



Phénix a.s.b.l
Codex Faerie

Table des matières :

I. Introduction	3
II. Les Faeries	4
III. Description physique	5
IV. Caractère	6
A. Les faeries de la Saison des Fleurs qui rendent amoureux	6
B. Les faeries de la Saison des Fruits qui se dégustent entre amis	6
C. Les faeries de la Saison des Feuilles qui se perdent dans le Vent	7
D. Les faeries de la Saison des Traces de Pas sur la Neige	7
V. Habitat (Arcadie)	9
VI. Organisation Sociale	10
A. La Cour de Lumière	10
B. La Cour d'Ombre	10
C. Le Grand Jeu	10
VII. Les Us et Coutumes	12
A. Manière de saluer :	12
VIII. Contes et Légendes	13
IX. Religion	14
X. La langue	15

1. Introduction

Le présent ouvrage rassemble toutes les informations nécessaires pour comprendre la race et la culture des faeries. Nous vous conseillons de le lire attentivement car cela ne pourra qu'améliorer votre façon d'interpréter ou de comprendre un représentant de cette race.

Note importante : ce manuel n'est pas encore complètement terminé. Il sera certainement complété et remanié mais l'essentiel est déjà présent.

11. Les Faeries

Les faeries sont issues de la dimension féerique ou plan du rêve, que l'on appelle communément *Arcadie*.

Nombre d'entre elles sont fascinées par l'humanité et aiment s'incarner dans le monde réel pour y observer les humains (ainsi que les autres races d'ailleurs !). Sans doute sont-elles aussi un peu nostalgiques d'un temps où les 2 plans étaient étroitement mêlés.

Si les humains racontent nombre d'histoires plus farfelues les unes que les autres à propos des faeries, c'est qu'ils ne manquent pas d'imagination pour en inventer. Pour la plupart ils n'en ont jamais rencontré et seraient donc bien incapables de renseigner réellement quiconque à leur sujet.

III. Description physique

Contrairement aux croyances, les faeries ne sont pas toutes de jolies créatures ailées mesurant à peine quelques pouces.

Sur Arcadie, ces êtres peuvent prendre des formes très variées allant du lutin au satyre en passant par les trolls, les gnomes ou les centaures.

Elles apparaissent sous tellement de formes différentes qu'il est difficile d'en faire une description précise. Certaines se confondent avec des humains, d'autres avec des animaux, mais elles ont souvent une apparence fantastique d'une grande beauté ou d'une atroce laideur.

On raconte qu'autrefois les faeries étaient éternelles. Un voile d'oubli a cependant recouvert les souvenirs ayant trait à cette époque. Aujourd'hui les faeries se sentent appelées à un moment donné par leur Dame. Elles se retirent alors dans une région reculée d'Arcadie dont personne n'est jamais revenu. On dit qu'elles fusionnent alors avec leur Dame.

Lorsqu'elles s'incarnent dans le monde réel (appelé le monde vulgaire), leur corps se plie aux lois naturelles de ce dernier et elles perdent leur apparence féerique au profit d'une forme humanoïde. Leur caractère reste inchangé lors de cette incarnation. Certains relents de féerie subsistent cependant lors de cette transition, ce qui se traduit par le fait que leur corps semble comme auréolé par endroits.

Pour représenter ces relents, utilisez des paillettes brillantes.

Seules les faeries les plus puissantes peuvent conserver leur apparence lors de l'incarnation.

Les faeries ne peuvent pas quitter indéfiniment l'Arcadie, sous peine d'en être séparées définitivement. Une faerie doit donc fréquemment se retrouver en contact avec l'Arcadie, que ce soit en se rendant directement là-bas ou par l'intermédiaire d'une zone féerique.

Si une faerie reste éloignée de l'Arcadie trop longtemps (plus de 3 lunes), elle perd tout lien avec son monde originel. Elle ne régénère alors plus dans les zones féeriques. Cette perte est définitive (sauf intervention de la Reine ou du Roi).

En Arcadie (ou dans une zone féerique), une faerie est impossible à achever. Elle régénère plus ou moins rapidement selon la puissance de la zone féerique dans laquelle elle se trouve.

Les légendes de l'Arcadie racontent qu'il y a longtemps de cela, certaines faeries ayant perdu leur lien avec l'Arcadie ont donné naissance à de nouvelles races, il en irait ainsi des elfes (Cour de Lumière) et des orques (Cour d'Ombre). Ces deux races seraient en quelque sorte des faeries du monde vulgaire.

IV. Caractère

Les faeries sont intimement liées à la Nature, ce qui explique leur relation symbiotique avec les Saisons. Contrairement au monde vulgaire, on ne distingue que 4 Saisons en Arcadie : *la Saison des Fleurs qui rendent amoureux, la Saison des Fruits que l'on déguste entre amis, la Saison des Feuilles qui se perdent dans le Vent et la Saison des Traces de Pas sur la Neige*. Chaque faerie est plus particulièrement attachée à l'une de ces Saisons. Leur caractère est bien souvent en accord avec cette dernière.

A. Les faeries de la Saison des Fleurs qui rendent amoureux

Ce sont les lutins, les farfadets, les satyres, les dryades, les ondines, les trolls... Ces faeries sont pareilles à des sources d'eau vive, à des torrents qui éclaboussent joyeusement les rochers ou à des pinsons qui accueillent de leurs chants les timides perce-neiges.

- Les *lutins* sont un savant mélange de gravité et d'espièglerie.
- Les *farfadets* sont d'incorrigibles bavards. Ils sont animés d'une curiosité insatiable et cultivent l'art du dialogue. Sachant toujours où se trouve leur intérêt, ils sont, reconnaissons-le, quelque peu opportunistes.
- Les *satyres* sont connus pour leurs talents de Don Juan. Leur soif d'expériences nouvelles les amène à être aussi de grands voyageurs. Réfractaires à toute forme d'obéissance, ils s'adonnent à tous les excès. Gare à celui qui défilera un satyre à la boisson !
- Les *trolls* sont des philosophes qui aiment cultiver les pensées paradoxales. Leur logique est parfois difficile à suivre, même pour des faeries. Adeptes des discussions sans fin, ils pourraient y défendre n'importe quel point de vue pourvu que celui-ci leur permette de poursuivre l'échange.
- Les *dryades* sont très casanières, elles n'aiment pas perturber leurs petites habitudes ou quitter leur chez-soi (leur arbre totem). « Home sweet home » pourrait être la devise des dryades.
- Les *ondines* sont de nature taiseuse et calme par beau temps, mais quand vient la pluie elles reprennent vie, se mettent à chanter et à danser etc...
- Les *pouces* sont des chercheurs un peu fous. Beaucoup de leurs recherches pourraient paraître futiles à l'œil extérieur. Pourtant certaines de leurs inventions impressionnent et restent encore incomprises des autres faeries.

B. Les faeries de la Saison des Fruits qui se dégustent entre amis

Ce sont les géants, les minotaures, les ogres, les gnomes... Ces faeries sont pareilles à des volcans, à des gekhos qui lézardent au soleil ou au tonnerre qui déchire une nuit torride.

- Les *ogres* sont par nature batailleurs et impulsifs. Ils dépensent leurs richesses plus vite qu'ils ne les amassent.

- Les *minotaures* sont fidèles à leurs amis... mais aussi à leurs ennemis.
- Les *géants* sont des altruistes francs et sincères. Amour des animaux n'est pas pour eux incompatible avec la nécessité de chasser pour vivre. Il s'agit simplement d'éviter le gâchis.
- Les *gnomes* sont des êtres obstinés... ou têtus... c'est selon. Une fois qu'ils ont une idée en tête, il est fort difficile de les y faire renoncer.
- Les *lucioles* sont hyperactives. Ayant toujours une multitude d'idées en tête, elles terminent rarement ce qu'elles ont entrepris pour passer sans crier gare à autre chose. Suivre le cours des idées d'une luciole est un exercice épuisant !

C. Les faeries de la Saison des Feuilles qui se perdent dans le Vent

Ce sont les pixies, les morganes, les gobelins... Ces faeries sont pareilles à des marécages qui vous engloutissent, au crépuscule qui change les gens en ombres ou à ces roses qui n'ont d'épines que pour ceux qui les cueillent.

- Les *pixies* sont des êtres proprement insupportables. Dotés d'un humour détestable, elles ont une curiosité insatiable pour les histoires malsaines. Quand une pixie a décidé de blesser le cœur d'un être, elle manque rarement sa cible...
- Les *morganes* ont un goût prononcé pour la cruauté. Elles se repaissent de la douleur des autres. Sources d'amours toujours tragiques, on ne compte plus le nombre de héros qui se sont sacrifiés pour elles à des causes vaines et absurdes.
- Les *gobelins* prennent souvent un malin plaisir à contrecarrer les projets des autres. Sitôt votre décision prise, ils en prennent le contre-pied et feront tout pour parvenir à leurs fins et nuire aux vôtres.

D. Les faeries de la Saison des Traces de Pas sur la Neige

Ce sont les méduses, les centaures, les cyclopes, les harpies... Ces faeries sont pareilles à au souffle glacé du vent qui paralyse, aux pépites de soleil prises au piège sur la neige immaculée ou à ces avalanches qui emportent tout sur leur passage.

- Les *méduses* peuvent se révéler tour à tour douces et cruelles. Toujours cultivées, elles se délectent des discussions de salon. Incorrigibles séductrices, elles aiment le luxe et abhorrent la saleté ou le désordre. Maniant l'épée avec autant d'adresse que l'aiguille, elles préfèrent de loin les complots aux attaques directes. N'accordez votre confiance à une méduse qu'en désespoir de cause !
- Les *centaures* aiment commander : généreux avec ceux qui les servent avec loyauté, ils se montrent féroces envers les traîtres et les gens qui leur résistent. Susceptibles à l'extrême, d'aucun les qualifierait de tyranniques.
- Les *cyclopes* sont respectés par tous pour leur grande sagesse. Ce sont eux qui jugent les conflits entre faeries quand cela s'avère nécessaire, et ce, dans la Cour d'Ombre aussi bien que dans la Cour de Lumière. D'aucuns s'effraient du détachement avec lequel ils jugent les différents cas qui leur sont soumis.

- Les *harpies* sont d'une laideur qui effraie les faeries elles-mêmes. Acariâtres, elles font cependant la pluie et le beau temps à la Cour d'Ombre. Un mot d'elles suffit à vous faire tomber en disgrâce.

On raconte que certaines faeries (extrêmement rares) échapperaient à cette division en Saisons. Dans les légendes de l'Arcadie, on les appelle les faeries du *Jardin aux Sentiers qui bifurquent*. Selon certains, ces faeries auraient appris à tisser et à démêler les fils du temps. Selon d'autres, il s'agirait de faeries déchues qui auraient perdu leur lien privilégié avec leur Saison. Une chose est certaine : elles restent une énigme même pour les habitants de l'Arcadie.

Chaque saison est plus particulièrement liée à certaines heures du jour ou de la nuit :

- La *Saison des Fleurs qui rendent amoureux* : 5 à 10h et 15h à 20h
- La *Saison des Fruits que l'on déguste entre amis* : 10h à 15h
- La *Saison des Feuilles qui se perdent dans le Vent* : 20h à 25h
- La *Saison des Traces de pas sur la Neige* : 0h à 5h

Vous aurez remarqué que le double d'heures est consacré à la *Saison des Fleurs qui rendent amoureux*. On raconte en effet qu'une guerre eut lieu il y a fort longtemps et que cette Saison en sortit vainqueur.

V. Habitat (Arcadie)

Le royaume d’Arcadie n’a pas d’origine certaine, mais existerait partout dans le monde sous des formes diverses, depuis l’aube des temps, une ère où, dit-on, la nature était pleine d’enchantelements et de sortilèges et où forêts, montagnes, lacs et rivières abritaient tout un monde de présences invisibles.

Pour beaucoup d’humains, ce monde féerique n’a pas d’autre réalité que celle des contes de fées.

Pourtant, pour ceux qui savent la percevoir, Arcadie existe. Les terres d’Arcadie sont insaisissables. Leurs frontières, faites de crépuscule et de brume, peuvent apparaître n’importe où comme par enchantement, puis disparaître tout aussi vite. Même si en vérité, elles ne sont pas très éloignées de nous.

Les Cours d’Ombre et de Lumière se partagent les terres d’Arcadie mais il est parfois difficile de cerner avec certitude sous quelle influence une terre se situe. Parfois, des lieux changent de dominance, en fonction de la saison, de l’heure ou de paramètres aussi folkloriques les uns que les autres.

La géographie de l’Arcadie est très variée. On y trouve des forêts verdoyantes, des vallées fleuries, des rivières et des cascades, mais aussi des étendues désertiques et des marécages.

Il est cependant impossible de dresser une carte précise car il n’est nullement certain de retrouver un lieu comme on l’a laissé la veille.

En Arcadie certaines des choses inanimées dans le monde vulgaire tels les plantes ou les minéraux ont une âme. Il s’agit en fait des faeries qui sont mortes dans le monde vulgaire.

Certains êtres du monde vulgaire s’intéressent particulièrement à ce qu’ils appellent les « pierres féeriques » : il s’agit de pierres « vivantes » qui contiennent l’âme d’une faerie utilisées dans la forge d’armes aux propriétés magiques. L’attitude des faeries par rapport à cette pratique dépend en général de la façon dont le propriétaire se comporte envers son arme.

Les points de jonction entre le monde réel et Arcadie sont souvent des forêts oubliées des humains ou des surfaces réfléchissantes (comme un miroir ou la surface d’un étang). Ces lieux sont baignés de mystère et une étrange impression y règne. On les appelle « zones féeriques. »

Certains lieux sont particulièrement renommés pour être des points d’accès vers Arcadie : les « **Cercles féeriques** ». Pour rentrer chez elles, les faeries doivent prononcer une phrase liée à leur peuple. De plus, l’atmosphère féerique ne doit pas être troublée pendant 5 minutes pour que le retour puisse s’effectuer (il est donc impossible d’utiliser un cercle féerique en présence de forces hostiles, etc.).

Pour simuler le lien très fort que vous avez avec Arcadie, les lieux sous influence féerique seront clairement identifiables pour vous grâce à une marque cachée sur le lieu (sur un arbre, une pierre, ...).



C’est également là que l’on rencontre une particularité de l’Arcadie. Celle-ci est composée de marches. Plus la marche est « basse » plus la réalité y est présente. Ainsi il arrive que l’on retrouve encore en Arcadie des faeries à l’apparence « humaine ».

Ce symbole est montré ci-contre.

VI. Organisation Sociale

Les 4 Saisons s'organisent en 2 Cours : la « Cour de Lumière » et la « Cour d'Ombre. »

La Cour de Lumière réunit les faeries de *la Saison des Fleurs qui rendent amoureux* et celles de *la Saison des Fruits qui se dégustent entre amis*. Ils ont l'attitude la plus positive envers les humains. Elle est constituée de géants, de lutins, de farfadets et autres satyres, d'humeur généralement festive.

La Cour d'Ombre est parente de la précédente. Elle comprend des faeries de *la Saison des Feuilles qui se perdent dans le Vent* et de *la Saison des Traces de Pas dans la Neige*. Leur attitude envers les humains est souvent ambiguë et peut se révéler néfaste.

Quoique les Cours d'Ombre et de Lumière soient de natures différentes, elles ne sont pas opposées à proprement parler. Les faeries se considèrent comme les enfants de la Nature : toutes sont donc indispensables et complémentaires.

A. La Cour de Lumière

Elle est dirigée par la Reine Mélusine aidée par un conseil de mages et de sages.

La Reine Mélusine est d'une rare beauté, sa seule présence apporte paix et réconfort. Lorsqu'elle apparaît quelque part, l'endroit semble s'altérer, la lumière devenir plus vive, les couleurs plus brillantes et l'air se charge de magie.

Elle dirige sa cour avec sagesse et équité. Elle s'intéresse beaucoup au monde vulgaire.

B. La Cour d'Ombre

Elle a à sa tête le Roi Kardok, un centaure d'une taille phénoménale, entouré d'un conseil de fins stratèges et de guerriers. Les courtisanes (méduses et morganes notamment) y jouent un grand rôle.

La présence du Roi Kardok inspire respect et soumission. C'est un redoutable combattant doublé d'un sorcier hors-pair. Lorsqu'il apparaît quelque part, l'endroit semble s'altérer, les ombres s'étirer, les couleurs devenir plus pâles et l'air se charge de peur.

Il dirige sa cour avec autorité et discipline.

C. Le Grand Jeu

Il y a fort longtemps l'Arcadie et le monde vulgaire ne faisait qu'un. Puis peu à peu les deux mondes se dissocièrent, tant et si bien qu'ils finirent par être sur le point de se séparer complètement. Pour éviter cela, les faeries les plus célèbres et puissantes d'Arcadie se sacrifièrent pour maintenir quelques liens épars entre les deux mondes. Voilà l'origine des cercles féeriques...

Les cercles sont donc des lieux qui maintiennent un mince fil entre Arcadie et le monde des humains. A l'intérieur d'un cercle inactif sommeille un des ces êtres légendaires qui furent, dit-on, en communion presque parfaite avec leur Dame. Chaque cercle est sous l'influence d'une saison, celle de la faerie endormie. Le « jeu » consiste à la réveiller maintenant que la situation semble s'être stabilisée. L'intérêt n'est pas seulement de rétablir des liens avec Arcadie mais aussi de faire changer le cercle d'influence. Il semblerait en effet que le cercle passe sous la saison du « gagnant ».

La question est bien sûr : comment faire ? Il semblerait que depuis quelque temps ces êtres mythiques apparaissent tels des fantômes aux heures du jour dédiées à leur saison, mais que leurs émotions, leur communion avec leur Dame, voire leur mémoire se soient altérées... Il s'agit donc en quelque sorte de les faire « revivre ».

VII. Les Us et Coutumes

A. Manière de saluer :

Les faeries considèrent qu'on ne peut véritablement saluer quelqu'un qu'au milieu de la Nature. Ainsi lorsqu'elle rencontre quelqu'un, une faerie l'entraîne dès que possible à l'extérieur. Là elle lui remet l'élément naturel qu'elle considère comme étant le plus représentatif d'elle-même (une pierre, une pomme de pin...). Certaines faeries dont l'élément représentatif est peu courant en constituent une provision en vue de futures rencontres.

(à compléter)

VIII. Contes et Légendes

(à compléter)

IX. Religion

Les faeries ne croient pas en des dieux comme la plupart des peuples du monde vulgaire mais vouent un culte à la Nature et à la Saison qui leur est propre. Aucune entité précise ne représente ce culte bien que les faeries parlent avec beaucoup de respect de « Celle qui veille » et de ses filles, les « Belles Dames ».

Par bien des aspects, cela rappelle le culte de la déesse Mirha. Seulement, les faeries n'honorent pas simplement la Nature, elles en sont pour ainsi dire l'incarnation.

X. La langue

Il est impossible pour les faeries de reproduire sur le monde vulgaire les bruissements, roulements, grondements... qui constituent la phonétique de leur langue sur Arcadie en raison de leur transformation physique. Là-bas leurs paroles se confondent avec les bruits de la Nature.

Malgré tout, les faeries ont tendance à conserver leur langage imagé. On pourrait dire que les faeries ont une façon poétique de voir les choses. Je m'explique : plutôt par exemple que de dire que quelqu'un est avare, elles diront quelque chose comme « il y a des mites qui sortent de sa bourse », plutôt que l'herbe « les tentacules qui chatouillent les pieds »... Elles décrivent plutôt que d'énoncer les choses platement. Il n'y a bien sûr pas qu'une seule façon de décrire les choses, chaque faerie le fait en fonction du moment, de l'heure, de son humeur... même si certaines expressions sont communes... Cela peut d'ailleurs parfois donner lieu à des joutes oratoires particulièrement brillantes. Les faeries qui restent trop longtemps éloignées d'Arcadie ont tendance à perdre ce langage imagé pour se mettre à parler comme les humains.