



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Changelin : le songe > Aides de jeu > L'univers des fées
> La Glamour > **Les Epiphanies**



Les Epiphanies

lundi 9 août 2010, par [Mattboggan](#)

Ils ont besoin de la chercher constamment : trouver les mortels qui la possèdent ou sont capables de la créer, et inspirer, piller, ou brutalement la leur arracher de manière permanente. Quelques rares Kithain sont capables de chercher dans leur côté mortel pour créer eux-mêmes la Féerie, sans besoin de la voler à quelqu'un d'autre. Les différentes méthodes d'obtenir cette richesse si nécessaire, par soi-même ou par les mortels, sont appelées épiphanies.

Une épiphanie est une ruée irrésistible de sensations, d'extase et d'émotions qui coulent dans le changelin alors qu'il se connecte directement au Songe pour un bref moment. Une épiphanie particulièrement intense peut causer un changement de Cour ou de personnalité chez un changelin, au moins temporairement.

Le Tumulte est toujours un danger pour les Kithain trop avides dans leurs épiphanies. Si un changelin gagne trop de Glamour trop rapidement, la folie peut l'investir alors que son esprit se retire de la réalité quotidienne vers la réalité chimérique.

C'est pourquoi les grincheux rappellent sévèrement et régulièrement aux gamins de retenir leur soif de Glamour sous une rène solide. Il est d'ailleurs intéressant de remarquer que les gamins sont capables de toucher à plus de Glamour que les vauriens ou les grincheux, peut-être parce que la société, qu'elle soit mortelle ou changelin, tend à laisser s'exprimer les enfants et leur imagination.

Le type de mortel qui est capable de générer la Glamour est habituellement un artiste ou une personne dotée d'une vision créatrice. N'importe qui, écrivain, actrice, chef cuisinier ou enfant qui se bâtit

un monde imaginaire, peut créer la Glamour. Cependant tous les écrivains, tous les artistes, tous les enfants n'en génèrent pas. Cela nécessite une rare connexion entre un mortel et ses rêves. La plupart des gens ont trop de Banalité pour canaliser le Songe avec succès.

La Rêverie

La Rêverie est considérée comme la méthode la plus noble de rassembler la Féerie. Un changelin passe son temps à cultiver le Rêveur, inspirant le mortel pour qu'il canalise le Songe et crée un travail empli de Féerie. La Rêverie est considérée favorablement par les Kithain parce qu'elle est plus bénéfique pour le mortel à long terme.

La Cour Seelie préfère la Rêverie à la Dévastation comme moyen d'atteindre une épiphanie parce qu'elle préserve les quelques Vrais Rêveurs, si précieux dans le monde, qui créent des œuvres d'art, alors qu'avec la Dévastation il y a toujours le risque de drainer leur créativité de manière permanente. Les Unseelie ont tendance à considérer la Rêverie comme trop longue pour trop peu de rapport. Certains nobles Unseelie et quelques rares roturiers Unseelie utilisent la Rêverie comme leur méthode préférée pour gagner de la Glamour. Cependant les artistes et l'art qu'ils inspirent ont d'habitude un rapport avec le changement ou un aspect plus sombre, dans leur art ou leur création, que les Seelie ne le choisiraient.

Les changelins qui suivent le chemin de la Rêverie pour rassembler la Glamour sont parfois vus comme les muses ou les mécènes des mortels dont ils s'occupent. Il est nécessaire pour les Kithain

d'étudier et d'apprendre à connaître leurs sujets pendant un laps de temps. Cette communion aide un changelin à comprendre ce qui inspire le mortel, et comment l'aider de son mieux à développer sa créativité. Connaître les bons mots et la bonne manière de pousser un mortel à créer des merveilles toujours plus grandes est la clé d'une fontaine de Glamour qui dure longtemps pour le Kithain et est mutuellement bénéfique. Plus il passe de temps et fait preuve de créativité avec le Rêveur, meilleur sera l'art du Rêveur et plus de Glamour il produira. Toutefois, cette communion peut prendre très longtemps. Parfois, cela nécessite plusieurs années ; tout dépend du Rêveur.

Nombre de muses utilisent l'amour comme source d'inspiration, bien que cela puisse être risqué pour les deux parties. L'amour peut se transformer en obsession ; l'artiste peut devenir envoûté par sa muse plutôt que par l'art. D'un autre côté si l'attitude du Kithain change, peut-être par colère ou jalousie, une relation à long terme, de Rêverie bénéfique, peut devenir une amère Dévastation.

Une muse fait l'expérience de la Rêverie et gagne de la Glamour en s'exposant au produit du travail du Rêveur - que ce soit un roman, un poème, une peinture, une représentation, un plat divinement préparé ou un public admiratif. Parfois l'influence d'une muse est si importante sur l'œuvre, et l'œuvre si puissante, que la Glamour est créée à chaque fois que la création conquiert un nouveau public.

La forme concrète d'une Rêverie - un roman, un poème, une peinture, un enregistrement - finit par se diluer et devenir incapable de créer plus de Glamour par le contact répété avec les mortels. Une nouvelle chanson ou pièce créée devant un public peut relâcher des quantités impressionnantes de Glamour, mais perd beaucoup de son impact initial une fois distribuée sur CD ou cassettes vidéos. Peut-être est-ce pour cela que les œuvres de tant de grands artistes sont gardées sous un voile protecteur - une fois qu'ils sont largement distribués, ils deviennent plus quotidiens et produisent moins de Féerie.

Tout comme il y avait des Muses différentes dans la mythologie grecque, chacune patronne d'un art particulier, de même les changelins peuvent avoir une spécialité dans leur manière d'inspirer les artistes pour créer de merveilleuses œuvres et par-là même gagner de la Glamour. Cette spécialité, appelée le Seuil d'Inspiration, reflète habituellement les propres goûts du changelin, et la manière dont il est inspiré, lui, dans la vie.

Cette manière d'aborder la vie, de voir les choses, le changelin la transmet à travers des buts qu'il se fixe. Il peut s'agir d'apprendre à un danseur un nouveau pas difficile, d'aider un chanteur à trouver une note ou d'encourager un peintre à compléter un tableau encore inachevé. Alternativement, il peut s'agir pour le changelin de répandre sa bonne parole et d'ouvrir les yeux des humains aux merveilles du Songe en général selon ce qu'il en pense lui.

Par exemple, un troll peut créer la Glamour en montrant à des humains, rendus apathiques par le stress de la vie urbaine au quotidien, les joies et les merveilles du Songe dans le sanctuaire de nature et de beauté que représente un parc. Le but, quelle que soit la manière employée, est d'ouvrir les yeux des mortels à la Féerie. Dans ce cas, d'ailleurs, il n'est pas nécessaire que le mortel soit un Rêveur. Si un changelin parvient à faire rêver un humain, à le faire renouer avec son sens du merveilleux et son imagination, il se peut que de la Glamour en naisse.

La Dévastation

La Dévastation est, à l'inverse, une méthode plus rapide et plus destructrice de gagner de la Glamour. Les Unseelie n'ont, pour la plupart, aucun tabou contre le fait de Dévaster. Les Seelie n'aiment pas la Dévastation car elle finit par éteindre la flamme créatrice chez les Rêveurs.

La Dévastation ne nécessite pas autant de temps que la Rêverie. Il suffit au Kithain d'établir un contact sympathique (ou non) avec le Rêveur pour pouvoir ensuite lui voler sa Glamour. Le Kithain arrache brutalement au Rêveur la Glamour, le feu

créateur, lors d'une sorte de viol psychique. Souvent, le Rêveur est incapable de créer dans les jours, les semaines voire les mois qui suivent la Dévastation. Il se sent vide et déprimé. Un Rêveur Dévasté plusieurs fois de suite peut voir sa créativité définitivement éteinte. Mais pour les Unseelie, il y aura d'autres Rêveurs.

Le Kithain qui dévaste un Rêveur le fait en utilisant sa propre Banalité. En effet, selon les Seuils de Dévastation qu'il poursuit (tout comme la Rêverie), il cherchera à détruire l'esprit du Rêveur. Par exemple, un changelin Unseelie peut aimer à Dévaster en suscitant la colère chez ses victimes. Imaginons Loréla, une satyre Unseelie. Elle séduit un Rêveur qui en tombe fou amoureux, au point de ne penser plus qu'à elle, d'être totalement absorbé par son être, d'être très jaloux. Cela peut déjà permettre à Loréla de le Dévaster si elle aime profiter de la dépendance des autres, mais elle préfère une autre saveur de Glamour et s'arrange pour qu'un jour, son Rêveur tombe sur elle alors qu'elle est au lit avec quelqu'un d'autre. Le choc produit pourra entraîner la colère, voire la violence du Rêveur contre son amant ou elle-même, ce que voulait Loréla. Elle l'a plongé dans les bras de la Banalité et, ce faisant, elle le rend vulnérable. Elle peut alors le Dévaster.

Bien sûr, la Glamour gagnée par la Dévastation est teintée des énergies négatives, ternes et grises, ressenties par le Rêveur. La haine, la violence, la désillusion marquent la Glamour. Souvent d'ailleurs, cette Sombre Glamour est du goût des Unseelie. Toutefois, il se peut que le Rêveur soit totalement détruit et réagisse de tout son être, provoquant ainsi une telle quantité de Banalité que le changelin en sera affecté à son tour.

Il est intéressant de constater que tout le monde peut être Dévasté, pas seulement les Rêveurs. Alors qu'il est très difficile pour un changelin d'éveiller l'imagination et la capacité de rêver chez quelqu'un, tout le monde (excepté les plus cyniques, les gens saturés de Banalité, le Peuple de l'Automne) peut encore subir des désillusions. Il est plus facile de détruire que de créer. Ainsi, il suffira à un Unseelie qui entend des enfants discuter de leurs cadeaux de

Noël, de leur expliquer que ce sont leurs parents qui les leur achètent et non le Père Noël pour pouvoir les Dévaster, laissant derrière lui des enfants devenus un peu plus banals.

L'Extase

L'Extase est sans doute la forme la plus difficile, la plus exaltante également, de gagner de la Glamour pour un changelin. D'habitude, dans les autres chemins d'épiphanies, le changelin puise la Glamour grâce au pouvoir créatif d'un humain. Dans le cas de l'Extase, le changelin se sert de son côté humain pour trouver en lui cette flamme créatrice, la vivifier l'encourager et la réunir avec son côté féérique, l'infusant ainsi de Glamour.

Cette méthode est donc l'apanage exclusif des fées qui ont suivi la Voie Changelin. C'est sa connexion avec sa propre mortalité, ses propres expériences en tant qu'humain, le fait de connaître l'existence humaine, ses joies, ses peurs, sa médiocrité et sa gloire, qui permettent à un changelin de parvenir à une Extase.

Pour ce faire, il faut que le changelin transcende ses expériences humaines et s'en servent pour produire de la Glamour, souvent à travers un médium artistique. Le changelin devient créateur, Rêveur en quelque sorte, lui-même. Pour transcender sa vie humaine, il se sert de son côté féérique, qui "enchante" en quelque sorte sa vie humaine.

L'Extase est sans doute la plus délicate des épiphanies. Elle est tellement puissante qu'un changelin peut gagner de la Glamour permanente. Au moment de l'Extase, le changelin entre en contact direct avec le Songe (par sa propre vision créatrice) et réunit les deux moitiés de son être.

Système : Parce que le système proposé dans le livre de jeu (**Changeling : The Dreaming**, 2nd ed., p. 214) est ouvert à une confusion, en voici une interprétation. Le système proposé dans le livre de base est le suivant : quand le Conteur décide que le personnage a travaillé suffisamment sur sa création, et qu'il est sur le point d'atteindre une Extase, le

joueur doit faire un jet d'Attribut+Capacité approprié (difficulté égale à la Glamour du personnage soustraite à sa Banalité + 6). La difficulté peut être alors ajustée si le Conteur pense que le personnage a consacré plus que le temps nécessaire, et si sa vision, sa passion ou ses pensées sont intéressantes. Le nombre de succès égale à la quantité de Glamour gagnée. Si le joueur fait cinq ou plus succès, il gagne un point permanent de Glamour, en plus des points temporaires. Un échec critique signifie un échec artistique terrible qui brise la confiance en lui du personnage, résultant en un point temporaire de Banalité.

Par exemple, Safiyya, une vaurienne eshu, atteint une Extase car elle tient un journal de ses voyages, mais l'écrit comme si c'était son côté humain qui le vivait. Ainsi, quand elle parle des cours féériques, plutôt que de voir les petites intrigues mesquines et, finalement, banales, elle y voit, dans son journal, une fabuleuse tapisserie féérique de seigneurs et de princesses qui vivent des aventures palpitantes. Son côté humain transcende ainsi sa vie féérique, tandis que son côté féérique lui permet de connaître une telle vie d'imagination. A la fin de la scène, la joueuse fait un jet. Si l'on suit à la lettre le système présenté plus haut, on obtient le résultat suivant : la Glamour de Safiyya étant 7 et sa Banalité 3, "Glamour soustraite de Banalité + 6 = (Banalité + 6) - Glamour = (3 + 6) - 7 = 9 - 7 = 2.

En suivant cette interprétation, on voit que pour atteindre une Extase et réunir ses natures féérique et mortelle, la vision artistique de Safiyya devait dépasser sa propre Banalité par sa Glamour. En d'autres termes, plus le score de Glamour est élevé, et plus son bas est son score de Banalité, moins il est difficile de le faire. Ceci est très gênant voire complètement erroné. Si l'on accepte une telle règle, alors l'Extase n'est pas la symbiose entre les moitiés humaine et féérique, entre la Glamour et la Banalité, mais l'émphase de la Glamour si ce n'est la négation de la Banalité du changelin et donc de sa propre mortalité. Dans ce système, la Banalité du personnage n'est vue que comme une barrière à dépasser, un obstacle entre elle et sa fontaine de créativité qui semble être, sous cette lumière, le

Songe. Ainsi, cela revient à dire que le côté féérique d'un changelin est capable de rêver et, pire encore, que son côté mortel ne fait que gêner sa capacité à rêver.

Or, dans la section sur l'Extase, le texte dit que ce procédé est, d'une certaine manière, l'expérience par le changelin de sa propre créativité, tout comme un Rêveur mortel. Il y a donc une contradiction entre les termes de l'Extase et la règle proposée. De plus, la difficulté obtenue est totalement ridicule pour un processus aussi rare et complexe.

Peut-être faut-il comprendre les mots "subtracted from" par "moins," ce qui donne un nouveau système : /Glamour - Banalité/ (valeur absolue, c'est à dire la différence entre les deux scores) + 6. Avec les tempéraments de Safiyya, cela donne : (7 - 3) + 6 = 4 + 6 = 10. Si on faisait la même chose avec un grincheux qui a 4 en Glamour et 7 en Banalité, cela donnerait : (7 - 4) + 6 = 3 + 6 = 9.

Dans cette version alternative, l'Extase n'est plus seulement la soumission de la Banalité d'un personnage par sa Glamour, mais plutôt un vrai équilibre entre les deux moitiés opposées de son être. C'est en plongeant dans ses expériences humaines et dans vie de mortel que le personnage est capable de créer. En d'autres termes, la fée transcende les expériences mortelles et banales, certes, mais qui sont source d'inspiration. Le côté féérique, seul, ne rêve pas (il a été rêvé par les humains). Le côté humain a hérité de cette capacité à rêver et, ce faisant, nourrit la fée.

Cette interprétation a deux avantages. Elle encourage le changelin à équilibrer les deux pôles de son existence. Cela renvoie à tout l'esprit du jeu. De plus, dans un sens métaphysique, c'est un témoignage que les humains sont la véritable source du Songe et, en tant que tels, le cœur démiurgique du Songe. Les humains ne connaissent pas la Glamour mais la créent. Ils sont si fragiles et tellement nécessaires. Cela est plus fidèle au concept des Síochaín dont on dit qu'il on réussit à équilibrer leur deux côtés, retrouvant ainsi l'immortalité perdue et une sagesse mystérieuse. Cela est plus fidèle à toute la raison d'être de la

Maison Scathach, à la vision de la Terre comme la source de Glamour et l'évolution d'Arcadia. D'une certaine manière, cela signifie également que les fées sont moins puissantes que les changelins. Certes, leurs pouvoirs magiques sont bien supérieurs, mais le changelin gagne une perception nouvelle sur la réalité des choses qui l'enrichit et qui, en fin de compte, pourrait être la clé pour sauver le Songe.

Si l'on pousse l'interprétation jusqu'au bout, cela signifie que les sidhe n'ayant pas suivi la Voie Changelin mais ne faisant que posséder des corps (c'est-à-dire tous sauf les Scathach et les plus jeunes générations de sidhe) devraient avoir une pénalité s'ils tentent l'Extase, n'ayant pas d'existence humaine à proprement parler sur laquelle se baser pour trouver leur inspiration.

La Rapsodie

Très peu de changelins pratiquent la Rapsodie, bien que cette pratique soit aussi ancienne que les fées elles-mêmes. La Rapsodie est le fait principalement de la Maison Leanhaun qui en a besoin pour empêcher son vieillissement accéléré. Les Kithain dont on sait qu'ils la pratiquent sont implacablement pourchassés par la noblesse Seelie et même par les seigneurs Unseelie.

La Rapsodie est en effet une des pratiques les plus abominables qui soient. Elle consiste, pour un changelin, à infuser un Rêveur avec sa propre Glamour au moment où il crée, le mettant ainsi en état d'excitation et de contact direct avec le pouvoir brut du Songe. Si le résultat artistique est souvent d'une intensité et d'une puissance inspiratrice hors du commun, l'esprit du Rêveur, habité par la Glamour brute, par son pouvoir nu, en ressort brûlé, souvent détruit de manière permanente. Pire, la grande fatigue qui saisit alors le Rêveur est souvent telle que celui-ci meurt, rongé de l'intérieur, vidé de toute son énergie. Beaucoup se suicident de désespoir face au vide absolu qu'ils rencontrent en eux. Certains deviennent des ennemis des fées, ce qui est une autre raison pour laquelle la Rapsodie est strictement interdite.

Véritable vampirisme psychique, la Rapsodie engendre parallèlement des quantités de Glamour impressionnantes. (Si une Rêverie ou une Dévastation peuvent produire d'un à cinq points de Glamour, la Rapsodie peut aller jusqu'à 30 voire au-delà pour les Leanhaun !)

Lorsqu'il est imbibé de Glamour, le Rêveur ressent et obéit à un besoin pressant de créer une grande œuvre, le chef-d'œuvre de sa vie. Une fois la création terminée, celle-ci concentre toute la créativité, toute la Glamour que le changelin a investi et qui a été décuplée avec le Rêveur. Pour la récupérer, le changelin doit détruire l'œuvre d'art, relâchant ainsi la Glamour. C'est peut-être le pire pour le Rêveur vidé de son pouvoir créatif, il doit encore assister à la perte de sa création qui n'est même pas autorisée à exister.

Il est dit que des œuvres majeures de l'humanité, tel le Requiem de Mozart, furent en vérité des œuvres créées pendant une Rapsodie qui ne furent pas détruites ensuite. Leur impact sur les humains par la suite témoigne de la puissance de ce processus.

Le Fauchage

Cette technique pour gagner de la Glamour est encore assez peu développée, et c'est une petite consolation pour les Kithain. À l'origine, cette technique était employée par les Fomoriens eux-mêmes qui "cultivaient" les Rêveurs, hantant leurs esprits avec leurs Sombres Arts afin de les préparer et moissonnaient ensuite la Glamour en un acte tragique et définitif.

En effet, la Moisson est le fait de moissonner la Glamour d'un mourant. Il s'agit d'une forme extrême de Dévastation. Un simple meurtre ne permet pas d'opérer une Moisson ; cela nécessite de faire littéralement mourir de peur la cible (parfois par des Dévastations répétées). La Moisson des Rêves est alors opérée en absorbant toute une vie d'émotions vécues par l'humain (tous ses rêves, ses peurs, ses espoirs, ses angoisses, etc) sous une forme concentrée de Sombre Glamour. Tout comme



la Dévastation, la Moisson peut causer un contrecoup psychique très violent et emplir le moissonneur de Banalité.

La Moisson reste, pour le moment, le triste apanage de certains Sombres Cousins parmi les plus cruels qui ne voient dans l'homme qu'un objet qui produit la Glamour. Evidemment, les cours féeriques punissent de mort quiconque s'adonnerait à une telle pratique.

Système (présenté dans **Denizens of the Dreaming**) : Au moment où le Rêveur meurt, le joueur fait un jet de la Glamour permanente de son personnage difficulté 5. Chaque succès équivaut à un point de Glamour gagné. Un échec critique engendre un retour de flammes psychique, donnant un point permanent de Banalité au personnage qui est ensuite hanté par les souvenirs tourmentés, les émotions et les visions de sa victime lorsqu'elle mourait.