



Un peu d'histoire, en huit pages !

L'univers des Aes Sidhes est une version alternative de notre propre monde avec ses événements historiques, ses guerres, ses grands hommes, ses tyrans et ses catastrophes. Son histoire du point de vue des humains est en tous points identiques à celle que nous connaissons ou pouvons connaître. Pourtant au sein de ce monde il existe une histoire secrète, voilée aux yeux de l'humanité naïve et ignorante, l'histoire mystique des Aes Sidhes.

La plupart des créatures dont nous parlons sont immortelles ou avec une très longue longévité. Le temps ne passe pas de la même manière pour elles que pour les humains. Les souvenirs que ce genre de créatures peuvent conserver ne sont que les moments **vraiment forts de leur vie**. On n'imagine pas Galadriel se souvenir des menus de tous ses petits déjeuners, même ceux que Celeborn lui apporte au lit (pardon maître Tolkien, je ne recommencerais plus...)

L'histoire :

La fin de l'âge d'or (jusqu'en -10 000): Il y a près de 80 000 ans un grand cataclysme toucha la terre. Personne ne se rappelle comment, ni pourquoi cela arriva mais les grands empires de Thulée, d'Atlantide, de l'Hyperborée dirigés par les Faes, et celui de Mü dirigé par les dragons, disparurent définitivement, ne laissant derrière eux respectivement que le désert saharien, la faille Atlantique, le grand désert Antarctique et une jungle luxuriante. Depuis ce cataclysme, les portes vers les quatre Enfers, le plan où vivent les Deimons, les flux magiques sont coupés et seules les émotions de cette sorte de singe savant, l'être humain, semblent être capable de nourrir le lien qui unit les Faes à leur source de pouvoir. La situation était tout aussi critique pour les Géants qui tombaient en torpeur les uns après les autres. Du fait du fort refroidissement climatique, les Dragons se réfugient au plus profond de la Terre, proches du manteau magmatique. En somme : l'apocalypse c'était une chose, en gérer les conséquences fut bien plus compliqué. Et ce pendant près de 70 000 ans.

Le temps des héros (-10 000 à 400) : C'est à partir de cette époque que les Dragons revinrent à la surface et que les premiers Épiphanes apparurent. Ces Faes d'un nouveau type intriguent et font se poser beaucoup de question à la communauté du Sidhe. Comment se peut-il qu'un être si frustré, qu'un humain, devienne une créature égale en puissance à un Puck voir à un Tuatha ? Les hypothèses les plus folles ont été formulées à cette époque, se basant sur la capacité des humains à générer de la magie sans être capable de la diriger. Nombres de légendes sont nées lors de cette période, Cuhulain, Gilgamesh, Alexandre le Grand, Jésus... enfin vous voyez le genre de gonze, ceux qui faisaient de grandes choses et qui dès qu'ils reviennent de quelque part, hop ! Un monomythe se construit, si ce n'est pas carrément une religion. De l'avis de Jésus, son épiphanie était un pur incident et il s'en serait bien passé.

La période Arthurienne et ses conséquences (400-800) : L'histoire d'Arthur Pendragon roi de Bretagne, quête du Graal tout ça, tout ça, tout le monde connaît ! Mais ce que tout le monde ne connaît pas, ce sont les motivations profondes de la quête du Graal.



Arthur est né humain, d'un père Tuatha qui chercha à le tuer et d'une mère humaine qui chercha à le protéger en le vendant comme esclave à Rome. Oui, la logique d'Ygerne échappe encore à beaucoup de monde, mais de toute façon, quelle que soit notre puissance, nous sommes bien incapables de changer le passé. Ainsi le jeune Arthur vécut en esclave, jusqu'à s'élever au rang d'homme libre et affranchi par la force de sa volonté et du sang "elfique" qui coulait dans ses veines. Enfin bref grâce à son épée mythique, Cona... euh Arthur devint roi de ses propres mains (j'ai l'impression de reprendre cette réplique de quelque part mais je ne sais plus d'où...).

Poussé par la vengeance, vengeance contre la noblesse Tuatha dont été issu Uther, ce père infanticide, et vengeance contre les humains qui l'avait traité lui, un être supérieur, comme un esclave, Arthur résolu de gagner en puissance et d'étendre son influence tant en tant qu'humain qu'en tant que Fae. Il entreprit de récupérer les artefacts les plus puissants du peuple du Sidhe afin de les écraser et pour cela manipula sans vergogne des humains fanatisés à sa cause. Devant la sagesse, le charisme ainsi que la force surnaturelle du monarque, tous pliaient les genoux, humain comme Fae. Le salut vint de Morgane. Il est difficile de lui refuser quelque chose et lorsqu'elle exigea d'Arthur un fils, il n'eut pas vraiment d'autre choix que de plier et de se tendre, si vous me permettez l'expression.

Quand Mordred naquit, il était en tout point semblable à son père et fut donc envoyé en Assyrie et en Constantinople afin de parfaire sa formation martiale car, il le savait, son destin était de tuer son père. Après la victoire de Mordred sur Arthur il fut résolu de confier la captivité ainsi que la garde de celui-ci à sa propre "famille". Il fut aussi résolu de former les quatre grandes maisons sabbatiques ainsi que le Tribunal, dans le but avoué d'éviter un débordement total de certains faes qui deviendraient des chefs de nations et mettraient le pouvoir des autres en danger.

La régence fut confiée, pour **la Maison Beltain**, maison du printemps du renouveau et de la naissance, à Titania et Obéron, deux Tuathas protégés par Pan et Hécate, derniers témoins muets des anciens temps. A la tête de **la Maison Lugnassad**, maison des abondances et de la récolte ainsi que de la guerre, fut mis Jésus Christ de Nazareth ainsi que sa plus proche amie, Marie-Madeleine, ils sont tous les deux épaulés dans cette lourde tâche par Merlin et Viviane, jugés responsables de la prise de pouvoir trop importante d'Arthur. A **la Maison Samain**, maison de la fin du parcours, du mystère et des faux semblants, l'on fournit en tant que dirigeant Odin ainsi que Thor son fils, Sif ainsi que Heimdall les secondent dans cette tâche. Et pour clore la boucle des saisons et des sabbats, **la Maison Imbolc** sous la direction sévère de Mordred et Morgane, se doit d'assurer le souvenir et l'espoir d'un renouveau prochain dans le printemps, Izanagi et Izanami sont leur deux conseillers privilégiés car étant eux aussi de très anciens Tuathas étant à l'origine de la fameuse épée que porte Mordred depuis sa victoire sur son père : Excalibur, de son nom d'origine : Totsuka.

L'organisation de la société reposait sur l'établissement dans les territoires peuplés d'humains d'établir des domaines, dirigé par un ou plusieurs Tuathas afin d'accueillir au plus près des populations humaines les créatures du Sidhe. Donc voilà qu'après près de 100 ans de guerre totale la société du Sidhe vécut pratiquement dans la paix pendant près de 300 ans jusqu'aux jours de Ragnarock.



Le Ragnarock (800-1100) : 300 ans de paix, suivi de 300 ans du plus grand conflit que nous ayons engendré directement. Les dirigeants de **la Maison Samain** entrèrent en conflit direct avec le reste du Sidhe, afin de prendre le pas sur tous les autres chefs de maison. Ils se dotèrent pour cela d'armées morte vivantes qu'ils nourrissaient en les envoyant au combat contre le peuple qui les vénérât comme étant des dieux. Ce peuple se résolu à non pas fuir mais à abandonner leurs terres infectées et malade pour en trouver d'autres partout ailleurs dans le monde se jurant de revenir combattre les hordes hideuses de Odin.

300 ans de massacres et de luttes fratricides pour empêcher que le secret de notre existence soit révélé aux humains. 300 ans qui se terminèrent par une sacrée bataille opposant Jésus à Odin se disputant la lance du destin. Mordred se battit en duel contre Thor et Frey, retenant tant bien que mal la poussée des engeances maléfiques, formoires et autres que Loki jugea bon de libérer pour le dernier baroud d'honneur.

Quand, dans la plaine gelée de l'antarctique, ancien lieu de la cité de l'Hyperborée, le calme revint, les armées mortes vivantes étaient défaites. Nombres de géants et demi-géants avaient chus sous les coups des non-morts. Les engeances enfermées, il fut remis les rênes de la maison Samain à Alberich des Nibelungen, à la surprise générale. Il est, de prime abord, assez rare qu'un firbolg arrive à drainer par lui-même suffisamment de pouvoir pour se suffire à lui-même, alors de là à lui confier la responsabilité d'environ un quart de notre peuple il y a quand même un monde. Mais le Tribunal est souverain dans ses décisions et elles sont indiscutables.

Le temps des complots (1100-1870) : En à peine 600 ans d'existence, notre société n'a démontré qu'une chose : son incapacité à apporter une paix durable aux peuples du Sidhe. Les croisades qui opposèrent les maisons Lugnassad et Imbolc, les guerres de religion au nom de la domination de Samain sur l'ensemble des chrétiens, les massacres de chamans et de sorcières perpétrés par les protestants sur le sol américain, sont autant d'actes des hommes pilotés pour les intérêts des dirigeants des 4 grandes maisons. La situation aurait pu être acceptable s'il en était resté ainsi. Mais une espèce de créatures franchit un jour la ligne rouge à ne pas dépasser avec les humains.

Ces créatures sont, ou plutôt devrais-je dire étaient, les dragons bleus. Nobles et puissants, ils étaient les héritiers des dirigeants de l'empire de Mü, mais le pouvoir sur leur propre peuple ne leur a pas suffi. Ils décidèrent que les cours humaines européennes devaient leur appartenir et être fidèles à leur autorité. C'est pourquoi, patiemment, petit à petit, les têtes couronnées de l'Europe et de l'Asie furent remplacés par des dragons sous apparences humaine. Citons par exemple la dynastie Tudor en Angleterre, celle des Bourbons en France, des Romanovs en Russie, ou des Qings en Chine.

Alertés par cet état de fait, les Faes, en collaboration avec les Deimons issus de l'Akcher, décidèrent d'intervenir. C'est ainsi que, aidés de Dragons opposés aux bleus, ils créèrent l'akcherite. Cette substance de couleur violette et d'aspect cristalline, soluble dans l'eau, fut la perte des Dragons bleus. L'akcherite a en effet la propriété d'empêcher la transformation d'un dragon en monstre saurien cracheur de feu, mais aussi d'être extrêmement addictive et de recouvrir les écailles du dragon d'une pellicule pareil à de l'or. Que demander de plus, pour plaire à une bande de nobles décadents n'ayant plus d'autres activités que de démontrer à leurs voisins qui est le plus riche, puissant, impressionnant, populaire, courtois et j'en passe ?



Quoi qu'il en soit, l'ingérence continuelle et les dépenses inconsidérées des sang bleus pour se fournir en akchérite conduisit les peuples humains que les Dragons devaient diriger à les détrôner, et ce sans presque aucune intervention des autres races du Sidhes. Pourtant certains Dragons aujourd'hui semblent regretter leur ancienne noblesse décadente.

Le temps des hommes (1870-aujourd'hui) : Voilà plus de 100 ans que la première grande guerre humaine a été déclarée, voilà plus de 100 ans que nous avons perdu une grande partie de notre influence sur la race humaine, nous tous, Faes, Dragons, Géants, Deimons. Au début, la guerre de Prusse apparut comme un incident mineur, maîtrisable. Nous n'avons pas su anticiper qu'à notre contact, même lointain, les humains deviendraient semblables à nous autres, revanchards, calculateurs et territoriaux. La révolution industrielle avait tué les légendes et les religions, et la plupart d'entre eux, désormais, mettaient leur foi et espoir dans la science. Nous perdions pied dans cette société devenue entièrement la leur. Du statut de dirigeants de l'ombre, nous sommes devenus des parasites condamnés à aspirer leurs émotions pour survivre.

L'assassinat du duc d'Autriche plongea l'Europe dans le chaos le plus total, le charnier qui s'ensuivit faillit bien faire implorer les Quatre Enfers et plus spécialement l'Akcher. La révolution d'Octobre 1917 entraîna non seulement de nouveaux massacres de Dragons bleus débusqués par les militants bolchéviques, humains, faes et Dragons, mais aussi des révoltes en masse de Firbolgs contre leur maître Tuathas. La situation à l'Est de l'Oural devint problématique, car là-bas plus question de racialisme, la lutte des classes et son application avait conquis les êtres de toute nature.

Le premier carnage de l'histoire se finissait sur un bilan amer et hallucinant en terme de pertes humaines. Dix-huit millions de morts, des milliers de vies détruites, tant veuves et orphelins de guerre que gueules cassées et tout ça pour quoi me direz-vous ? Simplement pour le nouveau dieu de cette époque : l'argent. Oh il était présent bien avant. Demandez leur avis aux mayas et aux aztèques si vous en croisez mais jamais à ce point-là. Jamais il ne nous avait autant remplacé dans le cœur des hommes et surtout dans celui du peuple et le pire venait.

Les années folles, comme on les appelle furent une véritable bouffée émotionnelle salvatrice avant l'horreur ultime que fut la seconde guerre mondiale. Nous crûmes à notre fin à tous quand la Loge de Thulée (quelle audace d'utiliser a cité des sages pour leurs sombres desseins) commença à rafler nos comparses. Faes, Dragons, Géants, Deimons tous y passaient. Nul n'était à l'abri. Au fur et à mesure les rafles se faisaient plus précises, un jour des firbolgs, un autre des dragons blancs, un autre des pucks. Sans doute avaient ils dû réussir à identifier notre diversité et nos capacités ethniques. Que se passait-il dans les geoles de la Loge ? Aucuns de ceux qui en sont revenus ne veulent en parler et il semblerait que cela continuera ainsi longtemps.

L'après-guerre fut une période encore plus morose, l'ennui et la désillusion rongeaient de plus en plus la société humaine et l'idée de lancer cette "course à la Lune" entre les deux grands blocs parut bonne et fit consensus au sein des instances dirigeantes de notre peuple. Les guerres intestines étaient définitivement enterrées, les conflits n'étaient plus que politiques, le temps des héros était définitivement derrière nous. Ne restait plus que la survie. Heureusement qu'il y avait eu l'invention du cinéma, l'explosion des genres musicaux ainsi que l'effervescence autour des arts en général pour nous garder de la destruction totale mais l'émotion n'est plus si pure, plus si naturelle, plus si nourrissante de



nos jours. A tel point que nous avons pu constater une absence totale d'apparition de Tuathas depuis 1969.

Comment vivons-nous :

Les Faes :

Aucune race Aes Sidhes n'est autant dépendante de l'humanité que les Faes. Ils ne peuvent survivre sans l'Essence, ce flux magique généré par les quatre grandes Humeurs que sont le rêve, la rage, le spleen et la peur. C'est pourquoi les Faes ont tendance à vivre au sein même de la civilisation humaine en se faisant passer pour certains des leurs grâce à de puissants rituels prenant place lors des sabbats. Il existe pourtant certains Faes refusant de vivre au milieu des humains, soit par arrogance, répugnant à se mêler à ceux qu'ils considèrent à peine mieux que du bétail, soit par peur de se retrouver en défaut d'Essence en reniant leur nature, axant trop leur vie sur un quotidien ennuyeux et morne. Les marginaux, refusant de vivre en dehors des alentours de l'humanité sont considérés par leur pairs comme étant hors la loi. La déforestation, l'industrialisation du monde et la disparition des cultures restées proches des Aes Sidhes ont tendance à raréfier ces "sauvageons", encore plus depuis que les Maisons Sabbatiques ont encouragé la création de sanctuaires modernes au sein des zones peuplées d'humanité. Ainsi, n'est-il pas rare qu'un hôtel particulier, un vieil opéra à l'abandon ou qu'une aile de musée abrite une communauté Fae ayant prêté allégeance à l'une des Maisons.

Ce peuple est séparé en quatre castes :

Les Tuathas sont traditionnellement les seigneurs des Faes. Bien souvent anciens ils sont en charge d'un domaine où ils entretiennent une cour féérique rassemblée autour d'eux. Ce sont des intrigants et des courtisans qui passent leur temps à se jalouser entre eux et à prouver à leurs pairs qui a le plus d'influence et de pouvoir. Ils sont aussi les seuls à canaliser l'énergie des humeurs humaines pour les transformer en Essence pure. Il n'est rien devant quoi un Tuatha est prêt à reculer pour obtenir une gratification sociale quelconque. Ces créatures vivent pour faire ressentir des sentiments et pour s'en nourrir en retour.

Les Épiphanes sont considérés comme des Faes exceptionnels à bien des égards. Premièrement, ils sont la démonstration qu'un mortel peut accéder à un stade supérieur de conscience et d'éveil sans forcément devenir un habitant des Enfers. Deuxièmement, ils semblent ne pas avoir de difficultés à se passer d'Essence tant qu'ils sont en présence de l'Artefact qui les a transformés en ce qu'ils sont. Troisièmement, beaucoup d'entre eux sont devenus des sources de croyances et de ferveur chez les mortels ce qui est porteur d'espoir pour tout le peuple Fae, alors on les ménage et plutôt bien même ! Pourtant beaucoup de Tuathas voient d'un mauvais œil l'ascension sociale de ces perturbateurs de l'ordre établi.

Les Pucks ont été nommés ainsi en l'hommage du Chevalier de la première Cour des fées. Ils sont la masse du peuple Fae. Le véritable petit peuple comme on en entend parler dans les contes et légendes. Ils n'ont rien de nobles, n'ont aucune autre ambition que de faire ce qu'ils veulent et se faire bien voir de ceux plus puissants qu'eux. Leur véritable force ? Elle réside dans les sources, les bosquets sacrés et les fêtes populaires. De nos jours on peut



les croiser dans les parcs, dans les stades de foot ou parfois... dans les vestiaires de ceux-ci pour entrainer tout le monde dans une boîte échangiste...

Les Firbolgs. Si on voulait ramener les castes Faes à celles de l'ancien régime on aurait les Tuathas comme noble, les Épiphanes comme clergé et les Pucks en Tiers-état. Et les Firbolgs ? Les Firbolgs ce sont les créatures sombres et souterraines. Ils ne sont pas pour autant maléfiques mais il semblerait que la lumière ne les touche jamais vraiment. Ce sont des créatures effacées, rabougries, humbles et dure à la tâche. Artisans hors pair ils sont fortement appréciés auprès des Tuathas pour leurs talents d'orfèvres et de forgerons. Ils sont assurément les créateurs d'artefacts les plus puissants connus à ce jour. Reste à savoir si ce sont les artefacts où les Firbolgs eux même qui sont puissants.

Les Dragons :

Les Dragons ne se sont toujours pas remis de l'anarchie dans laquelle le massacre de leur noblesse a plongé leur société. Celle-ci étant exclusivement basée sur des castes le désordre n'en fut que plus grand. Enfin, dire qu'ils ne s'en sont pas remis est un bien grand mot. Beaucoup ont décidé, désormais de se joindre aux communautés Faes, vivant dans une harmonie et une acceptation toute relative envers ces nouveaux arrivants. Il n'est ainsi pas rare de voir un noble Tuatha s'entourer de garde du corps Noirs ou d'un conseiller Rouge. Seuls les dragons Blancs sont ouvertement mal vus et systématiquement chassés des domaines féeriques. Il n'est en effet pas concevable pour une communauté fae d'accepter dans ses rangs un Dragon dont la spécialité est la forge de fer froid et la magie qui entoure cette matière. Il existe aussi un mouvement de Dragons monarchistes qui ne désespèrent pas de trouver un jour un survivant au grand carnage de l'akcherite et qui nourrissent envers les Faes une rancune tenace à ce propos. Enfin il y a aussi de nombreux autonomes qui partent du principe que les Bleus ne leur avaient jamais rien apporté et, qu'ils aient disparus ou non cela ne change pas grand-chose.

Ce peuple est séparé en quatre castes :

Dragon Rouge... deux mots qui évoquent tellement quand il s'agit des visions apocalyptiques d'un certain Jean. Au-delà de ces considérations les Dragons Rouges sont des créatures tout à fait respectables et agréables à vivre. Du moins tant que vous ne poussez pas leur patience à bout. Anciennement conseillers de la noblesse Bleue, les Dragons Rouges se révèlent être de redoutables orateurs passionnés et passionnants mais aussi d'efficace guerriers et des agents très polyvalents. Leur principale force est leur capacité à s'adapter à l'époque dans laquelle ils vivent.

Les Dragons Noirs sont des créatures simples, directes et franches. Il n'existe pas de plus terribles guerriers qu'eux en Abred et ils semblent goûter à cette réputation avec délectation. Les Dracs Noirs sont l'expression même de la puissance physique, capables d'arrêter à un contre dix une émeute. Les Wyvernes Noirs font de sacrés assassins, le poison qu'ils secrètent étant le plus virulent du monde. Fort heureusement il semblerait que ces créatures soient incapables de manipuler l'Essence de la Magie

Si les Pucks sont la représentation la plus répandue des Faes on peut, alors en dire autant des Dragons Verts. Cela est sans doute dû à leurs contacts privilégiés et prolongés avec



l'humanité lors des premiers âges de celle-ci. Quoi qu'il en soit les Dragons Verts constituent la caste de ce peuple qui représente le mieux leur particularité : la maîtrise des arts alchimiques et des potions. Autant il est utile d'avoir un garde du corps Noir, autant un médecin Vert peut faire des miracles sur le dit garde du corps.

Inquiétant, fascinant et dérangeant voilà les trois mots qui peuvent le mieux qualifier un Dragon Blanc. La magie qui circule dans ses veines semble venir d'ailleurs. Elle ne semble pas être de même nature que celle manipulée par les autres Aes Sidhes et pour cause : ne faut-il pas maîtriser une forme d'anti-Magie pour savoir forger le Fer Froid ? Cette matière capable de trancher les liens avec l'Essence par la moindre blessure. De ce fait les Blancs sont bien les seuls Dragons n'étant pas les bienvenus au sein des sanctuaires féeriques.

Les Deimons :

Les grands massacres du XXème siècle ont fortement perturbé la société Deimonique. L'afflux massif d'âmes au sein des Quatre Enfers et surtout de l'Akcher ont créé une sorte de bouchon dans un premier temps puis un rejet formant ainsi une sorte de voie en sens inverse rendant les apparitions fantomatiques, les spectres et autres poltergeists bien trop fréquentes pour être facilement gérées. et on ne compte plus les chasseurs de fantômes ou de monstres qui courent les rues et trouvent la mort comme les imbéciles qu'ils sont. Il y a toutefois un avantage à cela : les revues de type "détective de l'étrange" et autres émissions de radio libres sont des sources de Rêve et de Peur quasiment inépuisables pour les Faes. Pour ce qui est de leur population présente en Abred, le nom qu'ils donnent à la Terre, elle a considérablement augmenté au sortir de la seconde guerre mondiale. Il s'avère que la Loge de Thulée ait eu besoin d'invoquer des Deimons dans des corps humains pour on ne sait quelles ignominies. Seuls les survivants le savent et peu sont enclins à en parler.

Ce peuple est séparé en quatre castes :

Les Asuras sont les Deimons de l'**Erebos**, la contrée des Ombres et du Rêve. Les Asuras sont des bonimenteurs fieffés et de merveilleux conteurs d'histoire. Leurs domaines de prédilection sont l'illusion et la tromperie. On les accueille bien souvent à bras ouverts dans les domaines féeriques quand ils viennent d'eux-mêmes mais avec bien plus de circonspection quand ils sont envoyés par une délégation dite diplomatique.

On ne peut trouver plus désireux d'action que les Devas. Provenant du plan de la vie, le **Firdows**, pour eux l'existence est un affrontement permanent et sans repos. Combattant insatiables et amants fougueux, le Deva profite bien souvent un peu trop du corps de son hôte au point de l'abimer de manière irrémédiable après son départ de l'Abred. Ils restent des invités peu recommandables et assez fatigant à la longue et sont donc accueillis assez froidement au sein des domaines.

Rien n'est plus embarrassant qu'un Ange qui vient mettre le nez dans vos affaires. Les Deimons de la Lumière, venant du plan de l'**Eidos**, savent tout, voient tout et ne le supportent pas. Bien souvent dépressifs et déprimants ils sont en plus de ça assez rigides sur ce qu'est la vérité et sur ce qui est bon à dire. Mais à quoi bon leur en vouloir ? Après tout c'est leur nature d'être comme ça.



Squameux, humides et froids, on est loin des Diabes rouges, cornus avec une queue fourchue que les Bibles et contes de sorcières auxquels nous avons été bercés. Non les Diabes ne sont pas ces diabolins surexcités et frénétiques que l'on pourrait imaginer. Ils sont la Mort, dans tout ce que cet état à d'implacable et d'inéluctable, tout comme leur plan d'origine, l'**Ackher** ils sont lents et calmes. Il est impossible de leur faire changer d'avis quand ils ont décidé d'une chose à faire. Pourtant ils ne semblent jamais se presser et parle toujours calmement presque dans un murmure et leur sens de l'humour peut être appréciable pour celui qui accepte de rire de son propre destin.

Les Géants :

Rien ne semble altérer la patience à la limite du fatalisme de cette race. Les Géants n'ont jamais été foule et depuis que nombre d'entre eux sont entrés en sommeil, après la seconde guerre mondiale, l'impression de raréfaction se fait de plus en plus prenante. D'autant plus que certains auraient dû se réveiller depuis longtemps mais ne semblent pas donner de signe de vie. Ils se mêlent assez aisément aux communautés Faes et sont même forts appréciés en leur sein. Un Géant est un ami fidèle qui le restera éternellement quel que soit la race dont vous êtes issus et même s'ils paraissent un peu simples et lents à la détente leur sagesse n'a d'égale que la puissance des mandales qu'ils sont capables de mettre. Il ne semble pas obéir à une logique de castes, pourtant des différences entre membres de ce peuple sont notables en fonction de l'élément dont ils sont issus et quel aspect de Gaïa ils expriment à travers leur corps.