



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



## La Déchéance

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

La Banalité peut affluer si fortement en un changelin qu'elle le fait divorcer d'avec sa nature féerique, chassant tous les souvenirs de son véritable moi et de son lien avec le Songe. Quand cela arrive, un changelin oublie lentement qu'il était autre chose qu'un humain normal. Son moi féérique devient si ténu que les autres changelins ont une grande difficulté à le percevoir comme un des Kithain. Cette catastrophe est appelée la Déchéance, parce qu'elle absorbe toute essence du Songe qui entoure un changelin jusqu'à ce que plus rien ne reste si ce n'est de la chair mortelle et une âme vide.

L'aspect mortel d'un changelin est sa meilleure protection contre les dangers de la Déchéance. En incorporant une petite portion de la Banalité dans son essence, un changelin peut se doter d'une tolérance pour de petites quantités de Banalité. Ainsi il peut garder son vrai côté tout en s'occupant de son existence quotidienne, sachant au fond de son esprit qu'il est l'un des Kithain même s'il est serveur ou étudie pour un diplôme de médecine. Se dissimuler derrière un aspect mortel camoufle également un changelin des agents actifs de la Banalité, qui cherchent ceux qui sont comme lui avec l'intention de les détruire ou de les séparer du Songe. Un contact prolongé avec la Banalité apporte son dû sur la psyché du changelin malgré la protection offerte par l'aspect mortel, c'est pourquoi la majorité des Kithain cherchent n'importe quelle occasion de s'échapper des confins de la réalité quotidienne.

**Système :** Il existe une différence entre la Déchéance proprement dite (c'est-à-dire atteindre un score de 10 en Banalité de manière permanente) et l'Oubli, qui est la perte temporaire du contact du

changelin avec son identité féérique.

L'Oubli est géré de la manière suivante, selon les règles proposées dans *Autumn People*, p.32, et réimprimées dans *Book of Lost Dreams*, p. 37 :

« *Banality higher than Glamour : The Kithain is in danger of temporary memory loss whenever her Banality is greater than her Glamour. This generally begins to occur after a story is over, and can take days to week, depending on the Storyteller's discretion... Roll Glamour against the Kithain's Banality each time the Kithain is not actively touched by Glamour. Failure means falling into the Mists.* » (Je résume.)

J'ai toujours compris ce texte comme tel :

« *The Kithain is in danger of temporary memory loss whenever her TEMPORARY Banality is greater than her PERMANENT Glamour. Roll PERMANENT Glamour against PERMANENT Banality...* »

J'ai supposé que la Banalité temporaire essayait de s'insinuer dans la psyché du personnage, se transformant effectivement en un point permanent de Banalité. Par exemple, Mattboggan, un boggan pas très intelligent, a rencontré un Dauntain et a "gagné" six points temporaires de Banalité. Comme il en avait déjà deux points temporaires d'une précédente aventure, cela lui fait un total de huit. À la fin de l'histoire, le joueur de Mattboggan décide que son personnage va passer une semaine chez ses parents humains, car il ne les a pas vus depuis longtemps. Puisque ses parents ne sont pas des Kithain ou des gens touchés par la Glamour et que Mattboggan perd un peu le contact avec Songe, le Conteur décide de faire faire un jet au joueur de



Mattboggan pour voir si sa Banalité ne s'installe pas de manière définitive. Il jette son score permanent de Glamour (5) contre son score de Banalité permanente (4). S'il réussit, cela signifie que Mattboggan reste sous son aspect féérique, et qu'il n'oublie pas son identité de fée. Le Conteur pourra décider de recommencer le jet quand il veut, car la Banalité est toujours là, si Mattboggan ne retrouve pas une vie plus féérique rapidement. S'il échoue, le Conteur dit au joueur que Mattboggan tombe dans les Brumes et se trouve enfermé dans son aspect humain. Il efface les huit points temporaires de Banalité et "gagne" un nouveau point de Banalité permanente, ce qui le fait passer à cinq.

Une autre règle sur l'Oubli, qui n'est précisée que sur le FAQ du site officielle de Changeling sur White Wolf est qu'un changelin tué chimériquement tombe immédiatement dans un coma pour une durée déterminée selon la tables des Brumes (voir *Changeling : The Dreaming*, 2nd ed., p. 208). Il "gagne" ainsi un point de Banalité permanente. A son réveil, il perd tous ses points de Glamour temporaires et reste sous son aspect humain, amnésique à son existence féérique jusqu'à ce qu'il regagne de la Glamour soit par un autre changelin soit en tombant sur une source de Glamour. Si aucun des deux n'arrive, il peut rester indéfiniment ainsi, accumulant la Banalité, baissant les chances de revenir un jour au Songe. D'où l'intérêt des gildes...

Pour la Déchéance, rien n'est précisé dans les règles. Voici donc une règle "maison" complètement optionnelle :

Imaginons que Pierrot, un troll Seelie au grand cœur, soit amoureux de Deirdre, une belle sidhe qui est devenue Déchue à la suite d'une tentative de suicide. Ils continuent de voyager ensemble. Un moment, des redcaps attaquent les personnages. Pierrot veut lancer un charme de protection sur Deirdre. Malheureusement, cela implique que sa Banalité est de 10, ce qui fait une difficulté de  $10 + 5 = 15$  ! Pierrot, en plein combat, n'a que le temps de faire une Bêtise de niveau 1, réduisant à 13 la difficulté. Il doit alors dépenser énormément de Glamour s'il veut réussir (d'autant que le charme est un Wyrde, car Deirdre est considérée comme une non-enchantée, ce qui nécessite un point de Glamour de base et fait une difficulté Banalité +5 au lieu de +4).

Or, même si Deirdre est certes Déchue, il fut un temps où elle était une Kithain. Sa fée, si elle est endormie, est toujours présente en elle. Cette fée avait un score de sept en Glamour. Je pense que celle-ci réagit instinctivement. Je serai d'avis de réduire la difficulté du charme de moitié (arrondie à l'inférieur) du score de Glamour de la fée (elle est endormie et ne peut y avoir accès que partiellement) donc de trois, ou alors de donner un bonus au charme.