



Les FARFADET (**Forces Armées de Régulation et Fées Aériennes de DETection**) sont les forces d'intervention du Peuple (Petit Peuple pour les humains) qui vit désormais loin sous terre à l'abri du Peuple de la Boue, les hommes.

Les joueurs sont donc invités à interpréter des fées, au sens large, membres d'élite des forces de frappe qui protègent le monde souterrain des intrusions extérieures et de ses conflits internes.

l'environnement

LES INSTALLATIONS

Généralités

Dans les réseaux de cavernes où sont construites les villes on maintient une pression constante mais celle-ci semblerait un peu "oppressante" pour des humains. Les fées peuvent quant à elles supporter la pression. Le jour est créé par de gigantesques tubes solaires. L'air étant recyclé, les fées apprécient de se retrouver à l'air libre même si celui-ci est de plus en plus pollué et profitent donc des missions pour s'aérer.

Les fées sont dirigées par le Gand Conseil qui siège à Haven-Ville, la capitale située sous l'Irlande. Leur langue est le gnomique.

Les puits à pression

La sortie du monde souterrain se fait par les puits à pression par lesquels s'échappent les courants chauds et les montées de magma que l'on calcule de façon précise.

Pour les trajets rapides et lorsque les puits sont encombrés de magma, on utilise des capsules ovoïdes en platine qui supportent le contact de la lave. Si l'on est moins pressé, plus nombreux et que les conditions le permettent, on prendra les navettes qui profitent des courants d'air chaud ascendants.

Certains puits utilisés par les navettes, sont calmes depuis des siècles mais on les surveille.

L'accès des puits est protégé par des portes de deux mètres d'épaisseur qui se ferment automatiquement lors des poussées de magma. Ces poussées gênent fortement les communications entre le centre et l'extérieur.

Certains trolls particulièrement stupides (comme tous les trolls d'ailleurs) passent également par ces puits. S'ils ont de la chance ils parviennent à la surface juste légèrement roussis.

Parallèlement au réseau connu de galeries et de puits il existe des tunnels clandestins qui permettent d'accéder à la surface à condition de ne pas d'égarer et de ne pas finir écrasé (la terre n'en finit pas de bouger). C'est donc beaucoup plus périlleux, difficile à trouver et surtout... clandestin !

Forts de Fées

Ce sont les anciennes demeures du Peuple proches de la surface et généralement situés sous des tumulus. Ils servent de point de sortie des puits et sont camouflés par des projections holographiques. Les humains qui protègent les forts de fées bénéficient de beaucoup de chance (peu de maladie ou alors des guérisons

mystérieuses durant la nuit, pas de vaches folles dans les troupeaux, des objets d'art anciens et de valeur qui se déterrent tout seul...) On y trouve des écrans de surveillance et un système d'auto-destruction (si des hommes venaient y regarder de trop près).

Certains sont abandonnées et les services techniques ont enlevé le système d'alimentation électrique et tout le matériel technologique (enfin, normalement).

Les forts fréquemment utilisés par les touristes, possède un vaste terminal avec un service de douane et une galerie marchande.

Les Magnétostrades

Ce sont des grands axes de circulation sur lesquels les véhicules sont dirigés automatiquement. Elles relient les différentes villes et les principaux quartiers de celles-ci.

Pour les voyages hors-ville, on utilise plutôt les trains sur rails magnétiques et les navettes jugés plus rapides que les moyens de transport personnel.

Heaven-ville

Capitale du Peuple, elle se situe sous l'Irlande (voir plan). Les bâtiments les plus connus sont :

- Le Mont de la Principauté, lieu de résidence des familles riches et de l'ancienne noblesse féerique
- Le centre de la FAR où travaillent les personnages des joueurs
- Le Mont des Soupirs situé un peu à l'écart dans une crevasse (citadelle-prison de haute sécurité où sont enfermés presque essentiellement des gobelins)
- Les grands magasins Pelle-Mêle, lieu privilégiée des lutines élégantes
- Les laboratoires Koboï (dirigés par la lutine Opale Koboï) responsables de nombreuses avancées technologiques dans le transport, l'armement, la sécurité).

L'Atlantide

Royaume sous-marin qui vit en collaboration avec le Peuple. Atlantis, leur capitale, est reliée au monde souterrain par un vaste tunnel. On y trouve bien entendu, sirènes et tritons.

L'UNIFORME DES FAR

La combinaison standard des FAR est de couleur kaki, légèrement moulante et se veut performante et protectrice. Elle permet également de rester en relation permanente avec le centre.

Les lettres et le sigle FAR sont visibles sur le haut du casque et sur le côté gauche de la poitrine où l'on place aussi différentes décorations.



Les grades sont : Aspirant, Lieutenant, Capitaine, Commandant, Colonel et Général (qui siège au Gand Conseil).

La combinaison comprend :

- Du tissu renforcé contre les agressions
- Un système de réchauffement pour les missions en région froide
- Des arceaux de renfort contre les chocs

Le casque noir est un condensé de technologie :

- Visière avec de nombreux filtres (zoom, infrarouge, scanner à rayon X, stroboscopique) et un projecteur servant à visualiser des informations (cartes, plans, vidéo de mise en garde sur les sites dangereux généralement présentés par l'elfe blonde du service)
- Double projecteur de forte puissance
- Haut-parleur
- micro et caméra pour pouvoir suivre en direct les périlleuses missions des représentants de l'ordre, la caméra pouvant se détacher de son support pour obtenir un meilleur angle dans les situations acrobatiques

- Réserve d'oxygène avec purificateur d'air permettant une autonomie de 10 minutes
- climatisation.

Les différents accessoires du casque et de la combinaison fonctionnent par commande vocale.

Complètent cette tenue :

- Une électrotrique
- Un neutrino 2000
- Un localisateur permettant de repérer des individus, des zones magiques (émet un signal lumineux et sonore).

Les commandos spécialisés dans la récupération musclée possèdent une version noire de cette combinaison.

LES GADGETS

Sauf précision, toutes les inventions fonctionnent à l'aide de batteries solaires puis avec des piles nucléaires à partir de 1940. Certains objets utilisés en mission ont un système d'autodestruction (capsule d'incinération). Les systèmes de communication ne sont vraiment performants qu'à partir de l'envoi de satellites humains dans l'espace.

Les installations et de nombreux appareils fonctionnent également grâce à l'électricité qui leur est envoyée (extincteurs automatiques, menottes, véhicules, téléphones...).

Navettes

Pour protéger une navette des accès non autorisés, on utilise généralement une carte à puce ou un identificateur ADN. Pour se poser elle possède des crampons d'atterrissage et si ceux-ci ne fonctionnent plus ou se montrent peu pratiques, des grappins magnétiques. Des capteurs performants permettent de surveiller les poussées de magma.

Les navettes rapides utilisées par les FAR sont en forme de goutte avec deux gros propulseurs à l'arrière et sont peu confortables.

Les navettes personnelles ou commerciales sont plus lentes et privilégient le confort.

Ailes mécaniques

A l'exception des lutins, les fées ne possèdent plus d'ailes depuis longtemps. Toutefois comme ce mode de déplacement se montre très pratique les techniciens ont créé des ailes artificielles performantes.

En ordre chronologique on a :

- Libellules : vieux modèle bruyant et peu maniable avec moteur à essence, donc peu d'autonomie, ne pouvant pas fonctionner sous l'eau et sujet aux pannes.
- Colibri 27 : silencieuses et fonctionnant avec batterie, capteurs solaires et ordinateur de vol.
- Koboï Double-Dex : ailes à grande maniabilité avec 2 paires d'ailes (d'où le nom signifiant double-dextérité) et ordinateur de vol, pile nucléaire.

Sécuriglob

Génère un bouclier sphérique de 2 mètres de diamètre de lumière triphasée qui protège des lasers et autres rayons (soit la presque totalité des armes des fées). Disponible sous forme de montre ou de boucle de ceinture.

Configlob

Se présente sous la même forme que le sécuriglob mais il génère un champ de confinement.

Caméra-iris

Micro-caméra se posant sur la pupille et permettant la vision thermique, le zoom et l'utilisation de différents filtres. Les commandes sont lancées par le centre et s'accompagnent, hélas, de petites décharges électriques désagréables voire douloureuses.



Caméléomicro

Micro sous forme d'un sparadrap circulaire qui copie la couleur de la peau où on le colle.

Communicateur

En métal noir et en forme de croissant, il se fixe au dessus de l'oreille.

Feuille de camouflage

Couverture recouverte d'une fine couche de métal où sont incrustés des micro-capteurs qui analysent et reproduisent l'environnement. Très sensible à l'humidité (pluie, forte rosée du matin).

Barre thermique

Bâton lumineux avec écran permettant de faire et de transmettre des relevés thermiques.

Localisateur

Sorte de grosse montre permettant de suivre la progression d'une cible (point lumineux et signal sonore) et de repérer les émissions de magie.

Éponges à filtre sonique

Éponges dotées de membranes poreuses qui se ferment lorsque le niveau sonore est trop élevé. D'efficaces bouchons à oreilles !

Traducteur

En métal doré et en forme de croissant, il se fixe au dessus de l'oreille et traduit toutes les langues des fées et des humains.

Microcapsule à sédatif

Elle est placée sous la peau des délinquants récidivistes et peut être déclenchée à distance par un mini-détonateur. Ils sont ainsi facilement neutralisés.

Trousse de secours

Se fixe sur le blessé auquel elle diffuse les médicaments nécessaires (+4 au jet de soins).

Poliacide

Acide utilisé par les nains pour le polissage des roches. Employé sur des matériaux plus fragiles (caoutchouc, verre), il les dissout.

Capsule d'incinération

Couplée avec un système de déclenchement à distance, elle permet de détruire le matériel qui risquerait de tomber aux mains des humains.

Puce d'identification

Greffée dans la main ou le bras, elle permet de reconnaître un individu (surtout utilisée par les systèmes de sécurité).

Ordinateur de poche

Taille carte de crédit humaine, il se fixe à la ceinture. Pour rappel, affichage de caractères gnominiques inconnus des hommes.

Cablospion

Câble composé de microfilaments agissant comme émetteur et récepteur qui se fixe sur les câbles vidéo pour pirater ou envoyer des images.

Rétinoscope : encore à l'étude, il permettrait d'envoyer des images sur la rétine d'un sujet afin de savoir s'il a rencontré ou vu certaines personnes. Il est toutefois difficile de vérifier sa fiabilité.

Système Sentinelle

Réseau d'unités de surveillance qui utilise les vieux satellites humains et qui surveille en permanence les communications téléphoniques des êtres de Boue pour repérer des mots clés tels fée, ville souterraine, magie...

LES ARMES



Neutrino 2000

Arme standard des FAR, elle est très légère, en platine, avec trois positions de tir familièrement surnommées : "légèrement grillé", "bien cuit" et "réduit en cendre". Il possède sur le dessus un lanceur pour fléchettes ou pitons.

Ricocheur

Fusil à rayon laser basse fréquence qui va ricocher sur les surfaces jusqu'à rencontrer un obstacle vivant. Il fut conçu pour régler sans risque les conflits de tunnel qui opposent souvent nains et gobelins.



Triplomax

Pistolet lourd à trois canons refroidis par circuit hydraulique avec 4 positions allant jusqu'à "pulvérisation complète".



Gluon 4

Son canon contient un liquide coloré qui tourbillonne. Ce liquide est projeté en petite quantité et sert à entraver.

Tirlong

Arme de précision longue portée (1500m) avec lunette ajustant le tir.

Néflask

Fusils laser ancienne génération qui fonctionnent avec des batteries solaires (de plus en plus difficiles à trouver).

La version courte est le **cramoizig**.

Ces armes sont disponibles jusqu'en 1950, ensuite elles ont été détruites.

Electrotrique

Arme de base envoyant des décharges électriques.

Grenade aveuglante

Petite sphère argentée émettant un violent flash lumineux qui aveugle pour 3 rounds.

Grenade sonique

Petite sphère argentée émettant une violente onde de choc qui projette les individus, fracasse les fenêtres et les obstacles fragiles jusqu'à 30 mètres. A moins d'en être protégé, suivent des problèmes d'audition.

Elle se colle sur la plupart des surfaces ou peut être lancée. Il en existe à minuterie et se déclenchant par commande vocale avec un mot de passe.

Dislocateur

Cette petite bombe ronde à minuterie se colle sur la plupart des surfaces et peut être lancée.

Biobombe

Plus communément appelée "rinçage bleu", c'est une bombe biologique qui détruit les êtres vivants, fées, hommes et animaux dans un rayon de 500 mètres. On la lance souvent dans une zone délimitée par une suspension temporelle (voir la magie) pour éviter des débordements accidentels.

Canons ADN

Ils tirent automatiquement sur la personne ou la race qui possède le code génétique qui a été sélectionné. Leur utilisation est rare et nécessite de nombreuses autorisations.

Ils fonctionnent avec du magma radioactif qui circule dans un réseau de tuyaux qui les relient tous ensemble. Lorsqu'ils sont inactifs, ce magma est froid et gélatineux mais parcouru d'étincelles énergétiques.

Type	Portée	Tirs	FdT	Poids	Dégâts (selon la position sélectionnée)
Neutrino 2000	12/24/48	100	2	3	1 - assommé 2 - 2d6 3 - 3d6
lanceur	10/15/25	1	1		Lance des fléchettes ou pitons
Triplomax	15/30/60	100	1	5	1 - assommé 2 - 2d6 3 - 3d6 4 - 4d6
Gluon 4	12/24/48	30	1	4	Entrave (jet de Force pour s'en dépêtrer)
Ricocheur	*	60	1	6	1 - assommé 2 - 2d6 3 - 3d6
Tirlong****	120/250/750	2	1	8	1 - assommé 2 - 2d6 3 - 3d6 PA 6
Néflask	24/48/96	**	1	7	1 - 2d6 2 - 3d6
Cramoizig	15/30/60	**	1	5	1 - 2d6 2 - 3d6
Canon ADN	24/48/96	***	1	-	1 - assommé 2 - 4d8 PA 6
Grenade sonique	5/10/20	-	-	2	Etat de choc et 2d6 Large Burst Template
Dislocateur	5/10/20	-	-	1	3d6 Medium Burst Template

Electrotrique	Contact	-	-	2	1 - assommé 2 - Force+3
----------------------	---------	---	---	---	---------------------------------------

1 - assommé : faire un jet de Vigueur, si échec la cible est assommée, si réussite passe juste en état de choc

* tir qui rebondit

** 6 avec une pile "humaine", 50 avec batterie solaire

*** Jusqu'à épuisement du magma

**** +4 au jet de Tir avec la lunette

LES ARMURES

Type	Protec.	Poids	Notes
Combinaison des FAR	+4	6	Recouvre tout le corps
Casque	+2	1	Recouvre la tête
Bouclier en Plexiglas		2	Parade +2

AUTRES OBJETS

Aérocage et chariots

Cage métallique complètement close et avançant sur coussin d'air. On trouve des chariots plus petits fonctionnant de la même manière.

Recycleur : poubelle qui analyse la composition chimique d'un l'objet et l'envoie dans le conteneur approprié.

Pétillieur : petit cube en Plexiglas rempli d'eau compressée. Il sert d'extincteur de poche ou de réserve d'eau.

Gel anti-radiations : mousse dense stockée dans des bonbonnes bleues fixées régulièrement dans les habitations et lieux publics avec des pétillieurs.

Luminocube : petit cube rempli de plasma liquide qui émet lumière et chaleur.

Menottes : en Plexiglas et à verrouillage électrique

Cordelune : corde qui divise par cinq le poids de ce qui s'y trouve attaché.

Cigare : au tabac de champignon et particulièrement nauséabond.

Vis magnétiques

Lunomètre : montre

Médicosorcier

Drogues : certaines drogues illicites font perdre les pouvoirs magiques de façon parfois définitive.

AMBIANCE

Les effacements de mémoire

Ils sont utilisés lorsque des humains ont eu connaissance de l'existence des fées. Il faut alors leur faire oublier cette découverte afin de garantir la sécurité du monde souterrain.

On distingue l'effacement :

- **Simple** : concerne quelques minutes, un contact très court entre les humains et les fées. Il se fait par un flash lumineux qui élimine tous souvenirs des dernières minutes.
- **Complexe** : si des relations, des échanges ont eu lieu durant plusieurs jours, voir des mois, il est impossible de supprimer autant de souvenirs sans endommager l'esprit du patient. Il faut alors endormir le sujet, lui fixer des électrodes reliées à un transformateur neural et à un écran, et trier ses souvenirs. Pour mettre en œuvre cette procédure il faut utiliser Connaissance en Sciences.

Les insultes

Elles sont souvent en rapport avec le Peuple honnis de la Boue : "ver de vase", "monstre de boue"...

Proverbes et expressions

- "C'est dans l'heure qui précède l'aube qu'il fait le plus noir".
- "Tuer deux vers gluants d'un même coup de brochette".
- "Cavaler dans la fournaise" c'est utiliser les capsules lors des poussées de magma.
- "Bonhomme de Boue", "Demoiselle de Boue", "la Terre de Boue" pour le monde extérieur

L'or des fées

C'est le fond de rançon pour les otages capturés par les humains.

Même si tout le monde a quelques pièces dans la poche, dans la vie de tous les jours on utilise plutôt des billets de papier ou des cartes de crédits mais l'unité reste la pièce d'or divisée en centimes.

Objets

La dernière poupée à la mode est vendue dans les magasins des terminaux d'Irlande : une petite hippie qui dit "paix et amour" quand on lui appuie sur le ventre.

Télévision

Les fées captent les nombreuses chaînes humaines car le cinéma n'est pas très développé chez elles (et puis comme elles comprennent bon nombre de langages humains...). Ce sont des adeptes inconditionnelles des séries télévisées et certaines fées sont spécialisés dans les répliques qu'elles apprennent par cœur.

Menus

- Carottes et autres légumes accompagnés de jus de scarabées ou de jus de fruits et de légumes
- Brochettes de vers grillés
- Pour les nains: vers et scarabées mijotés dans de l'eau de pluie et servis avec une vinaigrette de moisissure
- Champignons et lichens

La lutte

Sport très populaire s'apparentant au catch et pratiqué dans des salles à gravité zéro. Les matchs sont retransmis à la télévision et attirent grands et petits. Tous les ans ont lieu des championnats qui réunissent les meilleurs lutteurs et lutteuses et sont l'occasion de faire des paris.

Procédure majeure

En cas d'inondation, de quarantaine ou d'intrusion humaine :

- Fermeture des tunnels d'accès par des portes en acier pour isoler la ville
- Extinction des tubes solaires et diffusion d'une lumière orange
- Envoi restreint d'électricité dans les bâtiments officiels, sur les magnétostrades seuls les véhicules prioritaires et la police peuvent avancer.

Chirurgie

Comme le sous-entend le proverbe "lisse comme une fesse de nain", la graisse des fesses de nains est de très bonne qualité. On l'utilise dans la chirurgie esthétique pour gommer les effets de l'âge lorsque le sort de guérison n'est plus suffisant (opération très prisée des lutines).

LE LIVRE DES FÉES

Toutes les fées possèdent sur elles un exemplaire du Livre. Il est de très petit format, écrit en langage féerique (appelé gnomique), une succession de petits hiéroglyphes rappelant vaguement l'écriture égyptienne. Il contient les sorts, les explications des rituels, les nombreuses règles que doivent suivre les fées. Parmi elles on citera :

- Si une fée pénètre dans une maison sans y avoir été invité, elle se condamne à perdre tous ses pouvoirs magiques.
- Invitée dans une maison, une fée ne doit pas contrarier les désirs des locataires. Leurs ordres doivent toutefois être donnés les yeux dans les yeux (pas de lunettes réfléchissantes !) et de façon très claire et détaillée.



les différentes races

Les lutins



Réputés pour leur langage très imagé, à la limite de la grossièreté, et souvent peu respectueux de la hiérarchie, ce sont des individus très actifs et nerveux (de très bons réflexes qui font d'eux de bons pilotes). Ils sont charmeurs et persuadés que leurs ailes, qui font d'eux les seuls vrais "volants" du Peuple, les rendent irrésistibles. Cette "certitude" les rend généralement sympathiques.

Ces ailes sont toutefois leur point faible car sillonnées de nombreuses artères, les blessures sont souvent graves, d'autant plus qu'ils ont des compétences de guérison

restreintes.

Nombres de familles régnaient étaient des lutines et les grandes fortunes sont souvent entre leurs mains.

Pour jouer un lutin : Agilité à d10 minimum, Charisme +1, compétences conseillées : Persuasion et Pilotage. La Guérison se limite aux petites blessures.



Les gnomes



Réputés radins et intègres, on les trouve souvent à la tête des commerces, des agences de voyages et ils se montrent d'habiles artisans. Ils n'hésitent toutefois pas à tomber dans l'illégalité pour arrondir leurs fins de mois ou pour acquérir de petites fortunes qu'ils se gardent bien d'étaler au grand jour : le gnome n'est pas dépensier.

Les autres fées se moquent souvent de leur derrière un peu large qui ne les empêche pas de se mouvoir avec souplesse quand il le faut. Ils ont le plus souvent le teint rose pâle, les cheveux bruns et l'air en très bonne santé.

Ils montrent un grand attachement envers leur

famille et forment de vastes clans très soudés.

Pour jouer un gnome : Intellect à d8 minimum et Agilité à d6 minimum.



Les elfes

Souples et filiformes, les elfes ne manquent toutefois pas de force et d'endurance ce qui les rend très présents au sein des FAR.

Leur peau est souvent brun-doré mais il n'est pas inhabituel de trouver des individus à la couleur de peau et de cheveux plus originale.

Les elfes sont très sensibles au froid, certains tellement qu'ils ont même horreur de manger des crèmes glacées.

Ils ont un grand sens de l'adaptation et se montrent à l'aise dans la plupart des professions.

Pour jouer un elfe : pas de sort de feu ou de froid.



Les gremlins



Les gremlins sont plutôt maniaques et apprécient les tâches administratives où leur rigueur fait merveille. Tatillons à l'extrême, ils exigent toujours le bon formulaire au bon moment et ne sont pas corruptibles. Ils sont très persuasifs et pratiquent le Mesmer avec aisance. On les croise donc parfois dans les services de police où on leur confie les interrogatoires.

Le monde qui les entoure leur paraît toujours trop anarchique, trop désordonné. Alors que dire du monde des Hommes de Boue !

Pour jouer un gremlin : Ame à d10 minimum, compétence conseillée : Persuasion.



Les nains

Le nain craint le feu, les grands froids, les fortes lumières et plus particulièrement le soleil qui le consume (utilisation de crème solaire écran total fortement conseillée). Il a une très bonne ouïe qui compense sa vue



un peu déficiente. Ils vivent dans des galeries s'apparentant à des terriers et où règnent moisissures, champignons et insectes qui agrémentent leur alimentation. Leur profession préférée est mineur et on les trouve souvent dans la construction.

Ils peuvent se décrocher la mâchoire pour avaler de grosses quantités de terre (avec une préférence pour l'argile) qui est ensuite évacuée avec d'énormes quantités de gaz. Leurs ennemis peuvent également être dévorés mais il est à préciser que les gobelins sont particulièrement indigestes.

Les poils de la barbe sont vivants et lui servent d'antennes pour capter les odeurs et les vibrations sous terre. Un poil arraché durcit en quelques secondes après avoir été arraché, et ceci dans la position où

on l'a placé, devenant ainsi un précieux petit outil... de crochetage !

Lorsqu'un nain est privé d'eau pendant 24 heures, ses pores s'élargissent afin de capter l'humidité ambiante et deviennent alors de véritables ventouses. Si cet état devait durer, ils finiraient par rester coller sur la première surface rencontrée sans pouvoir rien faire.

La salive des nains peut servir de baume naturel pour les petites plaies. Ils sont très performants avec le sort guérison qui est souvent le seul qu'ils arrivent à maîtriser parfaitement, la magie n'est pas leur point fort.

Pour jouer un nain : Vigueur à d10 minimum, un maximum de d4 en Perception pour la vue, compétence conseillée : Tripes et Soins (avec un bonus de +2), pas de sort de feu ou de froid.

les races non accessibles aux joueurs

Les gobelins



Ils sont d'origine reptilienne et en ont conservé une langue fourchue qu'il passe fréquemment sur leurs grands yeux sans paupière, une peau écailleuse sur le dos et des mues régulières.

Ils ont une mauvaise vue. Leurs jambes courtes et leurs bras longs leur donnent une bonne vitesse à quatre pattes.

Apprécient particulièrement les sorts de feu, leurs habits sont souvent en piteux état, voir absents.

Les gobelins sont naturellement immunisés au feu, pas contre la lave ou les grosses explosions quand

même ! Il ne subissent donc aucuns dégâts face à une boule de feu mais s'ils ratent un jet de vigueur ils passent en état de choc.



Ils sont peu intelligents, surtout vis à vis de la technologie et se cantonnent donc aux métiers plutôt physiques. L'illégalité fait partie de leur vie quotidienne.

Cela fait seulement quelques centaines d'années qu'ils sont en paix avec le reste des fées et ils sont installés un peu à l'écart dans un vaste bidonville. Leurs ennemis héréditaires sont les nains et ils s'affrontent souvent au centre-ville ou dans les tunnels.

Les gobelins ont d4 maximum en Intellect, -1 à leur Charisme et d4 maximum en Perception pour la Vue. Lorsqu'ils sont pressés ils peuvent se mettre à quatre pattes pour courir, leur Allure passe à 8 (et d8 en course). Ils connaissent principalement des sorts de feu. En compétence, Connaissance de la rue.

Même s'ils connaissent les grands principes du Livre des Fées, ils n'en possèdent pas et ne sont pas soumis aux règles qui s'y trouvent.

Les centaures



Il en reste tout au plus une centaine. Ils ont créé le plus ancien des langages écrits il y a 10 000 ans, le centaurien dont dérivent tous les autres langages, féériques et humains. Réputés très intelligents (d10 au minimum), les centaures travaillent surtout dans la recherche.

Ils ne possèdent aucun pouvoir magique.

Le centaure est très blagueur, assez peu respectueux de sa hiérarchie et des conventions mais contrairement au lutin, toujours poli. Il est très fier de sa pilosité, généralement abondante.

Troll

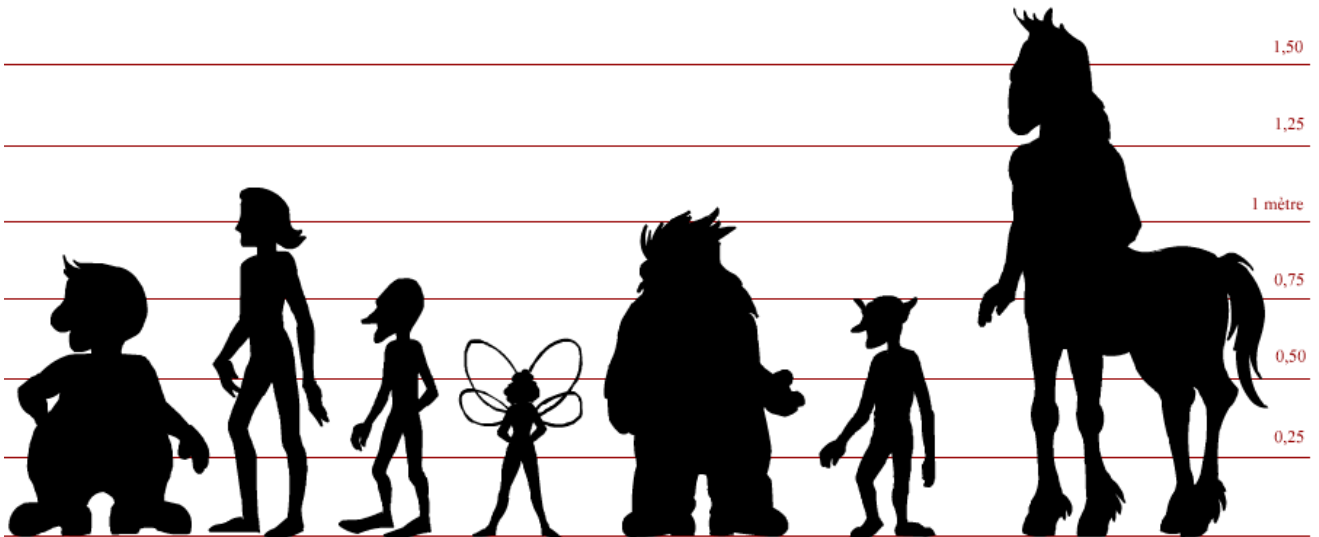
Près de trois mètres de bêtise et de cruauté chapeautés de dreadlocks crasseuses, c'est le troll qui reste assez rare dans le royaume souterrain et heureusement !

Son visage bestial au nez aplati s'orne de deux petits yeux rouges particulièrement sensibles à la lumière et de deux défenses courbées vers le haut entre lesquelles passe une longue langue verdâtre.

Dans sa fourrure, très épaisse dans le dos, survivent des limaces antiparasites.

Un choc violent ou une forte douleur (lumière très vive par exemple) peuvent l'obliger à se mettre en catatonie.

Les trolls sont plutôt rares car même entre eux cela finit généralement en bataille souvent mortelle. Ils vivent donc solitaires, sur un territoire où il vaut mieux ne pas s'aventurer et partent parfois à l'aventure quand la faim se fait sentir.



Rapport de taille

PERSONNAGES CLÉS DES LIVRES

Difficile de résister à l'envie de les inclure dans quelques scénarios.

Holly Short

Seule représentante de la gent féminine au sein des forces d'intervention du FAR, le Capitaine Short sait se montrer efficace et ferme face aux colères de son supérieur, le Commandant Root. Elle doit ouvrir la voie aux autres postulantes.

Foaly le centaure

Tête pensante des FAR, le centaure fournit outre de précieuses indications, des gadgets à tester, des armes et des moyens de locomotion. Il manque totalement de respect vis à vis de sa hiérarchie mais face à ses capacités intellectuelles on ne peut que s'incliner et lui pardonner.

Il ne loupe jamais l'occasion de relever un défi quitte à se retrouver dans une position embarrassante.

Commandant Julius Root

Surnommé le commandant Rouge à cause de ses colères homériques et répétitives. Débordements d'humeur qui ne l'empêche pas d'être perspicace et valeureux. Un chef idéal pour vos recrues !

Mulch Diggums

Célèbre cambrioleur qui sévit tant dans le monde souterrain que dans le monde des humains sous différentes identités et où il n'hésitera pas à s'attaquer aux "oscar" des vedettes américaines. Sans cesse en fuite et sans cesse rattrapé par le commandant Root.

Artemis Fowl

Dernier rejeton d'une longue lignée de cambrioleur (voir pire), c'est un génie du crime âgé de 12 ans.

Secondé par son gigantesque et efficace garde du corps, Buttler, Artemis a décidé de dérober l'or des fées et se montre près à tout : enlèvement, chantage et vol. Sa rencontre avec Holly Short va le transformer peu à peu et lui donner un peu d'humanité.

création des personnages

Procéder comme dans les règles avec quelques précisions :

- A la création les personnages ont au minimum 70 ans (très jeune pour une fée).
- Ils possèdent tous la compétence Pouvoir à d4 et l'atout Arcane (Magie). Ils connaissent obligatoirement les sorts Bouclier et Guérison et peuvent choisir un troisième sort. Ils ont 10 Points de Pouvoirs.
- Ils prennent ensuite gratuitement un autre Atout.

LES COMPÉTENCES

Ils disposent de 15 points pour acquérir et développer des compétences. Appartenant aux FAR ils devraient maîtriser Ailes, Combat, Perception et Tir (mais bon, si certains veulent jouer des intellectuels...)

Ailes - Agilité	Intimidation - Ame	Pilotage ** - Agilité
Combat - Agilité	Investigation - Intellect	Pistage - Intellect
Connaissances * - Intellect	Jeu - Intellect	Réparation - Intellect
Connaissance de la rue - Intellect	Lancer - Agilité	Sarcasmes - Intellect
Crochetage - Agilité	Natation - Agilité	Soins - Intellect
Discrétion - Agilité	Navigation - Agilité***	Survie - Intellect
Equitation - Agilité***	Perception - Intellect	Tir - Agilité
Escalade - Force	Persuasion - Ame	Tripes - Ame

* à préciser : Informatique, Sciences, Médecine, Histoire, Géologie, Magie, Armement, Peuple de la Boue, Langues humaines, Droit

** à préciser : Navette, submersible, véhicules humains (voiture)

*** peu probables pour des individus de moins de 150 ans, depuis que les sorties extérieures sont devenues rares

Note : les fées possèdent un don naturel pour les langues, elles parlent donc la plupart des langues principales (anglais, allemand, espagnol, arabe et portugais). Pour les autres il convient de prendre la compétence Connaissance en langues humaines.



Ailes

Pour utiliser les ailes artificielles uniquement. A noter que cette pratique occupe au moins une main et est à considérer comme instable pour les tirs.

Pour le vol les lutins utilisent leur agilité, ont les deux mains libres mais conserve le malus d'instabilité.

LES RACES

Race	Attributs	Compétences	Sorts
Elfe			Pas de sorts de feu ou de froid
Gnome	Intellect : d8 minimum Agilité : d6 minimum		
Gremlin	Ame : d10 minimum	Persuasion	Mesmer efficace
Lutin	Agilité : d10 minimum	Charisme +1 Persuasion Pilotage	Guérison limitée aux petites blessures
Nain	Vigueur d10 minimum	Soins (+2 pour les petites plaies) Tripes Perception : vue à d4 maximum	Un troisième sort assez simple (pas de sort de feu ni de froid)

NOUVEAUX ATOUTS ET HANDICAPS

Atout	Prérequis	Effet
Ami des arbres	Ame 10	Le personnage peut comprendre les arbres, leur poser des questions simples

Handicap	Type	Effet
Défenseur de la nature	M,m	Le personnage se désespère de voir la nature s'étioler. Il attaquera tout humain pris en flagrant délit de pollution
Haine des hommes	M	Le personnage déteste les êtres de Boue et cherchera à leur faire du mal

la magie

LE RITUEL

Périodiquement (surtout après des missions particulièrement éprouvantes ou une baisse de moral) les fées doivent accomplir un rituel qui leur permet de restaurer leur pouvoir magique sous peine de ne plus pouvoir lancer de sorts.

- Il faut se rendre dans le Vieux Pays (comprenez l'Irlande) par une nuit de pleine lune pour ramasser le gland d'un chêne plusieurs fois centenaire qui pousse dans le méandre d'une rivière. Il faut ensuite le replanter à un autre endroit.
- Se baigner sous la lune dans une source d'eau pure environnée de fougères

LES NOUVEAUX SORTS

En plein jour les pouvoirs magiques sont dilués (le coût est doublé) c'est pourquoi depuis des millénaires les fées agissent de nuit. D'autant que certaines races supportent vraiment très mal la lumière du jour!

Certaines zones chargées en magie semblent aussi moins bien leur convenir car elles absorbent une partie du pouvoir magique. Cela augmente le coût des sorts.

Les sorts décrits dans les règles sont utilisables. Les sorts de guérison et boule de feu (Blast) sont modifiés comme expliqué ci-dessous.

Sort	Rang	Coût	Portée	Durée	Effets
Bouclier	N	2	Soi-même	3(1/round)	Aura vibratoire qui rend la fée indécélable Voir texte
Mesmer	N Int d8	3*	Vue	Spécial	Pour soumettre à son emprise un humain ou une fée *2PP pour les gremlins Voir texte
Guérison	N	3	Toucher	Permanent	Pour une blessure +2 PP par blessure supplémentaire *2PP pour les nains + 1PP par blessure suppl. Voir texte
Pied Agile	N	2	Soi-même	3(1/round)	+2 en discrétion
Bafouille	N	2	Intellect x2	3(1/round)	La cible n'aligne plus deux mots cohérents
Parole animale	N	2	Intellect x2	3(1/round)	Permet de communiquer avec un animal non agressif
Anguille	N	2	Toucher	3(1/round)	-2 pour être touché, -4 avec un degré et plus
Lumière	N	1	Toucher	1 heure	Crée une sphère de lumière à l'endroit touché
Porte-bonheur	N	4*	Intellect x2	3(1/round)	*3PP pour les lutins +2 aux actions du lanceur et de ses amis
Purification	N	2	Toucher	Instantané	De l'eau ou des aliments souillés ou empoisonnés
Réparation	N	2*	Toucher	Instantané	De petits objets * Pour de plus grands objets, 4PP, 6PP...
Boule de Feu	A*	2	12/24/48	Instantané	2d6 de dégâts, 3d6 avec au moins un degré *N pour les Gobelins qui peuvent aussi les transformer en crachats de feu
Métamorphose	A	4	Soi-même	1 heure	En un animal à choisir à la création
Diminution/ agrandissement	A	4	Soi-même	10 minutes	Diminution de la taille par 10 ou augmentation par 5 (Force et vigueur font de même)
Suspension Temporelle	V	8	Intellect x2	1 heure	Voir texte

Bouclier

Sort de base de toute fée qui devient invisible. En fait elle vibre et change constamment de place. Seules quelques personnes réussissent à voir un petit scintillement (jet de Perception à -4). Par contre sur un bon enregistrement en passant image par image...

De rares animaux ne sont pas dupes, comme les rats et certains singes.

Mesmer

Accessible aux personnages ayant au moins d8 en Intellect (jet d'Intellect à -4 pour résister), le mesmer permet de soumettre à son emprise un humain ou une fée sans toutefois pouvoir l'obliger à commettre un meurtre ou à se suicider. Le sort dure jusqu'à ce que le lanceur le décide ou jusqu'à l'accomplissement d'une action.

Un individu soumis à un mesmer a la pupille dilatée, ce qui fragilise l'œil. Ainsi trop soumis au mesmer il peut devenir aveugle.

Des lunettes réfléchissantes rendent ce sort inefficace.

Guérison

C'est un sort qui génère une très forte émission de chaleur. Des étincelles d'énergie bleue partent de la main de la fée et parcourent les blessures. Plus les lésions sont importantes plus le spectacle est impressionnant : tressaillements, émission de vapeur, paroles incohérentes, yeux roulant dans les orbites, arc d'énergie bleutée frappant les objets alentour.

Une guérison importante peut également améliorer le sujet : pousse des cheveux, gommage d'imperfections, super moral... Elle permet également de soigner des maladies physiques et mentales.

Les lutins, peu efficaces en guérison, ne peuvent soigner qu'une blessure par personne.

Si une fée est en danger de mort (plus de 3 blessures) le sort se déclenche automatiquement et consomme le reste des PP.

Suspension temporelle

Cinq sorciers forment un pentagramme et déploient une sorte de bouclier magique à l'intérieur duquel le temps, mais non les gens, est figé pour au maximum 1 heure. Les gens ne peuvent ni entrer ni sortir de cette zone hors du temps. Les communications (téléphone, télévision) ne passent pas.

A notre époque les incantations sont lancés sur des batteries au lithium et conservées jusqu'à leur utilisation. On passe par un réseau d'antennes paraboliques et on distille régulièrement l'énergie nécessaire pour maintenir la suspension qui peut alors se prolonger 8 heures. On peut aussi aménager un sas de sortie.

Boule de feu

Comme la plupart des sorts de feu, boule de feu est un sort facile pour les Gobelins et peut selon les besoins devenir un souffle de feu, une flammèche (les autres peuples se contenteront d'une boule de feu standard).

CRÉDITS

La plupart des objets, lieux et citations présentés dans ce documents sont la création d'**Eoin Colfer**. Ils sont décrits dans les livres "**Artemis Fowl**" (3 tomes) parus en France chez **Gallimard Jeunesse** et **Folio Junior**.

Je vous encourage fortement, si ce n'est fait, à lire les deux premiers volumes.



Les présentes règles utilisent le système **Savage Worlds**. Savage Worlds est copyright 2003, Great White Games. Cette conversion n'est pas un produit officiel autorisé par Great White Games et n'a aucun lien avec celle-ci.

Pensez à consulter le site <http://www.greatwhitegames.com/> et la rubrique Savage Worlds du SDEN.

© Merin 2005 pour le texte et les illustrations

Pour une utilisation complète ou partielle du présent document à des fins commerciales merci de contacter les auteurs respectifs.