

*Aux lisières de ce monde, juste au-delà du voile, il existe des couleurs que la plupart des Mortels ne pourraient pas imaginer, même dans leurs rêves les plus fous. Il existe des lieux dont la beauté pourrait amener n'importe quel cœur à se briser. C'est là que les Fées vivent et s'épanouissent. Elles conservent un petit peu de cette magie sous la forme d'une poudre qu'elles cachent derrière leurs oreilles, juste au cas où... Et elles sont plus que prêtes à la partager. En fait, elles sont la générosité même et ne demandent qu'une seule chose en échange : une promesse. Tenez-la, et la véritable beauté du monde vous sera révélée. Brisez-la, et vous ne tarderez pas à comprendre pourquoi tout le monde craint la vengeance des Fées que l'on a mises en colère.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Tout ce que vous dites ressemble à une promesse. Tout ce que vous entendez ressemble à une promesse. Vous ne ressentez plus la pitié comme peuvent le faire les humains, et si la moindre promesse est rompue, la justice doit être rendue par la tromperie ou par le sang. Pour échapper à votre démon intérieur, vous devez trouver un moyen de compenser ou de venger les torts qui ont été commis.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous êtes allongée, nue, à côté de quelqu'un d'autre, vous pouvez lui demander de vous faire une promesse. S'il refuse, vous gagnez 2 ascendants sur lui.



*La Fée*

## JOUER LA FÉE



Séduisante, surnaturelle, inconstante et vengeresse, la Fée possède la capacité de communier avec les forces éthérées qui résident juste derrière le voile. Elle est passée maître dans l'art d'amener les autres à lui faire des promesses, mais aussi dans celui de se venger lorsque ces dernières ne sont pas tenues.

Vous pouvez être belle et mystérieuse (Sexy 2 et Ténébreux 1), ou intrépide et étrangement étrange (Impulsif 2 et Sexy 1). Avec un score de Glacial systématiquement faible, les Fées ne sont vraiment pas enclines à se montrer froides, cyniques ou désabusées. Au contraire, que ce soit par la sensualité qu'elles dégagent ou leur inébranlable sens de la justice, elles placent toujours la sincérité au premier plan.

Quand vous jouez la Fée, rien ou presque ne doit avoir autant d'importance à vos yeux que les promesses que l'on vous fait. N'hésitez pas à user de vos capacités de séduction et de votre ruse pour en obtenir des autres personnages. Vous pouvez également les y pousser grâce à des récompenses plus mécaniques, notamment en dépensant des ascendants lorsque vous cherchez à les *manipuler* en *les tentant pour leur faire faire ce que vous voulez*, ou par l'intermédiaire de l'action *Appâter*. Notez les promesses que les autres vous font dans les marges de votre livret de personnage ou sur une feuille de brouillon.

Les actions *Au-delà du voile* et *Visite guidée*, ainsi que la possibilité de rejoindre une **cour de justice féérique** sont autant d'éléments qui vous incitent à collectivement imaginer ce à quoi peut ressembler le monde des Fées. Pour aller plus loin, n'hésitez pas à poser des questions à la MC, mais anticipez également celles qui pourraient vous être posées en retour, et préparez-vous à être surprise.

## ACTIONS

Cochez *Contrat féérique*, puis une des actions suivantes.

### 🦋 Contrat féérique

Si votre cible rompt une promesse ou un contrat qui vous lie, gagnez un ascendant sur elle. Quand vous dépensez un ascendant pour lui rendre la pareille et obtenir justice à la suite d'une promesse rompue, ajoutez ces deux options à celles offertes par l'action *Manipuler* :

- \* la cible merde quelque chose de pourtant simple au pire moment, et s'inflige 1 dégât (si c'est pertinent) ;
- \* ajoutez +2 sur un jet vous permettant de vous venger.

### 🦋 Appâter

À chaque fois que quelqu'un vous fait une promesse, il gagne 1 point d'expérience.

À chaque fois que l'on trahit une promesse que l'on vous a faite, vous gagnez 1 point d'expérience.

### 🦋 Au-delà du voile

Pour obtenir audience auprès du roi des Fées, *contemplez l'Abysse*. En plus des effets habituels, sur 10 ou plus, le roi des Fées vous révèle un secret sur quelqu'un. Gagnez un ascendant. Entre 7 et 9, il exige que vous lui rendiez un service.

## IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

**NOM** : Anders, Aurora, Crow, Gail, Harmony, Iris, Lilith, Ping, Selene, Sienna, Walthus  
**APPARENCE** : délicate, ébouriffée, émaciée, féminine, mystérieuse  
**REGARD** : envoûtant, lyrique, perçant, rieur, vif  
**ORIGINE** : a reçu le don, a volé le don, descendante de Fée, échangée à la naissance

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	2	SEXY	1
GLACIAL	-1	GLACIAL	-1
IMPULSIF	-1	IMPULSIF	2
TÉNÉBREUX	1	TÉNÉBREUX	-1

## HISTOIRE PERSONNELLE

Vous avez le cœur sur la main. Donnez un ascendant à tout le monde.

Quelqu'un est sous votre charme. Gagnez 2 ascendants sur lui.

## ASCENDANTS & CONDITIONS

## ACTIONS (SUITE)

### 🦋 La Chasse Sauvage

Quand vous faites ressortir votre côté animal, qui peut évoquer la souplesse d'un chat ou la voracité d'un loup, ajoutez +1 sur votre jet d'*Allumer*.

### 🦋 N'a pas froid aux yeux

Vous pouvez donner un ascendant à quelqu'un pour ajouter +3 sur votre jet pour l'*allumer*.

### 🦋 Visite guidée

Vous pouvez dépenser un ascendant pour amener une personne consentante à vous suivre au-delà du voile, jusque dans le royaume des Fées. Ce sort ne dure qu'une scène ou deux, et vous êtes ensuite renvoyés vers ce monde et sa banalité.

## PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Fée.
- Cochez une action de Fée.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous appartenez à une **cour de justice féérique**.

## DÉGÂTS