



Ce qui change

Les différences entre Songe et Egarés

samedi 3 novembre 2007, par [karkared](#)

En vrac, les principales différences entre les deux versions de Changelin :

Les personnages ne sont plus des Fées en exil mais des esclaves en fuite : cela ajoute de la profondeur à chacun, d'autant qu'ils ont été humains et doivent donc articuler ces deux natures. Le Songe péchait par un flou sur ce point : on ne savait pas trop ce qui était humain, Changelin, ou commun aux deux.

Le nouveau système de familles ("seemings"), suggéré par des joueurs sur le forum de WW, ouvre le jeu au monde. Avec un peu de documentation, on peut mener une campagne en Malaisie ou au Congo.

De même les quatre Cours brisent la dichotomie Seelie/Unseelie, puisqu'il y a un Printemps bienveillant, un Été surprotecteur, un Automne vicieux et un Hiver dissimulateur. Il n'est pas difficile, en réfléchissant un peu, de trouver à chaque Cour des bons et des mauvais côtés.

Il n'est plus question de Banalité : les Egarés resteront tels toute leur vie. On peut regretter la disparition de ce puissant ressort scénaristique,

mais il n'est pas difficile de le réintroduire sous une forme ou une autre.

Le plus grand reproche que l'on puisse faire à "C:IE" par rapport à "C:IS", c'est une approche plus "banale" de la condition de changelin. Il est sûr que les licornes, les châteaux volants et les armées de chevaliers sidhes sont plus rares, voire inexistants dans cette nouvelle mouture. On se sent plus dans "Plus belle la vie" que dans "Narnia". Mais les Conteurs peuvent aisément changer cela en faisant abstraction de la ligne officielle.

En fait, il est clair que Changelin : les Egarés n'est pas un jeu héroïque, mais plutôt réaliste, au contraire de la première version qui accentuait fortement les caractères et les ressorts dramatiques, et qui offrait des quêtes légendaires à chaque coin de rue. C'est en cela qu'il s'insère dans le Monde des Ténèbres 2.

On peut le déplorer, et regretter les possibilités originelles ; ou s'en réjouir et se mettre à essayer toutes les nouvelles possibilités. D'autant que les conversions de personnages d'une version à l'autre n'offrent pas de grandes difficultés.