



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Changelin : le songe > Aides de jeu > Les points de règles > **Call upon the Wyrd**

Call upon the Wyrd

vendredi 18 août 2006, par [Bélédon](#)

Call Upon quoi ?

Ce concept n'est apparu que dans la seconde édition de Changelin et répond à beaucoup de questions soulevées par la première édition, en particulier sur l'aspect des fées. Call Upon the Wyrd... ou Appel de l'Estrange comme il a été proposé de le traduire sur le Forum de Dame Della (voir dans les Liens). On parle ici de la manifestation du chimérique dans le réel. Voici ce qui est dit dans la seconde édition :

Les fées peuvent emmener un humain normal dans le Songe, mais en parallèle, elles peuvent aussi manifester leur aspect féerique dans la réalité. Cela oblige le Changelin à intégrer un peu du monde chimérique dans la réalité.

Si un Changelin y parvient, sa forme chimérique apparaît dans sa plénitude dans le monde réel ainsi que tous ses objets et compagnons chimériques. (On considère par compagnon chimérique, ceux acquis par l'Histoire et non ceux avec lesquels le joueur a pu se lier). En outre cela affecte aussi tous les charmes lancés par et sur le personnage.

Pour ce faire, le Changelin doit dépenser un point de Volonté et un point de Glamour et tester sa Volonté contre une difficulté égale à son score permanent de Banalité. Le test réussi avec une seule réussite et dure une scène.

Un échec signifie simplement que le joueur n'arrive pas à se manifester. (NdB : pour pimenter un peu la chose, le joueur peut se prendre un point de Banalité temporaire et un permanent en cas d'échec critique pour refléter le fait qu'il prend conscience que la banalité est la plus forte.

Effets du Wyrd, de l'Estrange :

- Toutes les armes chimériques en possession du joueur infligent des dommages réels.
- Tous les Charmes lancés par le joueur sont réels. Cela signifie que tous coûtent un point de Glamour supplémentaire.
- Les Compagnons Chimériques reçoivent et infligent des dommages réels.
- Le personnage reçoit des dommages réels de tout ce qui est chimérique (Charmes, Créatures, Armes,...)

Ceci est une traduction approximative. On réalise maintenant le comment de l'existence de fées comme les Morganed, décrits dans le supplément France. Ils peuvent nager librement sous l'eau en faisant ainsi. Apparaît alors une jolie queue de poisson ainsi que des branchies... De même pour pouvoir courir à toute allure, les Satyres doivent recourir à ce système, tout comme les Sidhes qui veulent bénéficier de leur beauté exceptionnelle face à des humains non éveillés ou non enchantés