



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



Le Tumulte

vendredi 2 décembre 2005, par [Mattboggan](#)

Parfois, quand un changelin refuse sa propre existence mortelle, soit parce qu'il en a assez de l'école et de ses parents banals et qu'il fugue et ne vit plus qu'avec des changelins de son âge (on appelle ces gamins les Garçons ou Filles Perdu(e)s), soit parce qu'il est sidhe qui refuse de contempler sa propre mortalité, il court alors le risque de sombrer dans le Tumulte. Un changelin s'expose à une telle évolution s'il "consomme" trop de Glamour : il ne cesse de dévaster ou de puiser la Glamour d'un lieu enchanté qu'il ne quitte plus ; il séjourne longtemps dans le Songe et ne retourne plus sur Terre ou il s'enfonce tout simplement dans le Songe Profond où les énergies du Songe sont si puissantes. Dans tous ces cas, si le changelin n'équilibre pas cela avec des ancrages dans sa vie humaine (des amis, un travail, l'école, etc), il tombe alors dans le Tumulte.

Le Tumulte est en fait un état dans lequel le changelin perd contact avec la réalité humaine et ne prend en compte que son existence féérique. Cette déconnexion provoque alors une folie qui se traduit souvent par des hallucinations ou même le refus de voir tout ce qui est "normal" autour de soi. Ainsi, un sidhe dans le Tumulte pourra marcher dans New York et ne voir que de grandes tours médiévales et des chariots au lieu de grattes-ciel et de voitures.

Le Tumulte se décline selon trois seuils qui correspondent au degré de gravité.

- Le premier seuil est relativement bénin ; il ne correspond qu'à une légère déconnexion entre le changelin et la réalité et ne provoque que de légères hallucinations, visuels ou auditives. C'est l'état presque courant pour tout changelin qui revient d'une quête dans le Songe. Une immersion

dans le monde humain (avec ses risques de voir sa Banalité accroître) est la meilleure cure.

- Le deuxième seuil est déjà plus grave et le changelin vit alors dans sa propre réalité. Il inclut les éléments extérieurs mais il les transforme, les colorie pour qu'ils entrent dans sa vision des choses (c'est l'exemple du sidhe cité plus haut). Soigner un changelin dans le deuxième seuil est plus délicat et nécessite des Arts magiques et un savant dosage de Banalité.

- Le troisième seuil est pure folie, la Glamour pure, le chaos informe. La folie est totale, souvent dangereuse, et le changelin n'intègre plus les éléments extérieurs. Il les perçoit soit de manière bénigne (rarement) soit comme un danger car la plupart du temps banals (et même un changelin est banal). De plus, à ce stade, c'est le monde extérieur qui s'adapte à la vision du changelin : son esprit fracturé génère des chimères souvent belliqueuses issus de son état d'esprit. Un changelin dans le troisième seuil qui fait des cauchemars peut sonner le glas d'un lieu enchanté et de ses habitants en quelques jours. Guérir un changelin dans un tel état est quasiment impossible. Certains dragons sont supposés connaître les remèdes. Seul le Trésor légendaire de la Coupe des Rêves serait efficace. La plupart du temps, faute de l'un ou de l'autre, les autres changelins tuent le Kithain fou pour que sa fée s'endorme ou alors, au bout d'un moment, le changelin disparaît, happé par le Songe, noyé en lui, fusionné. Quel est son destin ensuite reste une énigme.

Le Tumulte est le résultat de l'intégration de la mortalité chez les fées. Les sidhe sont moins sceptiques d'entrer dans le Tumulte car ils sont restés plus proches du Songe dans leur nature. Ils peuvent donc rester dans leurs lieux enchantés



presque indéfiniment sans sombrer dans la folie, pourvu qu'ils gardent un contact avec le monde humain. Toutefois, leurs angoisses les prédisposent à y entrer tôt ou tard. Leur peur et leur vulnérabilité à la Banalité les force en effet à rester dans leur lieu enchanté. De plus, ils souhaitent, face à la Banalité du monde, pouvoir l'ignorer, ce qui résulte infailliblement dans le Tumulte.

Système : Souvent, les joueurs considèrent le Tumulte comme moins grave que la Déchéance ou l'Oubli. Il n'en est rien. Refuser sa mortalité est très grave pour un changelin qui se doit de chercher un équilibre dans son existence. Aussi, le Conteur ne doit pas hésiter à pénaliser très fortement un changelin dans le Tumulte. Il doit avertir le joueur quand il est dans le premier seuil par des signes subtils, censés éveiller son attention et le faire changer de cap. Si le joueur ne réagit pas, foncez ! Pour accentuer les effets du Tumulte, vous pouvez, par exemple, décréter que le changelin a de plus en plus de difficulté à contrôler sa Glamour qui devient

plus chaotique et sauvage qu'à l'accoutumée. Par contre, la Banalité a moins de prise sur lui. Donc, vous pouvez lui faire des charmes à difficulté uniquement égale à sa Banalité, mais il doit continuer à faire des Bêtises afin de contrôler ses charmes sans qu'il ne le sache. Ainsi, dites-lui que sa difficulté est égale à son score de Banalité et qu'il n'est pas obligé de faire de Bêtise. S'il n'en fait pas, ses charmes deviennent incontrôlables. Par exemple, un charme de Légerdemain peut faire voler tous les objets dans la pièce au lieu d'un seul ou un charme de Périple qui fait cinq succès l'enverra vraiment tout au bout de la distance qu'il est d'habitude possible d'atteindre. De plus, un changelin dans le Tumulte aura plus de difficultés à utiliser sa Volonté. Dans le troisième seuil, c'est impossible, ce qui l'empêche d'entrer dans le monde humain sous son moi féérique (voir plus loin). Enfin, un changelin dans le Tumulte pourra difficilement mettre sa Glamour dans un objet pour enchanter un humain.