

Fées

Un Supplément Miniature pour le Jeu de Rôle GNOMES



***Question :** Que faire quand une jeune joueuse vous dit : « Mais moi je ne veux pas jouer un Gnome, je veux jouer une Fée comme Clochette ! »*

***Réponse :** Vous expliquez que Oui, les Fées ont tout à fait leur place dans le monde des Gnomes et vous utilisez les règles données page suivante. Bon jeu !*

Ecrit par Olivier Legrand (2017)

Illustration : photographie des Fées de Cottingley

Des Fées

Les Fées ont donc à peu près la même taille que les Gnomes mais elles sont beaucoup plus légères – et elles peuvent même voler grâce à leurs ailes de libellule ! Autre différence notable : à cause de leurs ailes (et de leur petit caractère), elles ont tendance à avoir moins les pieds sur terre que les Gnomes ; alors que les Gnomes comptent souvent sur leur Débrouillardise pour les tirer d'affaire, les Fées, quant à elles, préfèrent utiliser la Magie !

La création d'une Fée utilise les mêmes règles que pour un Gnome, avec les différences suivantes :

*1) Les Fées ne portent pas de bonnet mais peuvent appartenir à **différentes familles** : Fées des Fleurs, Fées de la Lumière, Fées de la Forêt etc. Cette appartenance leur donne un petit don supplémentaire : les Fées des Fleurs peuvent parler aux Fleurs, les Fées de la Forêt peuvent parler aux Arbres, les Fées de la Lumière peuvent éclairer aussi bien qu'une lampe-torche etc. Le nom d'une Fée est souvent en rapport avec sa famille (ex : un nom de fleur pour une Fée des Fleurs, un nom en rapport avec la lumière ou les étoiles pour une Fée de la Lumière etc.).*

*2) A la différence des Gnomes, les Fées ne sont pas très manuelles et utilisent plus souvent leurs ailes que leurs dix doigts ou leurs deux pieds. L'Adresse est donc remplacée chez elles par la Rapidité. Les qualités d'une Fée sont donc : **Courageuse, Chanceuse et Rapide**, à classer selon la règle habituelle.*

*3) Les Fées ne possèdent pas de points de Débrouillardise mais des **points de Magie** ; elles en reçoivent 3 au début du jeu. Ces points vont leur permettre de se tirer d'affaire, exactement comme les points de Débrouillardise des Gnomes mais en utilisant d'autres moyens.*

A Tire d'Aile !

Les ailes des Fées pourront leur permettre de réussir sans lancer les dés certaines épreuves qui seraient, pour les Gnomes, liées à l'Adresse – elles n'ont pas, par exemple, besoin de lancer les dés pour escalader un arbre ou pour franchir une rivière, puisqu'elles peuvent voler ! Dans certains cas, cependant, une Fée devra mettre sa Rapidité à l'épreuve – notamment lorsqu'elle doit s'envoler rapidement loin d'un danger (trolls etc.).

Comme par Magie !

Lorsqu'un Gnome se trouve en mauvaise posture (après une épreuve manquée), il peut utiliser 1 point de Débrouillardise pour se tirer d'affaire. Pour les Fées, les choses marchent exactement de la même manière, sauf qu'elles dépensent des points de Magie. Le reste n'est qu'une affaire de description : lorsqu'une Fée utilise 1 point de Magie pour se tirer d'affaire, elle disparaît pour réapparaître un peu plus loin, elle fait éternuer un Troll pour lui faire lâcher prise – bref, elle s'en tire comme par magie !

Puisque c'est comme ça, je rentre chez moi !

La pire chose qui puisse arriver à un Gnome est de perdre son bonnet – cela se produit lorsqu'il est à court de Débrouillardise et qu'il manque une épreuve (voir règles de base). Les Fées n'ont pas de bonnet mais suivent une règle équivalente : lorsqu'une Fée se retrouve à court de Magie pour une aventure et qu'elle rate encore une épreuve, elle est tellement contrariée qu'elle s'envole pour rebrousser chemin – et l'aventure est finie. Le petit caractère des Fées remplit donc en quelque sorte la même fonction que le bonnet des Gnomes...

Trop Forte !

De même que les Gnomes gagnent de la Débrouillardise en menant à bien des Aventures, les Fées peuvent gagner de la Magie de la même façon et au même rythme. La Magie d'une Fée, comme la Débrouillardise d'un Gnome, ne peut jamais dépasser 10 : à ce stade, la Fée est généralement rappelée à la Cour de la Reine des Fées et doit laisser derrière elle sa vie d'aventure...

Feuille de Fée Officielle

Nom de la Fée

Famille

Portrait

Qualités de la Fée

Courage

Très Courageux (4 dés)

Courageux (3 dés)

Assez Courageux (2 dés)

Rapide

Très Rapide (4 dés)

Rapide (3 dés)

Assez Rapide (2 dés)

Chance

Très Chanceux (4 dés)

Chanceux (3 dés)

Assez Chanceux (2 dés)

Points de Magie

Au Début de l'Aventure :

En ce Moment :

Pour réussir une épreuve : Il faut qu'au moins un de tes dés fasse 5 ou 6.

