

CHANGELINS

REGLES DE JEU

Dans ce document, tu trouveras toutes les règles nécessaires pour simuler des actions en jeu.

Les arts

Ce sont les pouvoirs magiques des changelins. Tous les changelins en ont au moins deux :

- **Enchanter un.e humain.e**, c'est-à-dire lui permettre de voir le merveilleux (notamment les changelins sous leur vraie forme).
- **Désenchanter un.e humain.e**, c'est-à-dire annuler le pouvoir ci-dessus. L'humain.e ne se rappellera pas les choses qu'il a vues ou vécues, sauf peut-être un vague souvenir qu'il prendra pour un rêve. Ne pas désenchanter un mortel après usage est un crime grave, car cela met le secret de votre existence à tous.tes en péril.

Un mot sur les pouvoirs et les arts

Un pouvoir est un effet magique venant de ton peuple, un art est un effet magique équivalent à un sortilège. La plupart des effets magiques se déclenchent par le mot « Glam ». Quand tu entends ce mot et qu'il est spécifié que tu es la cible, c'est que l'effet qui va suivre est un effet magique, et tu dois t'y soumettre. La personne qui le déclenche explique en 2 mots de quoi il va s'agir.

Certains effets peuvent se contrer. Si c'est le cas, c'est le dernier effet à être déclenché qui l'emporte. Par ex, si on utilise l'art de Primal pour rendre un objet indestructible, mais qu'un troll use ensuite de son pouvoir pour le détruire, il est détruit.

La durée d'un art ou d'un pouvoir est généralement d'un cycle (le jour ou la nuit en cours). Ceci étant, la règle d'or est : 'jusqu'à ce que cela ne soit plus amusant'. La magie est capricieuse, et on ne sait jamais combien de temps elle va rester active. Mais quand son effet devient pénible à jouer, ou bloque plus de possibilités de jeu qu'elle n'en ouvre, alors il peut être ignoré. On compte sur chacun.e pour ne pas abuser de cette liberté, et penser avant tout au plaisir de jeu du groupe.

En plus des 2 pouvoirs de base, chaque changelin commence le jeu en connaissant 1 art de niveau 1. A chaque session, on peut en apprendre un nouveau : soit le niveau suivant d'un art déjà connu, soit un niveau 1 d'un nouvel art (pour un nouvel art il faut trouver un professeur, et jouer le fait qu'il t'enseigne).

Pour chaque usage d'un art, il faut avoir en sa possession autant de glamour que son niveau. Par ex pour utiliser le niveau 2 de l'art Primal, il faut 2 glamour. On obtient du glamour en faisant une *bêtise* ou en goûtant à une *épiphanie*.

- Faire une bêtise, c'est-à-dire générer son propre glamour. Les bêtises générant 1 glamour sont très simples : une grimace, une pirouette, jouer à la barbichette, raconter une blague courte, prendre un balai pour une épée, faire semblant qu'on est soufflé par une explosion... Mais plus on veut du glamour, plus la bêtise doit avoir du panache. Ainsi si tu veux 3 glamour tu pourrais : jeter une tarte à la crème au visage d'un troll, te couper les cheveux, dessiner une caricature de ta cible, chanter pendant le discours du duc, composer un poème...

- Goûter à une épiphanie veut dire arracher le glamour à un.e humain.e. Pour cela il faut que cette personne vive une émotion forte (positive si on est de la Cour d'Été, négative si on est de la Cour d'Hiver). On peut générer ces émotions en provoquant certaines situations, mais si un même humain subit trop d'émotions en trop peu de temps, il risque d'être épuisé et de ne plus rien générer du tout... et s'il continue à subir des émotions à ce moment-là, il risque la folie ou de se couper de ses émotions à jamais. Quand tu génères une émotion chez un.e humain.e, iel t'annoncera discrètement un chiffre entre 0 et 3 : c'est la force de l'émotion qu'il a ressentie, et donc le glamour que tu récoltes. Si vous générez une émotion à plusieurs, à vous de vous répartir le glamour offert.



Attention, trop de glamour peut te mener à la folie (on appelle cela le bedlam). Jusqu'à 3 points ça va (tu te sens alors puissant.e et euphorique mais tu restes en contrôle). Si tu passes au-delà, viens voir un.e conteur.euse, qu'on t'explique ce qui se passe. Sache qu'une fois installé, le bedlam est permanent, et s'en débarrasser est très difficile.

Le glamour, lui, ne se stocke que le temps de l'événement. Ainsi, il est possible de faire une bêtise mais de n'utiliser son glamour que 3 heures plus tard. Mais à la fin de la soirée, il est perdu. **On n'a droit qu'à une utilisation d'art par événement**, même si on maîtrise plusieurs arts, et même si on a assez de glamour pour plusieurs utilisations.

Voici les différents arts :

Primal

- 1/ tu rends un objet indestructible, ou tu le brises.
- 2/ tu ouvres une porte, ou empêche qu'elle soit passée par la cible que tu pointes du doigt.
- 3/ tu lis la mémoire d'un objet (demande à un conteur).

Chicanerie

- 1/ Tu dis un mensonge et ta cible le croit, même s'il y a des preuves attestant du contraire. Mais les effets se dissipent après 1 session, ou comme toujours, quand ce n'est plus amusant et que ça bloque le jeu. A ce moment-là, les gens réalisent qu'ils ont été bernés.
- 2/ Tu étouffes ou crées une émotion sur ta cible (pas assez forte pour générer du glamour).
- 3/ Tu fais oublier à ta cible qu'elle a vu ou entendu quelque chose ou quelqu'un (ça doit être fait immédiatement, on ne peut pas effacer un vieux souvenir).

Poésie

- 1/ tant que tu chantes, la créature ciblée ne peut faire attention à rien d'autre que toi.
- 2/ tu calmes une créature agressive en chantant ou parlant.
- 3/ tu devines si une action va être faste ou néfaste pour la créature ciblée, ou tu peux avoir une réponse oui/non à n'importe quelle question (demande à un conteur).

Souveraineté

(Cet art est souvent réservé aux nobles ou à ceux qui les servent. Il ne fonctionne pas sur les nobles, sauf si l'on est noble de même rang ou supérieur).

- 1/ tu obliges l'assemblée à respecter le protocole (la politesse, le respect, l'obéissance à l'autorité).
- 2/ tu donnes un ordre à la cible, qui obéit. L'ordre doit pouvoir être accompli en 1 minute, et ne doit pas mettre la vie de la cible en péril.
- 3/ tu exiges l'allégeance de ta cible. Elle fait acte de soumission immédiatement, qui dure pour le cycle en cours (le jour ou la nuit). Cela ne l'oblige pas à révéler ses secrets ou à se mettre en danger, mais bien à servir tes demandes le plus efficacement possible selon ses moyens.

Nuisance

(Les utilisateurs de cet art sont souvent mal vus).

- 1/ Tu pousses quelqu'un à se comporter comme un malotru.
- 2/ Tu effraies ta cible, qui fera tout pour s'éloigner de toi.
- 3/ Tu annules (pour 1 personne) l'effet d'un art qui vient d'être utilisé.

Rêverie

La Rêverie fonctionne par rituels. Tout le monde peut l'utiliser (on ne doit donc pas choisir cet art ni payer ses niveaux) : il faut juste trouver et apprendre les bons rituels. Ses effets sont divers : trouver le chemin d'argent en Faërie, déceler le vrai du faux, voir les auras, atténuer la banalité dans un lieu, inviter quelqu'un à arriver par le Songe, guérir le bedlam ou les maladies mentales, posséder un corps, communiquer avec les chimères... Chaque niveau de cet art te permet de connaître un rituel (ceux que t'apprendront ton professeur).

Règles d'ordre général

En jeu/Hors-jeu

Ces 2 annonces indiquent respectivement qu'on entre en jeu ou qu'on en sort. On entre en jeu en début de session, on en sort à la fin. Entretemps, on ne sort normalement pas du jeu sauf question de sécurité physique ou émotionnelle (ce sont les seuls cas où c'est un.e joueur.euse qui déclare ces annonces, autrement ce sont les conteur.euses). Tant qu'on est en jeu, on agit en tant que personnage. Les affronts qui te sont faits par ex, ne concernent que ton personnage, pas toi. Il se peut aussi qu'un objet ou un message soit hors-jeu : c'est alors signifié par les lettres HJ. Les possessions personnelles (clés, briquet, portefeuille etc) sont automatiquement hors-jeu, sans nécessiter de marquage. Certains objets mis en jeu par les conteurs peuvent être marqués d'une gommette : cela sert de confirmation qu'il s'agit bien d'un objet en jeu (tous les objets en jeu ne l'auront pas forcément).

Brassards et thules

Chaque maison de changelins a sa couleur, et chaque joueur.euse recevra un brassard de cette couleur pour pouvoir être identifié.e. Ce brassard peut être tressé, intégré à une coiffure, porté à la ceinture ou autre, mais il doit rester visible.

Il arrivera que tu croises des gens avec des brassards blancs. Cela signifie qu'ils ont bien une nature magique, mais ne provenant pas d'un peuple ou d'une maison que tu connais : il y a quelque chose d'étrange et d'inconnu dans leur aura.

Il y aura aussi des gens sans brassard : il s'agit d'humains. Ils peuvent donc être enchantés et on peut leur prendre du glamour, s'ils vivent des émotions puissantes.

Enfin, il y aura des gens avec des thules translucides leur cachant le visage. Ces personnes ne sont pas perceptibles par ton personnage, il te sera donc demandé de les ignorer. Soit elles jouent quelqu'un d'invisible et d'intangible, soit elles sont là pour des raisons liées à la logistique, l'histoire ou la sécurité.

Avoir une relation amoureuse

Un homme peut déclarer sa flamme en offrant une fleur, une femme en laissant tomber son mouchoir (si tu n'es pas cisgenre, tu es libre de choisir ta technique). Un tel acte doit se faire avec un minimum de jeu d'acteur, il ne s'agit pas de juste offrir le gage d'amour. Le personnage à qui elle est dédiée peut, ou pas, récupérer le gage d'amour.

Si elle le fait, elle le lui rendra quand elle le jugera approprié, dans une durée entre 1 heure et 1 cycle (jour ou nuit en cours)... ce qui permet au possesseur du gage d'amour de passer à l'étape suivante, en lui offrant à nouveau. Au troisième gage reçu d'affilée, on est amoureux... et c'est réciproque. Selon ses prédispositions, ça peut aller jusqu'au mariage. Mais dès l'acceptation du premier gage d'amour, on est bien disposé envers la personne qui l'a donnée pour l'événement en cours. Il n'est pas obligatoire d'offrir le gage suivant dès l'acceptation : en fait ce peut être vu comme de l'empressement. En amour courtois (qui est la relation privilégiée par les changelins), offrir plus d'un gage par mascarade est très mal vu. Il ne doit y avoir aucune ambiguïté entre la vie réelle et le jeu : ton personnage séduit/se fait séduire par un autre personnage, pas par le.la joueur.euse qui l'incarne. Si tu veux draguer pour de vrai, fais ça en-dehors du jeu. La sécurité émotionnelle de chacun.e est concernée.



Avoir une relation intime

Pour simuler l'acte sexuel - mais aussi la qualité de toute relation amoureuse - les participants peuvent parler aux conteurs, qui leur fournira les accessoires et une chambre privée pour un prix modique... Les participants doivent alors se bander les yeux. Leur but sera d'attraper un bambou se trouvant entre eux, en le tenant chacun par un bout, à l'aide de leur seul index. Ensuite, à eux de bouger et d'explorer leurs sensations pendant 5 minutes. Les émotions ressenties traduiront la qualité de la relation. Si le bambou tombe trop souvent lors d'une relation sexuelle, c'est la panne! Il n'y a pas de contact physique réel entre les personnes, et le moindre geste ou parole déplacée peut mener à une expulsion directe de l'événement sans remboursement (et avec possibles poursuites pénales). La relation aura forcément lieu dans la black box, et on peut donc choisir qu'elle soit en fait vécue à un autre moment, passé ou futur.

Fouiller

Le.la joueur.euse qui est fouillé.e doit annoncer s'il préfère être fouillé.e réellement ou fictivement.

- Si c'est réellement, celui.elle qui fouille n'a plus qu'à s'exécuter. On n'a pas le droit de cacher quoi que ce soit sous ses vêtements ni sur des zones intimes (ni donc de fouiller à ces endroits), ni de mêler possessions en jeu et hors jeu (telles que portefeuille, clés de

voiture etc). Si un contenant ne contient que du hors jeu, ça doit être précisé avant qu'il ne soit ouvert.

- Si c'est fictivement, celui.elle qui fouille doit annoncer chaque endroit où il fouille, et celui qui est fouillé doit donner ce qui s'y trouve.

Neutraliser

Un personnage est neutralisé quand 2 personnes mettent la main sur une de ses épaules chacun (un troll ou un bonnet rouge n'a pas besoin de binôme pour neutraliser). Le personnage neutralisé ne peut alors plus s'enfuir, on considère qu'il est ligoté. Il peut aussi être assommé une minute si l'on pose doucement une main sur sa tête une fois qu'il est neutralisé, en disant « K.O. ». Si un personnage devait être neutralisé plus longtemps, on demande au/ à la joueur.euse de tenir une corde entre ses mains (aucun nœud réel n'est effectué) : il n'y a alors plus besoin de gardes pour empêcher le personnage de s'enfuir.

Les armes : il est possible de venir avec une arme si c'est plausible selon le personnage (la plupart n'en ont pas). La plupart du temps, cette arme sera chimérique, c'est-à-dire invisible pour les humains non enchantés. Si tu te retrouvais dans un combat, à toi de jouer les blessures qui te sont infligées. Généralement, un ou deux coups bien placés suffisent à neutraliser la plupart des gens. Mais les changelins répugnent pour la plupart à blesser leurs semblables. Une blessure est gardée pendant toute la session en cours.

Subir de la banalité

Chacun de vous aura un collier fourni par les conteur.euses. Certaines circonstances te feront prendre de la banalité. Ces points de banalité seront symbolisés par des perles blanches à enfiler sur ton collier. Tu ne peux pas faire usage de tes arts tant que tu as de la banalité, même une seule perle. De plus, ton rôle peut en être affecté. A 1 perle, tu te sens juste mal à l'aise, sale, ou ayant un coup de cafard. A partir de 3 perles, tu es dépressif, malade, voire désespéré. A 5 perles, ton personnage est emporté par la banalité, et redevient un simple humain : tu ne peux plus le jouer, et les conteurs t'en donneront un autre.

Mais ce n'est pas tout: les gens sentent à quel point la banalité t'affecte (ton collier doit rester visible), et cela les pousse à t'éviter, te repousser ou te mépriser... car c'est contagieux! En effet, tu peux te débarrasser de ta banalité en l'infligeant à d'autres, en sortant une phrase du style « Arrêtez donc vos enfantillages » avec beaucoup de lourdeur, suivi d'un sermon sur la responsabilité, par exemple. Ou en te mettant à arranger les verres sur la table de manière symétrique. Ou en faisant autre chose d'incroyablement ennuyeux et banal. Si plusieurs personnes subissent ta crise, même en tant que spectateurs, ils prennent chacun une de tes perles. Ça te permet d'en donner plusieurs d'un coup, mais si tu n'en as pas assez, les conteurs en distribueront une à chacun.e qui n'en a pas eue, multipliant la banalité présente dans le lieu. Autant dire que si partager la banalité est tolérable (quoique peu apprécié), la multiplier en revanche, c'est très mal vu. Dans un glen (un lieu de pouvoir), c'est même illégal.

Le prestige

Sur ton collier, au-delà des perles blanches de banalité, tu pourras peut-être aussi enfiler des perles colorées. Celles-ci représentent le prestige, c'est-à-dire à quel point tu es populaire, ou en tous cas respecté. Tu reçois 1 perle colorée au début de chaque session. Cette perle est à distribuer aux autres (pas à mettre sur ton propre collier).

D'abord, comment les perd-on ? Tu perds une boule colorée au début de chaque mascarade. Mais ce qui t'intéresse vraiment, c'est de les gagner ! Tu deviens populaire en recevant des perles des autres suite à des actions d'éclat (répartie ou discours, blague ou tacle, résolution d'un mystère, défendre son honneur ou sa maison...), ou simplement en parlant de sujets tendance (pour autant que tu puisses t'illustrer un peu dans ces conversations, voir plus bas). Pour une même scène, tu ne peux recevoir qu'une perle, même si plusieurs personnes veulent t'en donner.

Les nobles reçoivent 1 perle colorée en début d'événement (qui peut être ajoutée à leur propre collier). Un sidhe est toujours considéré comme ayant 5 perles colorées à son collier (le maximum autorisé). Au plus tu montes en prestige, au plus les gens vont avoir tendance à te provoquer ou attendre ton moindre faux pas pour te mettre en défaut (et il en va de même pour toi : c'est un grand jeu féérique que de grapiller du prestige à autrui).

Quand tu parles à quelqu'un.e, s'iel a plus de perles colorées que toi, tu sais qu'iel est plus populaire, plus stylé.e, plus flashy ou plus respecté.e que toi. Ces gens sont dangereux car une fois sur la soirée, ils peuvent te retirer une perle (ils ne peuvent retirer qu'une perle au total sur toute la soirée, et toi-même ne peux perdre qu'une perle sur toute la soirée). Si quelqu'un.e te retire une perle, iel la rajoute à son collier - mais il faut pour cela que cette personne t'ait ridiculisé ou embarrassé publiquement. Tu peux donc manquer de respect à quelqu'un de plus prestigieux, mais c'est risqué.

C'est aussi un baromètre social : si tu t'incrustes dans une discussion où tout le monde est plus prestigieux que toi, les gens vont un peu te regarder de haut, et tu auras pour obligation tacite de traiter ces gens comme s'ils étaient des supérieurs (les appelant par leur titre, cherchant à faire le service etc). A l'inverse, si tu traînes trop avec des gens inférieurs, tu risques de te faire retirer une perle par quelqu'un qui en a plus que toi.

Le prestige n'est pas une vraie monnaie d'échange : on ne peut dire « donne moi cette info et je te donne une perle ». Pourtant, cette influence est monnayable. Un patriarche peut par exemple exiger des marques de respect de sa maison. Ses sujets ne lui donneront pas de perles comme ça, mais ils joueront le fait de clamer sa valeur ou raconter ses exploits, et en faisant cela ils peuvent lui donner des perles.

Le prestige est public, il ne peut se donner ou se voler qu'en présence d'un auditoire. Ex : Lisbeth neutralise un ogre renégat qui a essayé de voler le régent. Seule Absinthe est témoin. Elle ne peut pas lui donner du prestige à ce moment-là. Par contre plus tard elle peut raconter ce qui s'est passé, et là elle (ou n'importe qui entend l'histoire) peut lui donner du prestige.

Si le régent ou le chambellan voient quelqu'un qui vient de passer à 5 perles colorées (ou que ce quelqu'un vient leur raconter en se mettant en valeur), iel a droit à 1 temps supplémentaire jusqu'à la prochaine mascarade : cela représente une aide du régent (il a peut-être glissé un bon mot, lui a offert un poste ou un laissez-passer, l'a invité à une soirée, ou lui a fait rencontrer quelqu'un).

Pour terminer, on a parlé de 'sujets de conversation tendance'. Au bar, il y a un bocal avec des papiers pliés. Chaque fois que tu gagnes une perle colorée à ton collier, tu peux aller regarder 1 thème de discussion du bocal (si tu tires un sujet que tu connaissais déjà, tu peux en tirer un autre). Tu es donc de plus en plus branché sur les sujets à la mode. Ces sujets peuvent être changés par toi et d'autres, en utilisant ton temps entre les sessions. Tu as le droit de communiquer sur ça (dire à untel que les sujets tendance sont ça et ça, ou dire que tu comptes changer un des thèmes pour la prochaine mascarade). Les sujets doivent stimuler ta nature féérique. Ce peut donc être des sujets profonds qui parlent à ton âme (ex : la magie, la passion, l'amitié, la peur, les habitudes, l'enfant intérieur...), des délires (les licornes, ton meilleur anniversaire, comment tu deviendrais célèbre, les vêtements à pois ou rayés...), ou même des conversations liées à l'art : les changelins aiment, à l'aide d'un support visuel ou audio, présenter une œuvre d'art qu'ils ont appréciée (peinture, sculpture, film, musique...).

Black box

La black box est un endroit où l'on va pour jouer des scènes qui ne se passent pas ici et maintenant (bien qu'au moins l'un des utilisateurs garde son personnage). Ce peut être un endroit pour jouer une scène du passé, un rêve/cauchemar, une scène d'un futur possible, ou même un endroit où exposer les pensées ou les émotions d'un personnage, en monologue ou en dialogue. On peut y entrer seul ou jusqu'à trois. Pour proposer une black box sans casser le jeu de la personne qu'on souhaite inviter, on tapote son propre menton avec deux doigts en regardant la personne. Si elle est d'accord, elle fait de même, et vous n'avez plus qu'à vous rejoindre dès que possible pour en parler. On peut utiliser la black box en privé (en fermant les draps) ou offrir la scène au groupe.

Si la scène est publique, deux actions préalables s'imposent : d'abord, évaluer avec les conteur.euses si cette scène va vraiment apporter quelque chose au groupe, et quand la placer (pour ne pas interrompre le jeu collectif trop souvent) ; ensuite, choisir et afficher un des panneaux se trouvant dans la box, qui situent le contexte (passé, futur, introspection, rêve). Lors d'une scène publique de black box, la lumière s'éteint hormis dans la box. Cela marque un hors-jeu général (hormis pour les personnes dans la box), qui s'achève avec la scène. Les informations apparaissant lors d'une box sont 'méta', c'est-à-dire que les joueur.euses les considèrent comme acquises, mais pas les personnages ! Un peu comme un « Pendant ce temps là à Vera Cruz ». C'est juste pour offrir du corps et du plaisir au jeu, mais les informations ne peuvent donc pas être utilisées. Il t'appartient donc d'être prudent.e sur ce que tu dévoiles en black box, car il n'est pas toujours facile de faire abstraction de ce qu'on sait.

Le temps

Entre chaque mascarade, ton personnage va vouloir utiliser son temps et faire des choses. Les rencontres et les échanges ne sont pas encouragées, car cela crée un déséquilibre avec les gens qui n'ont pas le temps de s'investir entre les mascarades. Ceci dit, tu as le droit d'échanger brièvement des infos importantes avec d'autres, ou de dire 'il faudra qu'on s'occupe de tel sujet à la prochaine mascarade'. On te demande de ne pas développer le sujet en question hors jeu. Il t'est aussi possible d'organiser une rencontre avec untel ou unetelle en jeu, pour autant que vous vous en teniez à un jeu d'acteur sans conséquences politiques. Partager un thé en vous racontant votre enfance par exemple, ou aller visiter un musée ensemble. Mais non échafauder un plan pour voler le glen de la maison adverse, par exemple.

Par contre, à la fin de chaque mascarade, tu reçois 1 'temps'. Ce temps peut être utilisé pour faire des choses utiles. Attention, comme le glamour, il n'est pas stockable. Si tu n'en fais rien d'ici la prochaine mascarade, il est perdu.

Le temps peut être utilisé pour :

- En **prestige de maison** : tu montes de 1 le prestige de ta maison. Si, en début de session, un.e changelin.e a un prestige inférieur à celui de sa maison, iel gagne 1 prestige à ajouter à son collier immédiatement.
- En **prestige personnel** : tu gagnes 1 prestige à ajouter à ton collier immédiatement. De plus, tu peux aller enlever un papier (au hasard) dans le bocal à tendances du bar (voir prestige), et à en rajouter un écrit de ta main.
- En **recherches** : tu peux enquêter sur un sujet précis. Les conteur.euses te donneront des informations en rapport. Evidemment, les changelins ne font pas tous leurs recherches de la



même façon : un bonnet rouge va intimider ou tabasser, un boggan écouter les ragots, un eshu éplucher les vieilles légendes, et quelqu'un de compétent dans l'art de Rêverie va interroger le Songe.

- En **espionnage** : choisis une maison : les conteur.euses te diront comment ses membres usent de leur temps ce mois-ci.
- En **espionnage de domaine** : choisis un domaine. Les conteur.euses te révèlent ses aménagements.
- En **politique** : tu t'imposes grâce à des complots ou des manigances. Tu pourras (une seule fois), lors de la prochaine mascarade, faire perdre 1 prestige à quelqu'un qui a plus de prestige que toi.
- En **domaine** : tu acquiers de nouvelles terres (on appelle ça un domaine, mais pour ce faire il te faut l'accord du suzerain ou de la régence) ; ou tu fais un aménagement sur un domaine déjà possédé par toi.
- En **cancans** : tu remplaces un sujet de conversation tendance (dans les boccas du bar) par un sujet de ton choix. Tu as le droit de communiquer cette information à qui tu veux.
- En **invitant** un.e humain.e : à la prochaine mascarade, tu invites un.e humain.e spécifique. Iel doit être susceptible d'accepter ton invitation (ce ne peut pas être Joe Biden par ex). Cette personne est enchantée par toi (tu ne dois pas payer le glamour), et sera jouée en volontariat (donc maximum 30 minutes), à moins qu'un.e joueur.euse découvrant Changelins n'ait envie de jouer ce personnage pour une soirée entière.
- En **divers** : tu peux aussi accomplir d'autres actions, comme par ex ouvrir une galerie d'art, te lier avec un gang local, organiser une fête de quartier, militer pour une cause environnementale.... Cette action peut échouer, en fonction de différents facteurs (jamais aléatoires).

Jouer un pnj

Parfois, pour avancer, l'intrigue aura besoin de pnj, c'est-à-dire de personnages non-joueurs. Ces personnages sont éphémères, et sont joués par tout un chacun. Quand un conteur demande « un.e volontaire », cela signifie qu'il y a le besoin pour incarner un pnj. N'importe qui peut se présenter, et le rôle durera de quelques minutes à 1/2 heure. Si tu vois un.e joueur.euse qui porte un costume différent que celui de son personnage habituel et a un comportement différent (ne semble pas te reconnaître, etc), c'est que cette personne est dans un autre rôle.

Obtenir des informations

Parfois, tu auras besoin d'informations avant la prochaine mascarade. Plutôt dans les 10 minutes. Ecris alors simplement ton nom et ce que tu veux avoir comme infos sur un papier, et donne-le à un conteur.euse. Dès qu'iel aura le temps, il viendra te donner les infos recherchées. Mais attention la méthode comporte plusieurs risques :

- Tout d'abord, tu puises ces informations directement du Songe. C'est éprouvant pour la santé mentale, et tu encaisses du bedlam (exactement comme si tu avais plus de 3 glamour).
- Ensuite, tu te « portes volontaire » (voir ci-dessus), donc tu pourras être recruté pour jouer un autre rôle, lors de cette session ou d'une session suivante.
- Il se peut que malgré ces inconvénients, tu ne reçoives rien comme infos, ou des infos à côté de ce que tu cherchais (dépendant du scénario).

Encore une chose : tu ne peux obtenir que des connaissances générales. Par ex, tu peux demander des infos sur les bonnets rouges, mais pas sur Roger le bonnet rouge ; ou sur les clubs de philatélie de Toulouse, mais pas sur l'amicale philatélique des retraités de St Cyprien. On ne peut demander qu'une fois une information par session... pense aux pauvres conteur.esuses déjà surchargé.es ☺

Si c'est trop...

Quand la situation devient trop intense ou touche à des thèmes difficiles à gérer pour toi, n'hésite pas à le signaler. Il suffit de brandir la main, paume devant ton partenaire de jeu, dans le geste reconnu comme « stop ». En même temps, annonce une de ces 2 couleurs :

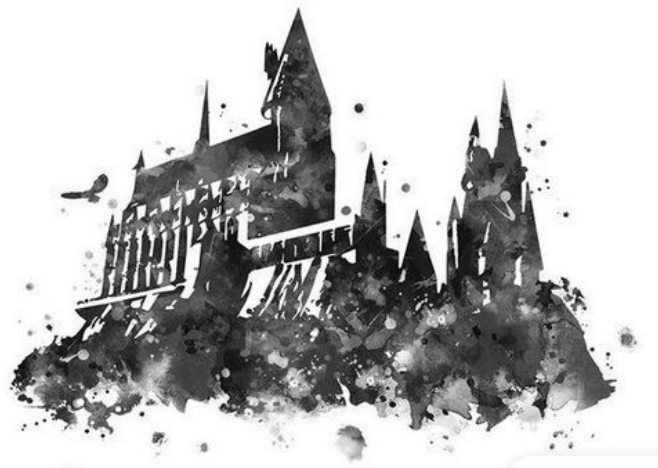
- « Orange » signifie qu'on touche à une zone sensible pour toi. L'orange signifie que tu es ok pour continuer à jouer, mais est une demande de lever le pied en termes d'intensité de jeu.
- « Rouge » signifie que tu atteins ta limite, ou qu'une barrière inacceptable a été franchie. Le rouge est une obligation à passer en hors-jeu, et, si tu le souhaites, discuter du problème avec ton/tes partenaires de jeu du moment. Si tu reçois un « rouge », commence par t'excuser ; écoute ce qu'il a à dire ; ne juge pas ; ne minimise pas ; ne blague pas ; ne rejette pas la faute ; et vois comment tu peux aider le.la joueur.euse à sortir de sa détresse... s'il est ouvert.e au dialogue à ce moment-là.
- « Vert » est la troisième annonce de sécurité possible. Elle peut être prononcée par la personne dont le personnage subit une scène (des insultes ou de l'intimidation – pour rappel, jamais on ne joue de scènes hardcore de style viol ou torture). « Vert » signifie alors « Tu peux y aller, ce type de jeu me convient pour l'instant » (cela n'empêche pas de prononcer un orange ou un rouge juste après si cela ne convient plus). Mais ce peut aussi être la personne dont le personnage oppresse qui peut arrêter son jeu une seconde pour demander « Vert ? », ce qui est une façon de vérifier que ton partenaire de jeu est confortable à jouer la scène. On y répond par une des trois couleurs.

Les conteur.euses sont évidemment toujours disponibles si besoin, et donneront une priorité absolue à ce genre de situation. Si tu souhaites leur parler, n'hésite pas à interrompre leur conversation et à signaler un problème hors-jeu. Iels se rendront immédiatement disponibles.

Règles sur les domaines

Gouvernance et noblesse : un domaine ne doit pas forcément être dirigé par un noble. Un domaine peut d'ailleurs appartenir à quelqu'un d'autre qu'au patriarche ou à la matriarche d'une maison. Un noble peut par contre anoblir quelqu'un, tant qu'il lui donne un titre inférieur au sien. En l'occurrence, une baronne peut anoblir des chevalier.ères, pas mieux. Dans le cas de Toulouse, depuis la régence, Lisbeth est considérée comme comtesse, puisqu'elle a repris la fonction du comte. Cette mesure a été prise pour qu'à la veille de la nouvelle répartition des terres, elle puisse nommer des baron.nes.

Un chevalier n'a pas de terres, et son titre est un nom de famille ne se rapportant à aucun endroit spécifique (comme Valentin Potiron, chevalier de Vitrumé). Les noms des autres rangs de noble désignent l'endroit dont ils ont la charge (comme Hylaïre St Aubry, baron de Bayonne et du Levant).



Aménagements : chaque domaine peut être aménagé. Par aménagement, il gagne 1 niveau. Un domaine avec 2 aménagements est donc niveau 2. Par niveau, il peut abriter un changelin de n'importe quelle maison pour le mois (pour autant que son seigneur lui accorde l'asile). Un changelin étant présent dans un domaine bénéficie de ses aménagements. Demander asile se fait pendant les mascarades. Lors du débriefing mensuel, chaque seigneur de domaine précise qui réside chez lui/elle pour le mois en cours (il est conseillé à ces seigneurs de prendre des notes pour ne pas oublier qui est chez lui).

Un aménagement doit toujours être décrit narrativement. Il ne s'agit pas de simplement choisir Merveilleux par ex : il faut décrire en quoi ce lieu est désormais merveilleux, et le faire savoir à la communauté (par le biais des eshus, par ex).

Liste des aménagements

Merveilleux : le domaine génère plus de glamour. Cet aménagement peut être pris plusieurs fois, par contre son allégeance est choisie au début, une fois pour toutes (Cour d'Été ou d'Hiver). Il génère 1 glamour par mois, offert en début de mascarade. Le glamour produit peut être réparti entre les changelins (de la bonne Cour) qui y résident. Ex : si le domaine a 2 fois l'aménagement Merveilleux et qu'il abrite 3 changelins, seuls 2 d'entre-eux récupéreront 1 glamour... Ou un seul récupérera 2 glamour.

Glen : prérequis : le domaine doit avoir 3 fois l'aménagement Merveilleux. Un glen peut faire disparaître 1 banalité pour un changelin (de la bonne Cour) qui y réside. Mais si plusieurs changelins souillés de banalité y résident lors du même mois, le domaine perd son aménagement 'glen' de façon permanente. Un changelin qui y reste 2 mois de suite prend du bedlam (folie), car autant de magie est difficilement supportable pour un esprit mortel.

Politique : le domaine offre une dépense de temps gratuite (pour un résident au choix), pour autant qu'il s'agisse de faire de la 'politique'.

Recherches : le domaine offre une dépense de temps gratuite (pour un résident au choix), pour autant qu'il s'agisse de faire des 'recherches'.

Lieu magnifique : un changelin qui réside ici a une reconnaissance envers le seigneur de ce domaine, et cherchera pour cette mascarade à lui rendre service (sans pour autant dévoiler ses secrets ou risquer la mort).

Lieu de murmures : les bansidhes et boggans qui résident ici gagnent 2 fois leur pouvoir mensuel.

Lieu de liesse : les eshus et faunes qui résident ici gagnent 1 glamour s'ils chantent, content ou font rire ou trembler des gens en mascarade (1 utilisation par mascarade).

Lieu de chaos : pixies, pookas et faunes qui résident ici gagnent 1 glamour s'ils créent le chaos ou la confusion suite à une blague ou un mensonge (1 utilisation par mascarade).

Lieu violent : les trolls et bonnets rouges qui résident ici, s'ils provoquent une bagarre lors de la prochaine mascarade, gagnent 1 glamour (1 utilisation par mascarade).

Atelier : les nockers qui résident ici peuvent, lors de la prochaine mascarade, produire un autre effet avec leur machine, que ceux spécifiés – veto possible des conteur.euses).

Portail onirique : le domaine offre chaque mois une surprise venue du Songe : une chimère, un objet, un sort, un souvenir... Cette production est aléatoire.

Sécurité : si des actions de jeu ont lieu sur son domaine, son seigneur est tenu au courant.

Influence : cet aménagement se place par un noble uniquement, sur un domaine qui n'appartient pas à sa maison. Il peut être pris plusieurs fois. Une influence est un contre-pouvoir. Si tu as plus d'influence sur un domaine que le niveau de ce domaine, tu peux utiliser ton temps pour voler le domaine et toutes ses améliorations à son ancien propriétaire.

Ambassade : cet aménagement se place par un noble uniquement, sur un domaine qui n'appartient pas à sa maison. Il peut être pris plusieurs fois. Avec ou sans le consentement du seigneur de ce domaine, le noble peut exiger asile pour autant de changelins de sa maison que d'ambassades de sa maison présentes sur ce lieu. Cela compte dans la limite des changelins hébergeables, et le noble a la priorité. Cela ne fonctionne que pour les domaines de même Cour (Été/Hiver).

Secret : cet aménagement se place sur un autre aménagement : il le rend indétectable à l'espionnage de domaine.