

# CHANGELINS

## LETTRE D'INTENTION

---

Changelins est un jeu de rôles grandeur nature (en abrégé GN). Il s'inspire directement du jeu de rôles 'Changeling : the Dreaming', des éditions White Wolf, mais ne le respecte pas à la lettre. Il n'est pas nécessaire d'être familier de cet univers, ou même du GN, pour te lancer dans l'expérience.

Nous te proposons d'incarner un personnage à la manière théâtrale, à la différence qu'il n'y a pas de public, ni de script prédéfini. Le plaisir est de jouer quelqu'un que l'on n'est pas, de se costumer, de parler autrement, d'improviser, et de tâcher d'atteindre les objectifs de ce personnage.

L'univers de Changelins aborde des thèmes comme l'enfance et l'âge adulte, la perte de l'innocence et de l'émerveillement face à la banalité et à la souffrance, la magie dans les petites choses quotidiennes, l'impact des histoires du passé sur le présent, et la croyance en la magie et en nos rêves....

Changelins sera un jeu majoritairement « de salon ». On y démêlera des intrigues, on tâchera de survivre à la banalité du monde en se montrant flamboyants ou extravagants à sa manière, on se fera des alliés et des ennemis, on déterrera des secrets du passé, on tâchera de comprendre des mystères ésotériques, on découvrira des lieux emblématiques, on essaiera d'asseoir sa position et d'étendre son influence, et surtout... de passer du bon temps. Par contre, on est peu susceptibles de se retrouver dans des combats, de sauver le monde, de courir dans les bois, en tous cas lors des événements de soirée. Cela est plus probable lors des événements d'une journée, ou lors du weekend de fin d'année.

En plus d'un GN classique, certains événements occasionnels auront lieu dans des manifestations culturelles (spectacles) ou présenteront des ateliers (facultatifs) liés à l'apprentissage de techniques pouvant toucher par exemple à l'artisanat ou au développement personnel... et surtout aux émotions, qui sont un thème central dans l'univers de Changelins. De plus, les soirées offriront des possibilités (pas des obligations) de se mettre en scène par le biais de plusieurs disciplines (conte, poésie, slam...).

De façon générale, ce format invite à te poser, à jouer pour le plaisir, et pas seulement pour remplir tes objectifs ou résoudre l'énigme. A prendre le temps de parler de l'enfance de ton personnage ou du dernier coucher de soleil auquel tu as assisté. A participer aux concours de magie ou de poésie, à jouer à ni oui ni non ou à la pince à linge. Il y a bel et bien des objectifs et des énigmes, mais tu as un an pour les résoudre, et tous les indices ne seront pas disponibles dès le début. Alors profite ! Peu de GN peuvent t'offrir ce luxe, fais-en une expérience...

Le style de jeu est à la fois sérieux (parfois même sombre) et décalé, à la fois coopératif (un peu, pour dénouer les grandes intrigues) et individualiste (puisque chaque personnage a des objectifs qui lui sont propres). Toutefois, on ne « gagne » pas un GN au détriment des autres : le but est de vivre ensemble une histoire, et de s'arranger pour que celle-ci soit la plus belle possible.

Changelins est calibré pour maximum 30 personnes (à l'exception du weekend de fin d'année, qui pourra accueillir un plus grand public). L'implication de jeu est moyenne : entre les événements, il y aura quelques actions possibles, mais elles seront limitées, afin de ne pas pénaliser les participant.es qui ne jouent que lors des sessions.

Au niveau costumes, certains changelins s'habillent presque normalement (généralement, un petit détail sort de l'ordinaire et donne un indice sur le peuple ou la maison du personnage). D'autres se costument comme s'ils étaient de vraies Faë, et choisissent alors un costume lié à leur peuple. Parfois, ils font les deux, arborant par exemple un costume cravate et des cornes de faune. Habille-toi donc selon ta préférence.

Contrairement à d'autres GN, il n'y a que très peu de personnages non-joueurs, et ces rôles seront remplis par des joueurs.euses ou des conteurs.euses selon le besoin. Nous n'accepterons aucun participant.e mineur.e.

Enfin, un mot sur le comportement de jeu. La première règle de ce GN est d'être respectueux.se envers les autres. Nous jouons ensemble pour le plaisir de tous.tes. Avant une action moralement discutable, demande-toi toujours si le plaisir retiré sera collectif ou individuel. Cela n'exclut pas les actions 'mauvaises', tel que le mensonge ou le chantage. Après tout, un monde bisounours n'offrirait pas beaucoup de possibilités d'histoires. Mais le plaisir du jeu de tous.tes doit toujours primer. Ainsi, aussi pénible que puisse être ton personnage (bonnets rouges, pixies ou sidhes, c'est pour vous !), n'oublie pas que nous sommes tous.tes au service du groupe. Si tu vois que tu prends trop de place ou que tu empêches d'autres de s'amuser, lève le pied... Bref, crée du jeu pour les autres : c'est l'étoffe des grand.es joueur.euses !

Pour ces mêmes raisons de respect et de plaisir collectif, les actions extrêmes, aussi 'roleplay' qu'elles soient, ne seront pas tolérées. Ainsi, on ne jouera **jamais** de scènes de torture, de harcèlement ou de viol... au risque de se faire immédiatement exclure de l'événement, sans remboursement. On ne connaît pas le passé et les traumatismes des gens. Mettre une personne dans la détresse (consciemment ou non) ne pourra jamais être justifié sous prétexte que « c'était dans le jeu » ou que « je jouais juste mon perso ». La sécurité, physique comme émotionnelle, est primordiale. Si pour les raisons ci-dessus ou pour d'autres, tu te retrouves en difficulté ou en malaise, viens tout de suite voir les conteur.euses : on sera là pour toi.

Changelins est organisé par la micro-entreprise « La Flibuste », pilotée par Laurent Brasseur. Eh oui, ce n'est pas une asso ! Laurent est rôliste et GNiste depuis 30 ans, mais n'est arrivé qu'assez récemment en Occitanie (il vient de Belgique, où il a aussi organisé des GN). Changelins a toujours été un de ses jeux de rôles préférés, car la poésie et les questions fondamentales posées par le jeu lui parlent beaucoup (c'est d'ailleurs sans doute un eshu, un conteur du peuple fée). Il n'est pas impossible que dans un futur proche, le projet Changelins cherche à recruter d'autres conteur.euses.

Voici les dates des sessions de jeu :

Session 1	15 janvier 19-23h
Session 2	25 février 19-23h
Session 3	17 mars 19-23h

Session 4	14 avril 10-17h et 19-23h
Session 5	19 mai 19-23h
Session 6	16 juin 19-23h
Session 7	14 septembre 10-17h et 19-23h
Session 8	13 octobre 19-23h
Session 9	Weekend du 15 au 17 novembre

Paiement: il existe 2 formules, au choix:

- 'Mascarade': tu t'inscris uniquement pour la session du mois. 1 session de soirée coûte 15€.
- 'Epiphanie': tu t'inscris à l'année, incluant les 8 sessions de jeu (attention, ce prix ne comprend que les soirées: pas le weekend de novembre, ni les activités supplémentaires de journée, ni les entrées à des événements culturels en soirée). Prix de la formule: 96€ (c'est-à-dire 12€ la session).

Les paiements se font par virement sur le compte suivant:

Laurent Brasseur - La Flibuste

IBAN FR86 2004 1010 1615 4437 9p03 741

Communication : changelins + ton nom de famille + mois 2024

Remboursements: il est possible de se faire rembourser jusqu'à un mois avant l'événement. Le remboursement est automatique si l'événement ne peut pas avoir lieu.

Il me reste à remercier Gaspard Aubry du « Salmanazar », où se joueront la plupart des sessions, et les « Ailes de Némésis » pour leur soutien.

Pour terminer (ou pour commencer), profite pleinement de cette plongée dans le Songe et dans nos souvenirs d'enfants. Puisse-tu en ramener de la joie, de la tendresse et du glamour plein les poches, pour le brandir haut et repousser la banalité...

Vibre et brille, à jamais !