

CHANGELINS

UNIVERS

Dans ce document, tu trouveras des précisions sur l'univers dans lequel tu t'apprêtes à jouer.

1. Les Cours

Les changelins, comme leurs ancêtres les Faë, se divisent en deux cours :

- la Cour d'Été (aussi appelée Cour de Lumière ou Cour Seelie – littéralement 'bénie')
- la Cour d'Hiver (aussi appelée Cour des Ombres ou Cour Unseelie – littéralement 'non bénie').

Les deux cours ne se détestent pas, et se reconnaissent comme les deux faces d'une même pièce. Mais elles sont loin de s'apprécier pour autant. Les membres de la Cour de Lumière sont positifs et croient en la bonté, la beauté, la joie et la vie. Elles se nourrissent de gaieté et d'amour. Les membres de la Cour des Ombres sont plus désabusés, et comprennent (voire apprécient) le rôle de la malice, la laideur et la mort... et se nourrissent d'émotions telles que la haine ou la peur. Chaque cour est composée de plusieurs maisons, qui ont chacune leurs spécificités. On dit qu'il existerait une troisième cour, la très mystérieuse Cour de Crépuscule. Il est possible de changer de cour, mais cela ne se fait pas à la légère.

2. Les Peuples

Les noms entre parenthèses sont différentes appellations du même peuple. Il existe d'autres peuples que ceux-ci, mais ils sont beaucoup plus rares, et ne peuvent être joués.

Bansidhe (*lavandière, dame blanche*)

Le/la bansidhe (prononcer banchii) vit dans le passé et le mystère. Le monde actuel ne l'intéresse pas, et il se languit d'une époque qu'il n'a pas connue. Mélancolique et mystérieux, il a du mal à se faire une place dans le monde des changelins. Pourtant, tous viennent le voir quand il s'agit d'apprendre un secret ou l'autre...

Pouvoir : le bansidhe reçoit des conteur.euses une ancienne légende ou un indice sur le scénario à chaque événement.

Devoir : il ne peut que chuchoter, il n'a pas la capacité physique de parler plus fort.

Boggan (*korrigan, leprechaun*)

Le boggan/la boggane est sociable, poli et travailleur. Il ne peut pas s'empêcher de faire le travail qui doit être fait (qu'il s'agisse de passer un coup de balai ou de servir au bar), et d'aider quiconque est dans le besoin. Ce faisant, il bavarde, courtois et aimable, laissant cours à sa deuxième passion : échanger les ragots.

Pouvoir : un boggan reçoit des conteurs une rumeur. Cette rumeur concerne un personnage présent à l'événement.

Devoir : si un boggan est payé plus que la valeur de son travail (selon son estimation), ou qu'il est remercié pour ses services, il se sent insulté. Au mieux, il va se venger en nuisant le plus possible à la personne. C'est souvent plus la réputation qu'il s'attaque, mais il y a eu des vengeances physiques.

Bonnet rouge (*croquemitaine, bogeyman*)

Le/la bonnet rouge est issu des cauchemars, et en a gardé un comportement odieux et des manières effrayantes. Son appellation vient de son habitude de tremper son bonnet dans le sang de ses ennemis. Il se comporte typiquement comme un voyou, agressif et intimidant. La violence est pour lui un moyen d'expression, et sa rage le nourrit. Pour des raisons de sérénité de jeu, les bonnets rouges sont limités à 1 pour 15 joueurs.

Pouvoir : un bonnet rouge peut intimider n'importe qui. La victime n'aura plus qu'à se taire et reculer, voire fuir à toutes jambes si c'est un vrai couard.

Devoir : être désagréable, ne rien donner pour rien.

Eshu (*efrit, djinn*)

L'eshu est un explorateur, un nomade, un aventurier et un conteur. L'aventure l'attire comme un aimant, et quand il en revient, il aime régaler son auditoire de ses péripéties. Il a toujours une anecdote ou une blague en stock. Par son amour des mots, il est aussi souvent émissaire, barde ou historien pour un seigneur ou l'autre... jamais très longtemps le même.

Pouvoir : s'il conte ou chante, l'eshu peut influencer la façon dont il est perçu par une personne qui a assisté à sa performance. Si elle lui est hostile, elle devient neutre. Si elle était déjà amicale, elle se sent en confiance.

Devoir : l'eshu se doit, en début d'événement, d'informer l'assemblée des derniers événements. Cela lui demande de se tenir au courant.

Faune (*satyre, puck*)

Le/la faune est un hédoniste, un épicurien : il aime se laisser conduire par ses pulsions, qui tournent souvent autour du jeu, de l'alcool et de la séduction. Peu lui importent les conséquences de ses actions, ou de quoi demain sera fait : c'est le moment présent qui compte, et il compte bien en tirer profit !

Pouvoir : il peut forcer une personne à l'accompagner s'il boit, chante ou danse.

Devoir : le faune ne peut pas dire non à un bon moment, et donnera toujours priorité à ces moments.

Nocker (*gobelin, nain*)

La nocker/la nockeuse est la personnification du rêve dans le concret. Leur marotte, ce sont les objets, et plus particulièrement les sciences qui permettent d'en créer : artisanat, ingénierie, électronique... Ce sont les bricoleurs du Songe, capables de construire n'importe quelle chimère. Ils ont un sale caractère et un langage grossier, mais vu leur utilité, personne n'irait leur reprocher.

Pouvoir : tout nocker a une machine au look étrange et incompréhensible (à toi de la fournir), qui lui permet de demander aux conteurs une information ou de produire un objet.

Devoir : quand un nocker se sert de sa machine, elle va dysfonctionner et créer un mini désastre aléatoire, défini par les conteur.euses.



Pixie (*fée, lutin, farfadet*)

Le/la pixie vit la vie à 300 à l'heure, bouge vite, parle vite, s'empporte vite, oublie vite. Pour lui, la vie est une tempête permanente. Il a ceci dit un cœur énorme, ce qui le rend très vulnérable à ses émotions. Quand il en vit une, il devient cette émotion, ne pouvant en avoir qu'une à la fois. Les pixies sont adorables mais épuisants. Pour des raisons de sérénité de jeu, les pixies sont limités à 1 pour 15 joueurs.

Pouvoir : le pixie embobine sa cible jusqu'à ce qu'elle oublie ce qu'elle voulait lui demander. On appelle ce procédé l'enlutinage.

Devoir : le pixie doit faire des farces de potache régulièrement, sinon il s'ennuie et il devient pénible comme un enfant.

Pooka (*fougère*)

Le/la pooka a des origines animales, et en garde souvent une trace (des cornes de chèvre, des oreilles de lapin, un museau de chat...). Bien que charismatique, il est rusé et sournois, et privilégie souvent son amusement au détriment d'autres préoccupations. Comme il est mignon, il arrive souvent à se faire pardonner ses écarts...

Pouvoir : le pooka est un confident né et peut poser une question à laquelle sa cible répondra par la vérité.

Devoir : un pooka ne peut s'empêcher de mentir. Que ce soit en exagérant les faits, en tâchant de noyer le poisson ou par omission. Ce n'est pas forcément à chaque phrase, mais dès qu'on aborde un sujet, le pooka est obligé de transformer la vérité.

Sidhe

Le ou la sidhe (prononcer chii) vient du plus profond du monde du Songe. Ce sont des créatures de pure beauté et de pure grâce, qui respirent le respect et l'autorité. Les sidhes sont par nature des leaders, et tous les changelins respectent leur souveraineté. Car c'est le respect de cette hiérarchie qui leur permet de survivre dans ce monde hostile. Il existe plusieurs rangs de noblesse chez les sidhes : tous ne sont pas égaux, et un sidhe peut donc être vassal d'un autre sidhe. Pour des raisons d'équilibre de jeu, les sidhes sont limités à 1 pour 15 joueurs.

Pouvoir : le sidhe est considéré comme un seigneur. On ne lui refuse pas un ordre ou une requête. On le traite comme un supérieur, et on le salue. On peut lui manquer de respect, l'insulter ou le tromper, mais si on est pris sur le fait, le sidhe peut user de la justice pour réparer le délit. Jamais le peuple ne s'alliera contre un sidhe en pleine possession de ses moyens. Un sidhe a toujours 5 perles de prestige sur son collier.

Devoir : les sidhes représentent un rempart contre la banalité. Ils se doivent de rendre leur règne épique et fantasque pour garder l'amour de leur peuple, et de rejeter à tout prix la banalité, au mépris des conséquences... Il faut du grandiose, de l'élégance, du faste, de l'inattendu. Si le sidhe ne remplit pas ces obligations, il va devenir faible et dépressif, et tout son domaine faiblira avec lui. C'est la seule circonstance où son peuple pourra envisager une révolte.

Troll (*ogre*)

Le troll/ la trolle est une créature d'honneur. Il est aussi connu pour avoir une force impressionnante. Ce n'est pas toujours une lumière, mais il est loin d'être aussi stupide qu'on voudrait le croire. Celui qui compte un ami troll est un homme chanceux, car il a quelqu'un sur qui compter en toutes circonstances.

Pouvoir : le troll a une poigne qui surpasse celle de quiconque : il gagne les bras de fer, immobilise quelqu'un en mettant une main sur son épaule, ou il peut détruire un objet.

Devoir : le troll a le respect de la parole donnée. Il doit respecter ses allégeances et serments, et ne ment jamais.

3. Les Maisons

Choisis-toi une Maison correspondant à ta cour. Cette Maison est comme une famille reliée par des idéaux et une certaine philosophie de la vie. Chaque changelin choisit sa maison. Comme les cours, il est possible d'en changer, mais cela ne se fait pas à la légère. Même au sein d'une même cour, les rivalités entre Maisons peuvent être terribles. Si la Maison choisie compte déjà trop de candidats, les conteur.euses pourront t'en attribuer une autre. L'on reconnaît les maisons à leur couleur, et chaque joueur.euse aura un brassard de cette couleur pour pouvoir être identifié.e.

Maisons de la Cour d'Été

Eiluned

(Prononcer Eliined, surnom : les Sorciers, couleur : noir)

Secrets et magie

Les Eiluned comprennent que noblesse, pouvoir et sorcellerie sont intimement liés. Ils avaient eu une vision de la Fracture et développèrent leur magie pour limiter les dégâts. Certaines de leurs forteresses tiennent toujours aussi. Les membres de cette Maison sont très secrets, et empruntent souvent des chemins ambigus, et leurs origines unseelie n'aident pas à leur faire confiance. Ils font partie des rares changelins à voir la magie de la technologie, et non sa banalité. Il n'est ainsi pas rare de trouver des Eiluned scientifiques ou informaticiens. Mais leur goût des secrets les plonge souvent dans les problèmes.

Fiona

(Surnom : les Cœurs Purs, couleur : rouge)

Passion et bravoure

Les Fiona ne font rien à moitié. Fiers et intenses en amour et en loyauté, ils aiment les plaisirs des sens, et s'adonnent volontiers à la nourriture, à la boisson, au sexe, aux fêtes et aux sports extrêmes, entre autres. Ils ont besoin de sensations et de sentiments forts. Ils n'ignorent pas le danger, ils le recherchent. Ainsi les Fiona ne sont pas souvent intimidés. Ils sont humbles et francs, et ne portent pas une attention particulière à l'étiquette : cela les empêcherait de vivre leurs passions. On trouve donc plus de roturiers en charge de domaines chez les Fiona qu'ailleurs.

Gwydion

(Surnom : les Faucons, couleur : jaune)

Chevalerie et vérité

Les Gwydion sont l'idéal de la chevalerie. Droits, justes, honnêtes, tranchants, dignes. Avant la Fracture, ils étaient très souvent choisis pour gouverner, car ils voient cette fonction comme un sacerdoce et non un privilège, et dirigent avec sagesse et ouverture d'esprit... Bien qu'ils aient un peu de mal à s'adapter à l'époque moderne, étant gens de tradition. L'idée de fiefs gouvernés par des roturiers, par exemple, leur répugne quelque peu. Les Gwydion portent la vertu en eux, mais ils peuvent vite s'emporter, et leurs colères sont légendaires.



Maisons de la Cour d'Hiver

Ailil

(Prononcer Ailiil, surnom : les Dragons , couleur : gris)

Guidance et stratégie

Pour la plupart des Maisons, la politique est un outil. Mais pour les Ailil, c'est une fin en soi.

Excellents négociateurs, politiciens, diplomates ou cadres, ils ont la manipulation et le leadership dans le sang. Les autres Maisons craignent de signer un pacte avec eux, mais plus encore de le briser. Leur réputation de menteurs n'est pas toujours justifiée : ils connaissent la valeur de la vérité, et surtout des mots employés. Les Ailil sont prêts à tout pour gagner, et cette compétition est présente même au sein de leurs rangs.

Leanhaun

(Prononcer Liannan, surnom : les Muses, couleur : vert)

Inspiration et hédonisme

Cette Maison est connue comme étant la protectrice des arts. Ses membres étant peu présents aussi bien sur la scène politique que sur les champs de bataille, les autres Maisons ont tendance à les sous-estimer. Mais les Leanhaun soutiennent les arts, et qui dit art dit culture. Quand ils claquent des doigts, un millier d'artistes sont prêts à rembourser la faveur qui a propulsé leur carrière. Comme la célébrité et la chance, les Leanhaun sont changeants et capricieux, charmeurs et brûlant la chandelle par les deux bouts. Ils ont la réputation de pratiquer le ravage, mais il est rare qu'on puisse le prouver.

Balor

(Prononcer Baylor, surnom : les Sanguinaires, couleur : violet)

Force et tradition

L'origine de cette Maison provient de leurs ancêtres glorieux : les Fomore, qui furent pris pour des dieux par les Celtes. Encore aujourd'hui, ils respectent les traditions de leurs ancêtres et sont fiers de

leur lignée. Les Balor ne sont peut-être pas les plus subtils, mais ils compensent cette lacune par de la force brute et de la ruse vicieuse. Ce ne sont pas de simples brutes pour autant. On les dits cruels, mais ils ont compris la valeur de la guerre psychologique : un ennemi qui fuit ou se soumet n'est plus un ennemi qu'il faut combattre.

4. Quelques généralités sur les changelins

Le grand jeu : pour les changelins, la vie est une grande pièce de théâtre où chacun joue un rôle. Il n'y a donc pas à prendre tout ça trop au sérieux : chacun n'est qu'un pion dans un jeu cosmique qui le dépasse. Et un jeu, c'est fait pour jouer, alors autant s'amuser ! Mais ne pas prendre les choses au sérieux est une chose ; par contre jouer le jeu au maximum est une question d'honneur, pour que la pièce de théâtre resplendisse et que chacun se rappelle de votre prestation !

Les changelins adorent les intrigues, et prennent plaisir aux jalousies et aux rivalités, autant qu'aux blagues et aux subterfuges. Souvent, ils aiment même jouer des tragédies dont ils sont les victimes, car ce sont avant tout des créatures de sentiments, positifs et négatifs. Ça fait partie du sel de la vie, et la réussite d'une intrigue est souvent accueillie avec un certain respect par le perdant, voire avec des félicitations ! Il arrive même que le gagnant et le perdant partagent un verre par la suite, pour enterrer la hache de guerre... jusqu'à la revanche.

La mort : ceci dit, parfois, les offenses vont un peu loin, et les changelins peuvent perdre leur sens de l'humour. Ils ne sont pas comme les humains, et aucun n'irait jusqu'à tuer définitivement un des siens... Ceci dit, ils peuvent tuer l'humain qui sert d'hôte à celui qui les a offensés lourdement, l'obligeant à se réincarner... ou lui infliger la mort chimérique, c'est-à-dire l'inverse : tuer l'âme féerique dans l'humain, de manière à ce que l'humain oublie sa nature féerique. L'âme du changelin ne se réveillera que lors de sa prochaine réincarnation. Entretemps, l'humain sera un humain tout-à-fait ordinaire et banal.

Les deux manières de faire sont des actes considérés comme graves, et aucun changelin ne les commettrait à la légère, préférant contraindre ou neutraliser leurs ennemis sans les tuer. D'ailleurs, où est l'aspect ludique d'une rivalité, si votre rival est éliminé sans aucune chance de prendre sa revanche ?

Le glamour : c'est l'énergie de la vie même et de la magie pour les changelins. C'est aussi leur nourriture. Elle est générée de 3 manières : quand les changelins font ce qu'on appelle une bêtise (un petit tour amusant ou cinglant) ; par épiphanie, quand des mortels vivent des émotions fortes, positives ou négatives (les changelins ont depuis longtemps appris à provoquer ces émotions). La troisième méthode s'appelle le ravage : il s'agit d'attendre (ou de s'arranger pour que) leurs émotions atteignent leur pinacle... et de tout leur arracher d'un coup. La récolte est plus importante, mais ça peut être un travail de plusieurs semaines de manipulation. De plus les mortels deviennent incapables de rêver et finissent souvent par une dépression, voire par le suicide. Cette méthode est interdite,



car elle multiplie la banalité sur le long terme.

La noblesse : voici les titres de noblesse dans l'ordre croissant : chevalier.ère, baron.ne, comte.sse. Un chevalier n'a pas de terres, les autres bien (on appelle cela un domaine). La coutume veut que l'on traite quelqu'un d'un rang supérieur avec respect et déférence, et qu'on l'appelle « Votre Grâce ». On appelle une personne de son rang ou d'un rang inférieur par son titre ou son nom (voire les deux). Un noble n'a cependant pas d'ordre à te donner, hormis si tu en ses terres. La seule personne à qui tu dois donc obéissance en mascarade à Toulouse, c'est le Comte Syllas d'Ormerocher (ou son régent). Il t'est toujours possible de refuser d'obéir à une demande (mais sois prêt à faire face aux conséquences). Certains changelins sont toutefois capables de te faire obéir grâce à la magie.

L'honneur : ce concept sera crucial pour, disons, un troll seelie de la maison Gywdion. A l'inverse, il ne servira que de prétexte aux machinations d'un pooka unseelie de la maison Ailil. Nonobstant, l'honneur est un puissant prétexte à des jeux d'intrigues, et peu de changelins l'ignorent. Même pour ceux qui n'ont pas d'honneur, simplement ne pas respecter une parole donnée manque de classe. Si l'on trahit, il faut le faire en grande pompe. Un grand favori est de trahir l'esprit de la promesse, mais pas ses termes précis ; de contourner les règles en se servant de leurs failles. Attention cependant : parfois le Songe lui-même punit les parjures...

Un autre exemple est celui du potlach : il est de bon ton d'offrir des cadeaux aux autres. Mais ce faisant, l'on démontre sa supériorité (sauf si l'on spécifie qu'on offre ce cadeau en toute humilité). Si le receveur n'accepte pas cette supériorité, son honneur l'oblige à offrir un cadeau de valeur au moins égale, voire supérieure.

Le divertissement : c'est la raison pour laquelle vivent les changelins. Que ce soit des intrigues ou des aventures, des jeux ou des relations intenses, les changelins ont besoin de vibrer. Aussi, certaines choses intolérables dans la société humaine, sont bienvenues : notamment les jeux et les énigmes. Il est bienvenu de proposer une énigme ou même un mini escape game, de faire des farces ou des blagues y compris dans les moments sérieux (bien qu'il vaille mieux ne pas briser le protocole en ridiculisant un seigneur ou en blaguant dans un moment trop sérieux), voire même d'animer un tour de magie, un concours de grimaces ou encore proposer des jeux de groupe à la « Vendredi tout est permis ». Car le rire est aussi crucial que l'honneur. Evidemment, la Cour d'Hiver a un humour bien à elle, qui ne fait pas rire tout le monde. **Note : tu es bienvenu.e pour proposer de telles animations, mais parle-nous en avant l'événement, que l'on puisse les placer à un moment qui ne gênera pas l'intrigue.**

Les humains et la double vue : les humains ne perçoivent pas le merveilleux et la magie, à part quelques fous et les très jeunes enfants. Ainsi, même un pooka aux bois de cerf apparaîtra comme un humain tout-à-fait normal aux yeux des autres humains, et un dragon apparaîtra comme un gros chien, par ex. La seule possibilité pour qu'il perçoive la magie, est qu'il ait accès à la double vue, comme on l'appelle. Le cas le plus fréquent où un humain reçoit la double vue est quand il est enchanté par un changelin ; mais certaines sorcières peuvent fabriquer un baume qui a cet effet.

Le sayn : un changelin, c'est donc une âme féerique qui s'incarne dans un corps humain. L'âme de l'humain est jetée dehors avant même la naissance, mais le changelin pense être humain comme les autres. C'est plus tard que sa nature féerique se révèle, souvent à la suite d'une très grande émotion. Ça peut se passer à n'importe quel âge. Ce moment, le sayn, c'est le moment où un changelin prend conscience de sa nature féerique. Un comportement très inhabituel voire lunatique et des hallucinations sont souvent des signes avant-coureurs. Le sayn peut être une expérience extrêmement traumatisante si le changelin n'est pas accompagné par quelqu'un pouvant le guider. Certains refusent ce changement et se réfugient dans le déni, devenant des automnins. D'autres sont submergés par l'énergie, et plongent dans le bedlam (le délire).

La banalité : pour des êtres de rêves et de magie, le monde de l'Éveil (notre monde) est un endroit morne et cruel. La triste réalité draine chaque jour l'émerveillement des changelins, leur infligeant le poids de la banalité. Quand ce poids devient trop important, le changelin oublie sa nature, et devient un humain terne et éteint jusqu'à la mort de son hôte.

Les automnins : ce sont des humains n'ayant pas supporté la magie et les merveilles du Songe. Par peur, ils ont rejeté tout en bloc, et se sont réfugiés dans le cartésianisme, la logique et la banalité. Ils peuvent faire grand mal aux changelins avec des phrases anodines telles que « Grandis un peu » ou « Et si tu te trouvais un vrai travail ? ». Mais il existe pire que les automnins : les dauntains. Ce sont des changelins qui ont succombé à la banalité. Connaissant l'existence de leurs semblables, ils les traquent pour les détruire, sachant combien leurs envoûtements peuvent mettre en danger les humains.

Le greymare : parfois les changelins se rappellent de leurs vies passées. Ce peut être par leurs rêves, quand ils sont éveillés, et il est même possible de pratiquer la Rêverie pour rappeler certains souvenirs précis. On appelle cette mémoire des vies passées le greymare.

Les glens : ce sont des lieux de pouvoir où le glamour afflue. Pour les Faë et les changelins, ce sont des lieux sacrés. Ils se trouvent dans le monde de l'Éveil, mais possèdent des caractéristiques seulement visibles par les changelins. Toute personne entrant (ou commençant l'événement dans) un glen gagne immédiatement 1 glamour.

Le Songe : c'est le royaume des rêves, d'où sont issus Faë et changelins. Quand les Faë s'y sont réfugiées au Moyen-Âge, elles ont coupé l'accès à toutes les routes menant vers l'Arcadie, leur domaine au sein du Songe profond. On peut toujours accéder au Songe 'normal', c'est d'ailleurs là que les âmes voyagent lorsqu'elles rêvent. Pour les changelins, il est même possible de s'y rendre physiquement, en certains lieux et heures. Mais l'Arcadie, le vrai foyer des changelins, reste inaccessible.

Les chimères : ce sont les créatures issues du Songe. Elles n'ont pas d'âme et pas toujours de conscience, du moins pas plus qu'un animal ordinaire. Apparaissant sous une multitude de formes, il est difficile d'en tirer des généralités. Certaines durent le temps d'un rêve humain, d'autres sont là depuis des siècles. Il est rare qu'elles quittent le Songe. Certains lieux du monde de l'Éveil émanant une énergie spéciale sont souvent habités par des esprits... qui prennent bien soin de rester de l'autre côté du voile de la réalité, à l'abri dans le Songe.

La religion : les changelins n'aiment pas beaucoup les religions, car l'église catholique est en grande partie responsable de l'éloignement entre les faë et les humains. Ils n'ont pas oublié les exécutions de sorcières, les croisades contre les Celtes et le druidisme, et le saccage des lieux sacrés païens pour y construire des églises sur leurs ruines. Et surtout, ce qui en a résulté : la Fracture.

La Fracture : c'est ainsi qu'on a appelé le moment où les Faë se sont retirées du monde de l'Éveil pour se réfugier en Arcadie, dans le Songe profond. Cela se passait au Moyen-Âge.

L'escheat : il s'agit des 6 lois ancestrales des Faë, plus ou moins respectées par les changelins.

- *Droit au domaine* : un noble est seigneur absolu en son domaine, il édicte ses lois, rend la justice et son autorité est respectée par tous et toutes. En échange il doit s'arranger pour que le glamour afflue pour son peuple. De nos jours, la rareté des sidhes et les contraintes du monde font qu'il n'est pas rare de voir des roturiers au pouvoir, ou du moins le partager avec des sidhes.

- *Droit au rêve* : les mortels, par leurs rêves (éveillés ou non), génèrent du glamour, et les changelins ont en besoin pour survivre. Il est interdit d'intervenir dans le processus de créativité. Les changelins

peuvent inspirer les humains, mais pas leur dicter une œuvre, ni user de ravage. Certains Unseelie ignorent régulièrement ce droit.

- *Droit à l'ignorance* : les changelins n'ont pas le droit de révéler aux humains ce qu'ils sont, sans quoi les humains chercheraient à s'accaparer leur magie, infectant le Songe de leur banalité. La plupart des changelins respectent ce droit, même si de nombreux humains sont régulièrement amenés en terres féeriques. Mais l'on prend toujours soin d'effacer leur mémoire avant leur départ.

- *Droit au sauvetage* : quand la banalité met en danger un changelin, une Faë ou une chimère, il faut les secourir. Cours et Maisons oublient généralement leurs différences et s'allient pour apporter secours et assistance... C'est plus rarement le cas pour les chimères mineures.

- *Droit au refuge* : tous les glens (lieux de pouvoir, connectés au Songe) sont sacrés, et doivent être protégés. On y bannit la violence physique, verbale, et la banalité. Toute créature y demandant asile doit y être admise. De nos jours, cette loi n'est pas toujours respectée car on craint que la banalité ne s'infiltrer. Même sans ça, gérer un fief est souvent difficile et les souverains n'en sortent déjà pas. De plus, la rareté du glamour pousse souvent les Maisons à se disputer la propriété d'un glen.

- *Droit à la vie* : aucun changelin n'a le droit d'ôter la vie d'un autre changelin. C'est grave dans tous les cas, même si le cas est le plus grave est la mort définitive de l'âme, l'empêchant de se réincarner. Cela se fait avec une arme de fer froid, un métal redouté et haï par tous les changelins. Si un meurtre est jugé nécessaire, l'on préfère la mort chimérique, qui ne dure que le temps d'une vie mortelle. Mais même dans ce cas, la justice est sévère.

Les échanges : les changelins utilisent rarement l'argent. Ils préfèrent un système de troc, ou mieux encore : se promettre des faveurs (que les plus sages prennent la peine de détailler assez précisément avant de les accepter). La plupart de ces promesses sont tenues (voir honneur).