



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



Enchanter un Mortel

mercredi 28 décembre 2005, par [Mattboggan](#)

Les changelins peuvent, pour différentes raisons, avoir envie d'enchanter un humain (ou même un vampire). La première raison est de rendre plus facile l'exécution de charmes sur la personne ainsi enchantée. Mais il peut tout simplement répondre à un désir du changelin de faire voir le Songe à des humains pour réveiller leur sens du merveilleux.

Le processus est très simple : le changelin doit fabriquer quelque chose de ses propres mains (un origami, un bouquet de fleurs, un bon petit plat, une boisson, etc) et l'infuser avec sa Glamour et l'offrir à l'humain qui doit l'accepter volontairement. Lui lancer en disant "attrape" marche, mais pas de lui coller de force dans les mains.

L'enchantement ne dure souvent que quelques jours, à moins que le changelin n'emmène le mortel dans un lieu enchanté, auquel cas il le restera indéfiniment. Il faut prendre garde, toutefois, à ne pas laisser l'humain devenir tant absorbé par le Songe que son esprit ne réagit plus aux stimuli extérieurs, ne vivant que dans son petit monde intérieur. Dans ce cas, mieux vaut le rendre au monde humain... ou il oubliera tout un pan de sa vie.

Les changelins, particulièrement les nobles, enchantent souvent les humains pour qu'ils leur servent de serviteurs. Certains Unseelie amoraux enchantent des humains pour en faire leurs esclaves.

Car il est un fait que lorsque quelqu'un est enchanté, son esprit est favorablement disposé envers la personne qui l'a enchanté. Il est très influençable. C'est comme s'il n'avait plus de volonté propre. (Cela est moins vrai pour les créatures surnaturelles, sauf, peut-être, pour les Garou).

Les changelins peuvent enchanter les créatures surnaturelles. Pour un vampire, il faut qu'il boive du sang humain, mais il risque alors des effets secondaires (comme voir ses cheveux pousser ou régurgiter tout son sang par tous ses orifices ou encore être en proie à de profondes et souvent cauchemardesques hallucinations). Les changelins parviennent à enchanter les loups-garous à distance, simplement en leur "lançant" leur Glamour. De plus, un Garou enchanté le reste trois fois plus longtemps qu'un humain.

Les fées, particulièrement les sidhe, ont passé dans l'ancien temps de puissants pactes avec certaines factions surnaturelles. Ces pactes, ou mots de pouvoir, marchent parfois encore. Par exemple, les sidhe et les Garou Crocs d'Argent ont des accords, notamment en cas de conflits, que les Sidhe invoquent afin de faciliter les négociations. Ainsi, la Paix du Haut Roi entre les Crocs et les Sidhe stipule que si l'une des deux parties porte un anneau fait de bois de bouleau, l'autre n'a pas le droit d'utiliser de magie contre lui. Ces anciens mots de pouvoir sont encore respectés par le Songe qui les renforce en pénalisant un changelin qui les viole par des malédictions ou même une augmentation de Banalité. Ils ont moins d'effet, si ce n'est psychologiques, sur les Prodiges, à moins que le Kithain n'ait enchanté au préalable son interlocuteur. Les sidhe ont essayé de renouer les anciennes alliances avec les Prodiges (voir Alliés et Ennemis, plus loin).

Les changelins ont d'autres techniques pour amener un mortel dans le monde enchanté. Par exemple, un changelin peut se servir d'une lame chimérique pour frapper un humain en faisant appel à sa Volonté et à sa Glamour et l'enchanter de cette



manière. Cette technique, le Coup Enchanté, effraye souvent les mortels. Les Unseelie l'aiment particulièrement. De la même manière, un changelin peut faire apparaître un objet - arme ou autre - à un humain grâce à sa Volonté sans avoir à l'enchanter, ce qui peut être pratique.