

Cartographie du Royaume Féérique

L'Enfant des Fées peut attirer un·e humain·e dans un **Nexus Extérieur** du **Royaume Féérique**, mais pas plus loin.

⌘ La Clairière

Nexus Mineur Extérieur du Royaume Féérique

Épreuve du Chemin : depuis la lisière de la forêt, de nombreux sentiers s'enfoncent dans les sous-bois. Les humain·es qui s'y aventurent ne risquent guère plus qu'un mauvais tour des fées, se retrouvant à leur point de départ en ayant mystérieusement perdu un ruban, un bouton, une ou deux pièces de monnaie... Mais si tu persistes à vouloir trouver le seul chemin qui s'enfonce dans le **Royaume Féérique**, leurs illusions risquent de te faire **Douter de la Réalité**.

Perspectives : Tu arrives finalement dans une clairière ; un vieux tronc d'arbre en son centre t'invite à t'y reposer. Choisis :

- ◆ Ce bref répit t'aide à t'éclaircir les pensées. Tu refais le **Chemin** en sens inverse, en te remémorant les embranchements grâce à une comptine inventée. La prochaine fois, les facéties des fées ne te feront pas perdre la tête.
- ◆ Tu te sens étrangement chez toi, ici. Tu peux enfin tomber le masque d'humaine et être vraiment toi. Tu y trouves une profonde **Confiance**, qui t'accompagne sur le chemin du retour.
- ◆ Si tu as attiré un·e humain·e avec toi jusqu'ici, iel te voit sous ta véritable apparence, et iel est subjugué·e par tes charmes. Tu l'embrasses avec insouciance, mais iel tombe éperdument amoureux·se de toi. De retour dans le **Monde des Humains**, iel risque de se laisser mourir de chagrin ; aucun amour humain ne pourra lea consoler.
- ◆ Après ce répit, tu reprends ta route et t'éloignes davantage de la lisière pour plonger plus profondément dans la forêt, vers un autre **Nexus**.

☩ La Rivière

Nexus Mineur Extérieur du Royaume Féérique

Épreuve du Gardien : les ondines nagent dans les vifs remous de la rivière, et seuls les yeux d'une autre fée peuvent les apercevoir. Aucun pont humain n'enjambe ce torrent, et il n'existe qu'une seule façon de le franchir. Si tu as **Confiance**, tu te dévêtis pour y plonger avec joie ; sinon, tes hésitations te font passer pour une humaine, et les moqueries des ondines t'infligent une **Blessure Émotionnelle**.

Perspectives : tu te baignes nue dans la rivière. Choisis :

- ◆ Tu nages toi aussi avec aisance dans les rapides, et les **Gardiennes** de la rivière te reconnaissent pour l'une des leurs. La prochaine fois que tu reviendras ici, les ondines t'accueilleront avec plaisir.
- ◆ L'eau pure lave ton corps et du cœur. Tu te sens rafraîchie, et tu n'es plus **Vulnérable**.
- ◆ Un·e humain·e te surprend dans ce moment d'intimité (volontairement ou accidentellement) et s'attire ta colère : tu exiges une chose d'ellui, et s'iel refuse, tu lui joueras un vilain tour qui risquera de lui coûter la vie.
- ◆ Tu abandonnes tes vêtements humains sur l'autre rive ; tu traverses la rivière pour marcher nue et sans honte vers un autre **Nexus**.

⌘ Le Verger

Nexus Majeur Extérieur du Royaume Féérique

Épreuve du Chemin : tu sais qu'il y a dans la forêt un immense mur de ronces. Leurs épais sarments semblent impossibles à trancher, et leurs longues épines semblent pouvoir percer le cuir le plus épais. Une fée au pied léger pourrait tenter de s'y glisser... Les épines ne t'épargneront pas pour autant, et leurs mille coupures amenuiseront lentement ton courage. Si tu n'as pas réellement **Confiance** en toi, tu n'auras d'autre choix que de renoncer.

Épreuve du Gardien : tu parviens enfin au Verger, mais les dryades qui le gardent se méfient de toi. Elles t'encerclent lentement et te scrutent de leurs yeux verts et impassibles. Es-tu vraiment une fée ? Tu as les vêtements d'une humaine, l'odeur d'une humaine, et même ton visage a encore la marque du masque d'humaine que tu portes tous les jours. Leur défiance te fait **Douter de la Réalité**. Es-tu réellement une fée ?

Perspectives : tu es autorisée à demeurer dans le verger et à manger de ses fruits. Choisis deux options :

- ◆ Tu remarques qu'un renard t'observe. Lorsque tu fais un pas dans sa direction, iel saute agilement dans les buissons de ronce, te jette un regard perçant, et se glisse sans effort entre les sarments épineux. La prochaine fois que tu voudras emprunter ce **Chemin**, tu sauras comment toi aussi te faufiler avec grâce entre les griffes végétales.
- ◆ Les dryades, immobiles comme des arbres, continuent de t'observer. Mais en voyant comme l'herbe n'est pas écrasée par tes pas, comme les papillons se posent dans ta chevelure comme sur une fleur, comme tu écoutes le chant des oiseaux comme une langue maternelle, les **Gardiennes** du verger te reconnaissent comme une véritable fée.
- ◆ Si tu as attiré un·e humain·e avec toi jusqu'ici, tu lui donnes un fruit à manger, avec naïveté ou malveillance ; de retour dans le **Monde des Humains**, iel ne pourra plus jamais manger de nourriture humaine, et devra soit se laisser mourir de faim, soit partir vivre dans le pays des fées pour toujours.
- ◆ Tu manges un fruit du verger ; sa chair est incroyablement juteuse et délicieuse. Il y avait longtemps que tu ne mangeais plus que de la nourriture humaine, et celle-ci elle la seule qui te nourrisse réellement. Lorsque tu retourneras dans le **Monde des Humains**, chaque fois que tes cheveux seront lâchés et tes pieds nus, tu pourras courir plus vite que n'importe quel humain, au point d'en être magiquement insaisissable.
- ◆ Une dryade de ronce t'ouvre un passage dans la barrière d'épines, et te montre le chemin vers un autre **Nexus**.

⌘ Le Cercle de Champignons

Nexus Majeur Extérieur du Royaume Féérique

Épreuve de la Porte : il existe une lande à la frontière entre les deux mondes. Les nuits de pleine lune, les fées viennent y danser au son d'une musique irréaliste, et laissent à l'aube un cercle de champignons là où leurs pieds ont effleuré le sol. Il n'y a qu'en ces nuits particulières que s'ouvre cette porte ; le bon moment n'est jamais celui qui t'arrange, ni celui auquel tu en aurais besoin. Est-ce bientôt la pleine lune ? Était-ce hier ou bien demain ? La nuit venue, le monde des humains va-t-il encore tenter de te retenir ? Va-t-on t'interdire d'aller errer seule dans la lande, quand les filles sages devraient être dans leur chambre ?

Perspectives : cette nuit, rien ne t'a finalement empêché d'aller danser pieds nus sous la lune avec les fées. Choisis deux conséquences :

- ◆ Si un·e humain·e t'a suivie jusqu'ici, iel ne peut résister à rejoindre le cercle et danser avec toi. Mais la musique que jouent les farfadets lui fait oublier le temps, et plusieurs décennies s'écoulent sans qu'iel ne s'arrête de danser. Tandis que le reste du monde n'aura connu qu'une seule nuit, et que le temps n'aura eu aucune emprise sur toi, l'humain·e retournera dans le **Monde des Humains** incroyablement vieilli·e, parmi les siens inchangés.
- ◆ La nuit semble éternelle, et les farfadets ne cessent de jouer leur musique qu'aux lueurs de l'aube. Lorsque tu retourneras dans le **Monde des Humains**, tu garderas ce pas léger, ce sourire contagieux, cet entrain inextinguible. Jusqu'à la prochaine pleine lune, chaque fois qu'une **Amie** acceptera de danser avec toi, tu pourras lui donner **Confiance** en elle si tu l'as en toi, et elle ne se sentira plus **Vulnérable** si tu acceptes de l'être avec elle.
- ◆ L'irréelle musique des farfadets te suit jusqu'à ton retour dans le **Monde des Humains**, mais personne d'autre que toi ne semble pouvoir l'entendre. La prochaine fois que tu céderas à sa mélodie entêtante pour danser, chanter ou jouer d'un instrument que tu connais, toute personne qui te verra ou t'entendra sera irrésistiblement charmé·e. Tu pourras séduire une personne de ton choix qui ne pourra te résister ; ce que tu feras de ce pouvoir ne dépendra que de toi.
- ◆ Tu parviens à grand peine à cesser de danser avec les farfadets avant que le soleil ne se lève, et tu pénètres dans le Royaume Féérique. Pour le reste de cette **Plongée**, les **Nexus** que tu visites sont exceptionnellement baignés dans la lumière argentée de la pleine lune, et de nouvelles options te seront accessibles.

⌘ Explorer un Nouveau Lieu

Nexus Inexploré du Royaume Féérique

Es-tu prête à sortir des sentiers battus ?

Quels sont les êtres féériques qui t'attendent encore ? Quels recoins du royaume n'as-tu pas encore explorés ? Quel prix es-tu prête à payer pour ta curiosité ?

- ◆ Tu trouves un endroit secret du **Royaume Féérique** et le fais tien. À quoi ressemble-t-il ? Que viens-tu y faire pour te ressourcer ? Quelle est l'épreuve de sa **Porte** ? Que se passerait-il si tu y amenais une **Amie** ?
- ◆ Le Conclave des Renards n'accepte pas souvent des visiteuses, même parmi les fées. Que viens-tu demander ? Une fourrure rousse et un museau pointu, pour pouvoir te changer en renarde à volonté ?
- ◆ Les elfes sont des créatures féériques hautaines et recluses, et une demi-humaine devra faire ses preuves pour être tolérée parmi eux. Cherches-tu à apprendre leur art du combat, ou à ne faire aucun bruit en te déplaçant ?
- ◆ Tu découvres l'Arbre de Tous les Papillons, mais la Reine des Fées ne voit pas ton intrusion d'un très bon œil. Si tu connais toutes les règles absurdes de l'étiquette qui doivent être observées pour s'adresser à un noble papillon, elle ne pourra cependant rien te reprocher. Quel effet cela fait-il de retourner dans le **Monde des Humains** escortée par un vol de monarques ?

Laisse les Fées te montrer le **Chemin** de ce **Nexus** ; rencontre son **Gardien** et franchis sa **Porte** ; découvre de nouvelles **Perspectives**.

Vous connaissez les règles.

Ce jeu est le vôtre.