



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



Les Charmes

dimanche 25 décembre 2005, par [Mattboggan](#)

La magie des fées est sauvage, primitive et capricieuse. Elle est joyeuse ou terrible, un rêve plaisant ou un cauchemar atroce. Loin est le temps où les fées pouvaient changer la réalité avec une chanson, un souhait à une étoile ou un claquement de doigt, cependant. La Banalité, encouragée et entretenue par des forces comme la Technocratie, empêche les humains de croire en la magie et, donc, détermine ce qui est réel ou ne l'est pas.

Toutefois, la Glamour continue de venir sur Terre et les Kithain, êtres de Glamour, connaissent les moyens, les Arts de la Glamour, de la manipuler, de la tisser selon leurs désirs, pour lui faire faire des charmes magiques, des sortilèges et autres enchantements. La plupart de ces actes de magie restent dans la sphère du Songe, c'est-à-dire qu'ils n'ont pas d'effets visibles pour les humains. Ils sont alors chimériques - cantonnés à la réalité chimérique (voir le Songe). Ces charmes sont plus faciles et ne nécessitent que le savoir dans les Arts requis. Mais les changelins, en puisant dans leur propre Glamour, ou en trouvant une autre source, sont capables de faire en sorte que leurs rêves deviennent réalité, littéralement. En projetant leurs rêves, leurs désirs, leur pouvoir de croire et d'imaginer, les changelins utilisent la Glamour pour influencer la réalité. Ces charmes sont alors Wyrđ, c'est-à-dire qu'ils sont liés aux forces du destin qui affectent la réalité. Les choses créées par la Glamour sont éphémères, cependant, dans un monde où règne en roi absolu la Banalité. Souvent, elles périssent face à l'usure du scepticisme ambiant. Un dragon, créé à partir de Glamour, ne survivra que peu si des humains le voient trop souvent - leur Banalité, leur refus de croire même face au concret, l'affaiblira jusqu'à ce qu'il disparaisse. Quant aux humains, les Brumes les

feront oublier jusqu'au souvenir de ce qu'ils auraient pu voir...

Les changelins peuvent faire appel à la Glamour afin d'alimenter leurs charmes. Mais la Glamour est sauvage et chaotique, et il faut l'apaiser, lui payer une sorte de tribut avant qu'elle ne puisse être tissée, formée, dirigée dans l'accomplissement d'un effet désiré. C'est pour cela que les changelins accomplissent une Bêtise, un acte purement gratuit et souvent insensé qui reflète le charme qu'ils désirent lancer, donnant ainsi une inclinaison à la Glamour. Par exemple, les Bêtises peuvent être un chant, une danse, un poème (composé ou récit), cueillir une rose ou en manger les pétales, faire une grande proclamation au milieu de la rue ou faire semblant de marcher au bord d'un précipice alors que ce n'est que le bord du trottoir... C'est une des raisons pour laquelle les changelins sont souvent pris soit pour des enfants attardés ou des fous par les humains "normaux".

Une fois une Bêtise accomplie, les changelins peuvent user d'un Art et de ses différents charmes. Puis, ils affectent la réalité selon les différents Royaumes de la Création. Les changelins voient la réalité comme une vaste Tapisserie ou même comme une pièce de théâtre. Ainsi, les Royaumes sont le reflet de cette croyance. Tout est illusion, tout est une pièce. Nous ne faisons que jouer des rôles. C'est pour cela qu'il existe six Royaumes : **Accessoires** (pour tout ce qui concerne les objets, allant de son "costume de scène", ses habits, à l'artefact le plus étrange, un ordinateur), **Acteurs** (pour tout ce qui concerne les humains et même les autres créatures surnaturelles, les acteurs du grand drame qui est joué, et cela permet donc d'affecter leur rôle en quelque sorte), **Fées** (les fées font



partie intégrante de la création et de la grande pièce qui est jouée), **Nature** (la scène est partout, même dans la nature, et les éléments jouent leur rôle, de même que les animaux), **Scène** (la scène est le cadre de la représentation, savoir la comprendre, affecter son espace permet d'englober sa magie dans un vaste mouvement qui affectera tout le monde) et **Temps** (la pièce a commencé avec le premier homme et se finira pendant l'Hiver, savoir quand user de magie au bon moment, ou

lancer un charme et le retenir peut être déterminant). Chaque Royaume est hiérarchisé du degré le plus simple à l'aspect le plus complexe. Par exemple, pour Acteur, il est plus facile d'affecter un ami que l'on connaît bien et qui nous est proche (son rôle est mieux connu), c'est le niveau un, qu'un ennemi (car il est la raison d'être de notre propre rôle), qui est le niveau cinq.

(Pour une liste des Arts, voir le **Grimoire des Arts**, une aide de jeu bientôt disponible.)