment toute la journée sur la piste d'un énorme sanglier dont je projetais de faire mon dîner, alors que l'une de ses semblables guidait la bête en sens inverse, de façon à ce que je ne puisse pas l'atteindre. Comment aurais-je pu savoir que ce sanglier abritait un esprit animal ?

*Un esprit animal ? Je n'ai jamais entendu parler de cela ? Qu'est-ce donc, noble seigneur ?*

Et bien, mon ami, il semble que votre érudition soit à bien des égards aussi limitée que votre taille. Disons simplement que les esprits animaux sont un peu, mais j'insiste sur ce *un peu*, comme des passions mineures de la nature. Des fragments de Jaspree, en quelque sorte...

*Des passions mineures ? Serait-il possible que...*

Laissez cela de côté pour l'instant, Tiabdjin, nous en reparlerons une autre fois, lorsque vous serez mieux préparé pour ce genre de choses. Les fées des bois, comme je vous le disais donc avant que vous n'interrompiez mon discours, étaient entièrement vouées à la protection des forêts où elles résidaient. Chacune était liée à un arbre, généralement un très vieux chêne ou bien un tilleul ancestral, encore que certaines résidaient dans des espèces moins durables comme des bouleaux ou des saules... La mort de cet arbre-mère est l'une des seules choses qui pouvait tuer une fée des bois. Ces arbres vénérables constituaient en effet l'essence primordiale des vieilles forêts d'autrefois.

Hélas ! Le Châtiment frappa durement les étendues sauvages, détruisant ou dénaturant la plupart des forêts. Certains des plus beaux bois de Barsaïve, dans la région aujourd'hui connue sous le nom de Mauvaises Terres ont été



complètement anéantis, provoquant la disparition brutale de tous les arbres-mères et de leurs si gentilles fées...

Cependant, nombre de forêts ont été souillées sans pour autant disparaître, peut-être grâce au sacrifice des fées, justement, bien qu'il soit difficile d'en juger... même pour moi. Toujours est-il que la corruption des Horreurs s'y est étendue, comme ailleurs. Les arbres ont perdu leurs feuilles, leur écorce s'est noircie, comme calcinée d'un feu intérieur. Des épines venimeuses ont poussé le long des branches, et des feuilles coriaces et glauques ont remplacé le vert tendre d'autrefois. Il existe de nombreux bois souillés, disséminés à travers Barsaïve. La Forêt Empoisonnée est un exemple représentatif de ces lieux désolés.

Certaines dryades qui vivaient dans des bois souillés ont survécu, mais elles ont été terriblement transformées, tout comme leurs forêts. Tout d'abord, les fées ont perdu toutes leurs couleurs. Leur peau, leurs yeux, leurs cheveux, ainsi que les vêtements de feuillages dont elles se parent ont désormais des teintes grises blafardes, ce qui leur vaut leur nom de fées grises. Toute leur apparence est aujourd'hui empreinte d'une profonde tristesse : elles ressemblent à de vieilles femmes ridées aux yeux pleins de larmes mélancoliques, et celles qui virevoltaient dans les airs arborent maintenant des lambeaux déchirés en guise d'ailes. Les fées grises passent ainsi leur existence à pleurer leur forêt. Elles ne semblent plus pouvoir prendre forme astrale pour se nicher au cœur des arbres, comme si le Châtiment les avait condamnées à errer





indéfiniment sur Terre sous leur forme ratatinée. C'est un spectacle poignant que de voir ces êtres autrefois si rieurs se lamentant continuellement sur le sort de leurs arbres-mères corrompus par la malédiction des Horreurs. Un spectacle poignant... et terriblement dangereux !

En effet, la souillure de bois n'a pas seulement altéré l'apparence des fées grises, mais elle a hideusement transformé leur comportement. Elles émettent en permanence une plainte lancinante et terrible, mélodie effrayante qui résonne parmi les arbres agonisants, où nulle créature ne vient plus se réfugier. La triste beauté qui se dégage de leur chant peut émouvoir même le cœur du Dragon le plus endurci. Mais si des créatures aussi anciennes et sages que moi peuvent se contenter de détourner leur attention de ce chant douloureux, les fragiles Donneurs-de-Noms feraient bien de se boucher les oreilles dès qu'ils perçoivent la plainte des fées. A la rigueur, il est possible de résister au chant d'une fée solitaire, mais bien souvent, elles se regroupent par trois ou six pour des célébrations terribles ! En effet, ce chant possède un pouvoir hideux : celui de transmettre la tristesse et la douleur de la fée grise à celui qui y prête attention.

C'est ainsi que j'ai vu d'infortunés explorateurs (en fait, de vrais inconscients !) abandonner toutes leurs intentions pour venir pleurer avec les fées grises au pied d'un arbre atrocement déformé. En quelques heures, les malheureux tombent dans un état de tristesse tellement profond, que seuls les plus endurcis peuvent résister à la tentation effroyable des fées : celui de demeurer au pied de l'arbre souillé jusqu'à dépérir. Certains esprits particulièrement faibles vont même jusqu'à ce suicider brutalement, en émettant des cris incompréhensibles où ils semblent déclarer que le sacrifice de leur sang et leurs cendres pourra laver la souillure et nourrir les arbres corrompus...

Si j'ai un conseil à donner aux Donneurs-de-Noms qui lisent ces lignes : fuyez dès que vous approchez d'un bois où les arbres ont une apparence grisâtre et inquiétante. N'essayez pas de résister au pouvoir des fées grises, car celui-ci dépasse de très loin la faible volonté de vos jeunes races. Moi-même, j'ai déjà...

*A cet instant, Vadsenjas sembla déglutir avec peine. Il attrapa un tonneau de vin elfe hors de prix qu'il avala d'un trait, comme pour oublier un mauvais souvenir...*

Dans tout les cas, en supposant que vous ayez la chance incroyable de résister à la plainte des fées, n'essayez pas de voler au secours de vos compagnons moins chanceux que vous. Ceux-ci se défendraient avec une violence inattendue si vous cherchez à les éloigner de force du bois. Quant à affronter les fées grises de façon à mettre fin au supplice, sachez que les pouvoirs des fées sont très grands, et qu'ils ont eux aussi été terriblement modifiés par la corruption. Même pour un dragon, c'est une épreuve difficile que de vaincre l'une de ces créatures.

## RÈGLES DU JEU

Lorsqu'une fée grise tente de prendre le contrôle d'un ou de plusieurs personnages avec son pouvoir de Triste Hypnose, il faut effectuer pour elle un test de Charisme contre la Défense Sociale des victimes. La portée de ce pouvoir est

limitée à 100 mètres, distance à partir de laquelle le chant devient audible. Toutes les personnes à portée sont affectées par un unique jet, et le test de Charisme peut être renouvelé à chaque tour. Lorsque plusieurs fées grises chantent de concert, leurs niveaux de Charisme s'additionnent pour un test unique. Il est possible de se protéger en se bouchant les oreilles, mais les fées peuvent aussi activer ce pouvoir en échangeant un regard avec la cible, sans toutefois additionner leurs pouvoirs.

Une victime peut tenter de se libérer toutes les heures en obtenant un résultat au moins Excellent à un test de Volonté contre le niveau de Volonté des fées (seuil de difficulté de 15). En cas d'échec, à chaque heure la tristesse qui envahit la victime la pousse à pleurer au pied de l'arbre-mère corrompu, lui causant 1 point de fatigue dû à la magie du sang. On ne tient plus compte de son seuil d'inconscience, et si elle ne parvient pas à se libérer, elle continue de se consumer en lamentations jusqu'à ce que mort s'ensuive. En revanche, en cas de succès, les fées ne peuvent plus l'envoûter pendant un an et un jour.

Au corps à corps, les fées grises sont plus vulnérables, mais leurs griffes et leurs morsures peuvent provoquer de profondes blessures. Leurs pouvoirs magiques, dont certains pouvoirs d'Horreurs en font des adversaires redoutables.

## CARACTÉRISTIQUES

### Attributs

<b>Dextérité</b> : 9	<b>Force</b> : 7	<b>Endurance</b> : 7
<b>Perception</b> : 12	<b>Volonté</b> : 15	<b>Charisme</b> : 9

**Déplacement en course** : 60  
**Déplacement en combat** : 30

<b>Initiative</b> : 9	<b>Défense Magique</b> : 18
<b>Nombre d'attaques</b> : 1	<b>Défense Physique</b> : 15
<b>Attaque</b> : 9	<b>Défense Sociale</b> : 15
<b>Dommages</b> :	<b>Protection Mystique</b> : 5
Griffes : 8	<b>Protection Physique</b> : 5
Morsure : 10	

<b>Nombre de sorts</b> : 2	<b>Karma</b> :
<b>Incantation</b> : 20	<b>Dés</b> : 1D10+1D6
<b>Effet</b> : voir les Pouvoirs	<b>Points</b> : 15

**Pouvoirs** : Sorts d'élémentaliste du 6<sup>ème</sup> Cercle (ED), Mauvais Œil 20 (ED), Transfert des Blessures 20 (ED), Vampirisme Karmique 20 (HO), Triste Hypnose 9 (voir Règles).

<b>Points de vie</b> : 80	<b>Equilibre</b> : 7
<b>Blessure grave</b> : 10	<b>Dés de récupération</b> : 2D6
<b>Seuil d'inconscience</b> : 72	<b>Jets de récupération</b> : 3

**Points de légende** : 3 500  
**Équipement** : aucun  
**Butin** : aucun connu (possessions de leurs victimes)

