

Changeling The Dreaming



KIT DE CONVERSION AU SYSTEME DU
NOUVEAU MONDE DES TENEBRES (NWOD)

Credits

Document écrit et compilé par Selpoivre (selpoivre@gmail.com) – Version 1 Avril 2007.

Changeling : the Dreaming et **the World of Darkness** sont des jeux de rôles créés par les studios **White Wolf** et traduits et publiés en français par les défuntes éditions **Ludis** (pour **Changeling**) et **Hexagonal** (pour **the World of Darkness**). Ce document ne doit pas être vu comme une atteinte aux droits d'auteurs détenus par **White Wolf** et **Hexagonal**. Les différentes illustrations utilisées restent la propriété exclusive de leurs auteurs.



1554 LITTON DR
STONE MOUNTAIN, GA
30083
USA

© 2003 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Mage the Ascension, Hunter the Reckoning, World of Darkness, Aberrant and Exalted are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerers Crusade, Trinity, Dark Ages Vampire, Demon the Fallen, Orpheus, Mind's Eye Theatre, Shades of Gray, Crusade of Ashes, Shadow Games, the

Orphan-Grinders and End Game are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

© 2004 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Mage the Ascension and World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Storyteller System, Storytelling System, Vampire the Requiem, Werewolf the Forsaken and Mage the Awakening are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

Pour plus d'aides de jeu et de matériel sur les jeux du **Monde des Ténèbres**, n'hésitez pas à visiter mon blog (<http://meuh.fullbox.org/blog>).

Introduction

En attendant aout 2007...

Parmi tous les jeux du Monde des Ténèbres, *Changeling* a toujours tenu une place à part pour moi. Malgré tous ses défauts, j'ai toujours trouvé ce jeu particulièrement intéressant, essentiellement parce qu'il faisait vibrer une corde en moi : celle des souvenirs de l'enfance et de la nostalgie du temps qui passe. Injustement boudé par la majorité des joueurs habitués au MdT, *Changeling* est sur le point de faire un come-back cet été, sous la forme d'un nouveau jeu pour le second *Monde des Ténèbres* intitulé *Changeling : the Lost*.

En attendant cette date, ce fichier vous permet de rejouer à l'ancienne incarnation de ce jeu en utilisant les règles du nouveau *Monde des Ténèbres* (nWoD). Il ne s'agit pas à proprement parler d'une adaptation ou d'une conversion, mais d'une sorte de kit de conversion, vous permettant de jouer à *Changeling : the Dreaming* avec les nouvelles règles avec un minimum d'effort.

Livres nécessaires pour utiliser cette adaptation

Cette adaptation repose naturellement sur deux livres : le livre de base de *Changelin – le Songe* (l'édition et la langue sont indifférente, ce fichier vous présentant la plupart des changements intervenus dans la seconde édition du jeu) et le livre de base du nouveau *Monde des Ténèbres*.

Les ouvrages suivants sont également utilisés dans ce document mais leur utilisation reste entièrement optionnelle :

The Shadow Court introduit les Arts Sombres (Désillusion et Mépris)

Nobles : the Shining Host introduit les Arts Nobles (Chronos et Rêverie)

Changeling Player's Guide apporte une foule d'Avantages et de Handicaps et trois Arts (Pyrotechnie, Nommage et Lien des Esprits)

Kithbook : Nockers introduit l'Art d'Infusion

Kithbook : Eshu introduit l'Art du Conte

Fool's Luck : the Way of the Commoner introduit l'Art de Métamorphose

« Let the games begin ☺ »

Création de personnage

Création d'un personnage Changelin

1. *Concept* :

Voir le livre de règles du nouveau *Monde des Ténèbres*.

2. *Cour et Legs Seelie et Unseelie* :

Voir le livre de règles de *Changelin – le Songe*. Les Legs remplacent les Vices et Vertus des Mortels.

3. *Attributs (5/4/3)* :

Voir le livre de règles du nouveau *Monde des Ténèbres*.

4. *Compétences (11/7/4) et Spécialités (3)* :

Voir le livre de règles du nouveau *Monde des Ténèbres*.

5. *Aspect et Kith* :

Le Kith détermine l'Héritage et la Faiblesse du personnage, ainsi que le Royaume de prédilection. L'Aspect détermine le Glamour et la Banalité de départ. Voir le livre de règles de *Changelin – le Songe*.

<i>Aspect</i>	<i>Glamour de départ</i>	<i>Banalité de départ</i>
Gamin	5	1
Vaurien	4	3
Grincheux	3	5

6. *Maison (si applicable)* :

Concerne uniquement les Sidhe et les personnages disposant de l'Atout *Titre*. La Maison détermine l'avantage et le handicap de Maison (voir plus loin). Voir le livre de règles de *Changelin – le Songe*.

7. *Atouts (7)*

Les nouveaux Atouts disponibles pour les personnages Kithain sont détaillés plus loin dans ce document. Ils correspondent aux Historiques introduits dans le livre de base de *Changelin* (leur score variera donc entre • et •••••) et aux Atouts présentés dans le *Player's Guide*. Vous trouverez plus loin une brève liste de ces Atouts spécifiques aux Changelings.

Voir le livre de règles du nouveau *Monde des Ténèbres* et le livre de base de *Changelin – le Songe*. Si un Historique présenté dans le livre de base de *Changelin* est déjà présent dans le livre de base du nouveau *Monde des Ténèbres*, utilisez de préférence ce dernier.

8. *Arts (3) et Royaumes (5)* :

Voir le livre de règles de *Changelin – le Songe*.

9. *Glamour et Banalité* :

Voir le livre de règles de *Changelin – le Songe*.

La Banalité peut être augmentée en échange de points d'Atout supplémentaires (1 point de Banalité supplémentaire donne 1 point d'Atout).

Le Glamour peut être augmenté au coût de 2 points d'Atouts pour un point de Glamour.

Cas particulier : Créer un personnage Gamin

- Les points qu'ils ont à répartir entre leurs Attributs sont respectivement 4, 3 et 2. Leurs scores dans les attributs Physiques ne peuvent dépasser 3 à la création.
- Les points qu'ils ont à répartir entre leurs Compétences sont respectivement de 6, 5 et 3. Leurs scores de Compétences ne peuvent dépasser 3 à la création.
- Ils ne disposent que de 6 points d'Atouts et certains Atouts leurs sont inaccessibles, ou concernent leur parents (*Atouts modifiés pour les Gamins* plus loin).
- Contrairement aux autres personnages, les Gamins ont une Taille de 3. L'Atout Géant permet de faire passer leur taille à 4.
- Les Gamins commencent tous avec les Handicaps *Mineur* et *Petite taille* (voir plus loin).
- De manière générale, les joueurs de personnages Gamins sont encouragés à discuter de leur personnage avec leur Conteur, afin de préserver le réalisme et la cohérence de la Chronique.

Atouts modifiés pour les gamins

- Les Atouts suivants sont inaccessibles aux Gamins :
Fighting style : Two Weapons, Gunslinger, Stunt Driver, Fame, Barfly
- Les Atouts suivants sont limités à 1 pour les Gamins :
Fighting style : Kung-fu, Fighting style : Boxing
- Les Atouts *Ressources* et *Status (dans la société mortelle)* ne concernent pas directement le personnage mais ses parents mortels ou leurs mentors Changelins.
- Les Atouts *Contacts* et *Alliés* peuvent concerner soit le personnage directement soit ses parents et/ou mentors (au choix du joueur).

Atouts spécifiques aux gamins

Argent de poche (• à •••) : Le personnage dispose d'une petite réserve d'argent de poche. Le score de cet Atout représente à la fois le montant et la fréquence de son argent de poche. Cet Atout est une sorte d'équivalent à l'Atout *Ressources* décrit dans le livre de base du nouveau

Monde des Ténèbres. L'échelle « monétaire » n'est bien évidemment pas la même entre *Ressources* et *Argent de poche*.

handicaps spécifiques aux gamins

Mineur : Quel que soit sa situation dans la société des Kithain, un Gamin sera toujours considéré comme mineur dans la société humaine avec tous les inconvénients que cela suppose : école obligatoire, interdiction d'accès aux débits de boissons, obligation de vivre chez un adulte responsable...

Petite taille : Avoir la taille d'un enfant de 12 ans implique de nombreux inconvénients. Certains lieux interdisent l'accès aux personnes en dessous d'une taille limite et le personnage ne pourra probablement jamais passer pour plus vieux qu'il n'est.

Cas particulier : Créer un personnage Vaurien

- Les points qu'ils ont à répartir entre leurs Compétences sont respectivement de 9, 6 et 4. Leurs scores de Compétences ne peuvent dépasser 4 à la création.
- Ils ne disposent que de 6 points d'Atouts et certains Atouts leurs sont inaccessibles, ou concernent leur parents (*Atouts modifiés pour les Vauriens* plus loin).
- Contrairement aux autres personnages, les Vauriens ont une Taille de 4. L'Atout Géant permet de faire passer leur taille à 5.
- Les Vauriens commencent tous avec le Handicaps *Mineur* (voir plus loin).
- Bien que ces personnages soient moins restrictifs que les Gamins, les joueurs de personnages Vauriens sont encouragés à discuter de leur personnage avec leur Conteur, afin de préserver le réalisme et la cohérence de la Chronique.

atouts modifiés pour les vauriens

- Les Atouts *Ressources* et *Status (dans la société mortelle)* ne concernent pas directement le personnage mais ses parents mortels ou leurs mentors Changelins.
- Les Atouts *Contacts* et *Alliés* peuvent concerner soit le personnage directement soit ses parents et/ou mentors (au choix du joueur).

atouts spécifiques aux vauriens

Argent de poche (• à •••) : Le personnage dispose d'une petite réserve d'argent de poche. Le score de cet Atout représente à la fois le montant et la fréquence de son argent de poche. Cet Atout est une sorte d'équivalent à l'Atout *Ressources* décrit dans le livre de base du nouveau *Monde des Ténèbres*. L'échelle « monétaire » n'est bien évidemment pas la même entre *Ressources* et *Argent de poche*.

Faux papiers (•••) : *Prérequis* : 16 ans et *Manipulation* •••. Un Vaurien possédant cet Atout a réussi à obtenir de faux papiers qui peuvent l'aider à se faire passer pour un adulte dans la société humaine. Présenter ces papiers offre un bonus de 3 dés à toute action visant à persuader un humain que le personnage est en âge d'être majeur.

Inconvénient : se faire pincer avec des faux papiers est bien sûr largement suffisant pour valoir de gros ennuis au personnage. Un échec critique découlant d'une utilisation de cet Atout signifie que la supercherie du personnage est découverte, empêchant toute nouvelle tentative sur cette personne.

handicaps spécifiques aux vauriens

Mineur : Quel que soit sa situation dans la société des Kithain, un Vaurien sera toujours considéré comme mineur dans la société humaine avec tous les inconvénients que cela suppose : école obligatoire, interdiction d'accès aux débits de boissons, obligation de vivre chez un adulte responsable...

Nouveaux Atouts

Ire du Dragon (•••) : Permet au personnage de faire appel à l'Ire du Dragon (voir plus loin). Ne peut être choisi que par un Sidhe ou un personnage disposant de l'Atout *Titre* pour être appris à la création du personnage.

Atouts tirés du livre de base de *changelin - le songe*

Chimères (• à •••••) : Représente les objets ou alliés Chimériques du personnage.

Rêveurs (• à •••••) : Artistes humains que le personnage inspire.

Domaine (• à •••••) : Représente un Lieu féérique appartenant au personnage.

Titre (• à •••••) : Le titre de noblesse du personnage.

Trésors (• à •••••) : Objets enchantés par du Glamour que le personnage possède.

Gremayre (• à •••••) : Les souvenirs qu'il garde de sa vie dans le Songe et l'accès dont il dispose à l'inconscient collectif des fées. Permet également de contrer les Charmes.

Atouts tirés du *player's guide*

Vies passée (• à •••••) : Les souvenirs que le personnage garde de ses précédentes incarnations. Ne peut être choisi par les Sidhe.

Eternité Féérique (••) : Depuis sa Chrysalide, votre personnage ne vieillit plus. Cependant, si son moi féérique venait à être détruit ou définitivement submergé par la Banalité, le personnage recommencerait à vieillir.

Medium (•••) : Le personnage peut entendre et communiquer avec les esprits et fantômes (il ne peut cependant pas les voir). Les Sluagh ne payent que • pour cet Atout.

Mentor Fantomatique (•••) : Nécessite *Medium*. Le personnage est guidé par un fantôme qui agit comme un mentor.

Chanceux (•••) : Le personnage peut relancer trois jets liés à la magie par séance de jeu (lancers de Charmes, résistance à un pouvoir, contrecharmement...).

Parangon (•••••) : Le personnage possède une grande affinité avec l'un des Arts et son apprentissage viendra plus naturellement. L'Art choisit par le joueur voit ses coûts en points d'expérience réduits aux $\frac{3}{4}$. *Cet Atout ne peut être sélectionné qu'une seule fois et uniquement à la création du personnage.*

Cœur poétique (•••) : Le personnage peut tenter de repousser les effets de la Banalité. A l'aide d'un jet de Volonté réussi, le personnage peut ignorer un gain de Banalité par histoire.

Nouveaux Handicaps

Echos : Certaines superstitions sont efficaces contre le personnage : jeter du sel par-dessus son épaule permet de se protéger des charmes du Changelin, il lui est impossible de rentrer chez quelqu'un sans avoir été invité... (Voir p 24 du *Player's Guide* pour plus de détails et des exemples d'Echos).

Allergie au Fer Froid : Le Kithain souffre physiquement lors de tout contact avec le Fer Froid. Chaque round au contact du métal inflige une blessure létale chimérique (passe au réel si toutes les cases chimériques sont remplies).

Pour plus d'Atouts et Handicaps, vous pouvez consulter le premier chapitre du *Player's Guide*.

Nouvelles spécialités

science

Gématría : La science Nocker qui cherche à reproduire des mécanismes mécaniques et physiques dans le Songe. Cette spécialité est requise pour utiliser les niveaux ●● à ●●●● de l'Art Nocker d'Infusion.

Alchimie Chimérique : La science Nocker qui cherche à reproduire des mécanismes chimiques dans le Songe.

expression

Conte : Représente la facilité du personnage à raconter des histoires captivantes. Cette spécialité est typique des Eshu.

Systemes dramatiques

Lancer un charme

comment lancer un charme

1. Choix de l'Art et du / des Royaume concerné.
2. Choix et exécution d'une Bêtise. Le Conteur estime alors le niveau de la Bêtise effectuée.
3. Le lanceur dépense un point de Glamour pour lancer le Charme (deux points si le Charme est Strange).
4. La réserve de dés utilisée pour lancer un Charme est :
Attribut associé à l'Art + Royaume utilisé (le plus faible si plusieurs Royaumes sont utilisés)

Si le charme est lancé en dehors d'un Lieu Enchanté et dirigé contre une cible qui n'est ni un Changeling, ni une Chimère ni enchantée, le lanceur du charme applique un malus à son jet égal à la Banalité de la cible OU à la plus haute Banalité des spectateurs (si des humains sont présents)

Si le personnage possède des points de Cauchemar, il remplace autant de dés "normaux" par des dés de "cauchemar" qu'il a de points de Cauchemar (Utiliser de préférence des dés de couleur différente).

Le niveau de la Bêtise a une influence sur la tentative :

<i>Niveau de la Bêtise</i>	<i>Modificateur</i>
Aucune Bêtise	Retire deux dés à la réserve Gain d'un point de Banalité
1	Aucun modificateur
2	Ajoute un dé à la réserve
3	Le jet est un 9-again
4	Le jet est un 8-again
5	Le jet est un 8-again Ajoute deux dés à la réserve

note sur le royaume temps

Temps est un Royaume particulier, car il ne peut être utilisé qu'en combinaison avec d'autres Royaumes. Il permet de retarder l'effet d'un Charme à un moment ultérieur. Lorsqu'il est utilisé, le jet est effectué au moment du lancement et non au moment du déclenchement (ce qui peut avoir une importance quand on pense aux conséquences sur le Charme de la présence de témoins humains).

note sur les charmes estranges

Un Charme est dit « Etrange » s'il affecte ouvertement les deux mondes (physiques et féériques). Un Charme qui n'est pas Etrange est dit Chimérique, et n'affectera le monde physique que de manière marginale et ses effets pourront passer pour d'étranges coïncidences. Utiliser un Charme Etrange coûte un point de Glamour supplémentaire.

le cauchemar

Quand un Changelin prend un point de banalité, celui-ci peut, avec l'accord du Conteur, être transformé en point de Cauchemar.

Lorsqu'un joueur ayant des points de Cauchemar lance un Charme, il remplace autant de dés "normaux" par des dés de "cauchemar" qu'il a de points en Cauchemar. Si un ou plusieurs dés de cauchemar font 1 à leur résultat, le lanceur du Charme subit un effet néfaste :

- Chaque 1 obtenu sur un dé de Cauchemar annule un succès obtenu, en commençant par les 10.
- Le personnage perd alors autant de points de Cauchemar qu'il avait obtenu de 1 sur les dés de Cauchemar.
- Il subit un contrecoup en fonction du nombre de points de Cauchemar ainsi perdus.

Exemple de contrecoups du Cauchemar :

- 1 point perdu → Le personnage voit son sommeil troublé par des cauchemars pendant 5 nuits
→ Pendant un mois le personnage semble suivi par un vent glacial
- 2 points perdus → Le personnage est victime de violentes migraines pendant un mois

3 points perdus

→ Le personnage devient subitement maladroit (malus de -3 dés à la prochaine action physique)

→ L'une des Bêtises favorites du Changelin deviens tabou pendant un mois

→ Le Charme lancé se retourne contre son lanceur où a un effet inverse

→ Le personnage devient aveugle pour une scène

→ Pendant la prochaine scène dangereuse, il ne relance pas les 10 (ni les 8-again ou les 9-again s'appliquant éventuellement)

4 points perdus

→ Le Changelin perdra un objet de valeur dans la semaine

5 points perdus

→ Le personnage gagne 1d10 points de banalité temporaires

→ Le personnage perd tous ses points de glamour temporaires

CONTRE UN CHARME

Un Changeling ciblé par un Charme peut tenter de le contrer :

- Il peut tenter de résister avec sa Banalité. Il lance alors autant de dés que sa Banalité temporaire ou permanente (la plus haute des deux). Chaque succès de ce jet annule un succès du lanceur du charme. Ceci est une action réflexive rapportant un point temporaire de Banalité quelle qu'en soit l'issue.
- Un Changeling possédant au moins un point dans l'Atout Gremayre peut tenter de tisser un Contrecharme. Il dépense un point de Glamour et jette Astuce + Gremayre. Le personnage doit également disposer des mêmes Arts que ceux impliqués dans le Charme, avec des niveaux au moins égaux. Si le personnage ne remplit pas cette dernière condition, il subit un malus de deux dés à sa tentative. Chaque succès de ce jet annule un succès du lanceur du Charme. L'action de tisser un Contrecharme est une action simple (le personnage saute donc sa prochaine action s'il contre un Charme instantanément).

ARTS ET ROYAUMES

Les listes ci-dessous récapitulent les différents Arts disponibles pour la plupart des Kithains avec l'attribut associé. Vous trouverez également entre parenthèses les éventuelles restrictions imposées pour apprendre cet art. Par exemple, la mention (Shadow Court) indique que cet Art est réservé aux membres de la tristement célèbre Cour des Ombres. Un personnage ne satisfaisant pas les conditions de l'Art aura beaucoup plus de mal à trouver un mentor capable de le lui apprendre. Les Arts Estranges sont signalés par la mention (Es). Les Arts Chimériques le sont par la mention (Ch).

ARTS

Art du Conte (Eshu)

- Bénédiction d'Agemo
- Lueurs éphémères
- Murmure dans la foule
- Pierres et bâtons
- Instant de vérité

Chicanerie

- Confusion

Présence

Permet de sonder l'état d'esprit d'un auditoire (Ch)

Crée de petits effets lumineux et sonores (Ch ou Es)

Insinue une émotion ou une idée dans un auditoire (Ch)

Change une histoire en protection pour le Conteur (Ch ou Es)

Idem Ombes Fantômes (Prestidigitation 5) (Es)

Manipulation

Brouille les perceptions (Ch)

- Fugue
- Emotion
- Voile
- Cœur Enchaîné

Efface des souvenirs (Ch)
Amplifie une émotion (Ch)
Soustrait un objet à la perception (Ch)
Suggestion (Ch)

Chronos (Nobles)

- Etrange
- Vision du passé
- Rêve Temps
- Permanence
- Revers de fortune

Calme

Brouille la notion du temps (Es)
Regarder dans le passé (le sien ou celui de qqn d'autre) (Ch)
Ralentit / Accélère le temps (Es)
Rends les effets d'un autre charme permanents (Es ou Ch)
Permet de défaire un évènement écoulé (Es)

Désillusion (Shadow Court)

- Innocence
- Façade
- Brumes de la mémoire
- Profondeurs de l'inconscient
- Coeur de ténèbres

Manipulation

Cacher des secrets (Es)
La bêtise devient un déguisement (Ch)
Effacer les souvenirs. Ils ne peuvent refaire surface sans assistance (Es)
Force sa cible à accomplir une tâche fixée et à oublier de l'avoir accomplie (Es)
Envoie une cible sur une longue quête pour oublier quelque chose (Es)

Divination

- Bonne Fortune
- Mauvais Œil
- Voyance
- Augure
- Feu du Destin

Intelligence

Attire la chance (Ch)
Attire la malchance (Ch)
Perception à distance (Ch)
Prédire l'avenir (Ch)
Attire le Destin sur la cible (Ch)

Essence

- Murmures du Saule
- Baume de Bruyère
- Bouclier du Chêne
- Assaut du Houx
- Métamorphose du Sureau

Vigueur

Discuter avec des objets inanimés (Ch)
Guérison (Ch)
Protection (Ch)
Briser des objets / Blessé (Ch)
Changement d'apparence (Es)

Infusion (Nockers)

- Durcissement
- Résistance
- Génération de FUBAR
- Animantis
- Gilgul

Intelligence

Transforme une Chimère Incidentale inanimée en matière première (Ch)
Rends un matériau Chimérique plus résistant aux dégâts et à la Banalité (Ch)
Crée une FUBAR pour alimenter une création de l'artisan (Ch)
Crée un Golem (Ch)
Dote un Golem d'une conscience (Ch)

Note : A partir du niveau 4, l'utilisation du Royaume Fée niv 5 est obligatoire.

Lien des Esprits (Nunnehi)

- Vision du Monde
- Parler avec les Ancêtres
- Vision de la Quête
- Placarder
- Dance des Fantômes

Calme

Perception partielle du monde des Esprits (Ch)
Contacte l'un des Ancêtres de la Tribu du lanceur (Es)
Donne un indice sur un dilemme ou le futur (Ch)
Contacte l'esprit d'un défunt (Es)
Commander l'esprit d'un défunt (Es)

Mépris (Shadow Court)

- Moquerie

Astuce

Contre Protocole (Souverain 1) / encourager les mauvais comportements. (Es ou Ch)

- Désobéissance
- Insolence
- Avocat du diable
- Condamnation

Métamorphose (Roturiers)

- Forme Camouflée
- Imitation
- Demande à Alice
- Leçons de Merlin
- Transformation Mythique

Nommage (Cercle de Crystal)

- Cherche sort
- Rune
- Cercle Runique
- Vrai nom
- Remodelage

Périple

- Marelle
- Vif-Argent
- Portail
- Coureur des Vents
- Eclair

Prestidigitation

- Artifice
- Piège
- Effigie
- Chapardage
- Ombes Fantômes

Pyrotechnie

- Feu Follet
- Lumière du Saule
- Poing de Prométhée
- Brûler et bouillir
- Vive étoile

Rêverie (Nobles)

- Trouver le Chemin d'Argent
- Déterminisme
- Havre
- Harmonie
- Tissage du Songe

Souverain

- Protocole
- Dictum

Dénigrer l'autorité, désobéir aux ordres (Ch)

Susciter des révoltes (Es)

Renforcer les effets de son discours pour convaincre une audience (Ch)

Rend les assemblées du Shadow Court complètement obscures (Es)

Vigueur

Camouffle la cible (- 3 dés pour repérer) (Ch)

Imite l'apparence et la voix de la cible (Ch)

Agrandissement / Rétrécissement (Es)

Transformation en animal commun (Es)

Transformation en animal légendaire (Es)

Intelligence

Comprendre le sens d'un écrit (Ch)

Améliore la cible grâce à une Rune (Ch)

Protège la cible (Es)

Trouve le Vrai Nom de la cible (Ch)

Transforme la cible via son Vrai Nom (Es)

Astuce

Saut (Es)

Déplacement rapide (Es)

Crée une porte dans un obstacle (Es)

Vol (Es)

Téléportation (Es)

Dextérité

Télékinésie (Es)

Piéger en déplaçant des objets (Es)

Crée un clone illusoire d'un objet / personne (Es ou Ch)

Transfert instantané d'objets (Es ou Ch)

Illusions presque parfaites (Ch)

Dextérité

Appelle un Feu Follet pour aider dans une traque (Es ou Ch)

Illumine la cible (Es)

Englobe la cible dans le feu (Es)

Consumme la cible (Es)

Transforme la cible en flammes (Es)

Astuce

Retrouver un Trod depuis le Songe / Collecte des infos sur un Trod (Ch)

Découvrir ce qu'il y a au bout d'un Trod (Ch)

Stabilise la nature chaotique du Songe (Ch)

Crée un "lien" entre le Changelin un élément du Songe (Ch)

Modeler le Songe à sa guise (Ch)

Présence

Force à respecter l'étiquette (Es)

Ordre simple (Es ou Ch)

- Magnificence
- Sceau
- Geis

Apparence magnifiée (Ch)
Empêche l'ouverture (Es)
Quête / Interdit (Ch)

ROYAUMES

Accessoires

- Costume
- Outil
- Système Mécanique
- Instrument
- Artefact Mystérieux

Acteur

- Ami Sincère
- Connaissance
- Visage Familier
- Inconnu
- Ennemi Ultime

Fées

- Roturier
- Noble
- Chimères
- Gallain Insaisissable
- Enfant du Glamour

Nature

- Matière Première
- Forêt Verdoyante
- Animal Sauvage
- Phénomène Naturel
- Élément Primordial

Scène

- Chambre
- Chaumière
- Chemin
- Vallon
- Château

Temps

- Un tour
- Une heure
- Une journée
- Une semaine
- Un mois

L'Attaque Enchantée

En dépensant un point de Glamour et un de Volonté, un Changeling peut enchanter quelqu'un à l'aide d'une arme chimérique. Le joueur dépense simplement ces points temporaires et lance le jet d'attaque. Si la cible est touchée, elle est instantanément enchantée pour une journée. La cible ne prend pas de dommages dus à cette attaque, mais aura probablement des sueurs froides alors que l'aspect féérique du personnage se révélera. Les Trésors ne peuvent être utilisés pour utiliser l'Attaque Enchantée; seule une arme chimérique marchera.

Le Souffle Dououreux

Un Changeling peut rendre un objet chimérique, habituellement une arme, réel pour tout être non-enchanté en dépensant un point de Volonté. Cet effet ne dure qu'un tour et un seul objet est affecté, mais aucun jet n'est requis. L'objet ou l'arme apparaît soudainement de nulle part aux yeux du non-enchanté. Après que le tour soit écoulé ou que l'objet ne soit plus à portée de vue, les témoins non-enchantés sont vite submergés par les Brumes; leur imagination limitée transforme vite cet objet en un substitut le plus rationnel qu'ils puissent concevoir.

En appeler à l'Estrange

Plutôt que d'amener des gens banals dans le Songe, un Changeling peut transférer son aspect chimérique et toutes ses possessions chimériques dans le monde réel en appelant l'Estrange. Cette action lui permet d'amener une partie du monde chimérique dans le monde réel.

Lorsqu'un Changeling appelle l'Estrange avec succès, sa forme chimérique devient réelle, ainsi que tous ses effets chimériques et ses compagnes chimères (on considère comme compagnes les chimères listées dans l'historique Chimère sur la feuille de personnage, non les chimères que le personnage a pu apprivoiser). De plus, tous les charmes lancés par le personnage sont considérés Estranges. Pour appeler l'Estrange, le joueur doit dépenser un point de Glamour et un point de Volonté, et réussir un jet de Glamour. Un seul succès suffit, et l'effet dure pendant une scène. Un jet raté signifie simplement que le personnage est incapable de transporter son image et ses possessions féeriques dans le monde matériel.

effets de l'estrange:

- Toutes les armes chimériques possédées par le personnage infligent des dommages réels.
- Tous les charmes que le personnage lance sont considérés Estranges, ils coûtent donc tous un point de Glamour de plus pour être lancés.
- Tout compagnon chimérique acheté dans l'Historique chimère est réel et inflige des dommages réels.
- Un personnage ayant appelé l'Estrange prend des dommages réels de toute arme, créature ou charme chimérique.

L'Ire du Dragon

L'Ire du Dragon est un autre pouvoir qui vient de la Glamour. C'est un pouvoir inné chez tous les changelins, mais ce sont les guerriers - et notamment les sidhe - qui le maîtrisent le mieux et apprennent à l'invoquer. Un changelin qui éveille l'Ire du Dragon fait appel à sa Glamour pour qu'elle le consume d'une flamme ardente qui l'enveloppe alors. Sous l'emprise de la "colère" du dragon (les légendes disent qu'il s'agissait d'un grand dragon arcadien nommé Ourobouros), le changelin devient plus rapide, plus agile au combat. L'Ire du Dragon est irrémédiablement lié au combat à l'épée, car les fées sont probablement les meilleurs duellistes du monde et passent leur temps à combattre avec de telles armes. Les chevaliers-fae sont connus pour leur excellence. Les sidhe sont les maîtres incontestés de cette discipline. Certaines maisons - Gwydion, Scathach, Daireann, Aesin, Varich, etc - apprennent l'Ire du Dragon dans leur enseignement basique.

Un changelin dans le Tumulte qui fait appel à l'Ire du Dragon devient un danger mortel. Il entre dans la furie bersek orbori, devient un véritable démon de combat, mais se brûle souvent ou, au moins, franchit un seuil supplémentaire du Tumulte à l'issue du combat.

effets de l'ire du dragon

Pour utiliser l'Ire du Dragon, le personnage doit posséder l'Atout correspondant. Activer l'Ire du Dragon est une action réflexive et coûte un point de Glamour. L'effet dure une scène maximum, et le personnage peut y mettre un terme quand il le souhaite. Un personnage faisant appel à l'Ire du Dragon gagne les bonus suivants :

- Il gagne deux dés supplémentaires à toutes ses tentatives d'intimidation.
- Il gagne la spécialité d'Armement « Combat à l'épée » s'il ne l'avait pas déjà

- Le stade de Tumulte dans lequel le personnage se trouve influence directement l'effet de l'Ire du Dragon.

<i>Stade de Tumulte</i>	<i>Effet en combat</i>	<i>Effet sur le Tumulte</i>
Aucune Tumulte	Ajoute deux dés à la réserve pour tous les jets d'attaque.	Jet de Volonté pour ne pas franchir un niveau de Tumulte.
Premier stade	Les jets d'attaque sont des 9-again.	Malus de deux dés au jet de Volonté.
Second stade	Les jets d'attaque sont des 8-again.	Malus de trois dés au jet de Volonté.
Troisième stade	Les jets d'attaque sont des 8-again. Ajoute deux dés à la réserve pour tous les jets d'attaque.	

L'Ire du Dragon, aussi puissante soit-elle, possède également des limites :

- Une fois l'Ire du Dragon terminée, le personnage doit réussir un jet de Volonté pour ne pas progresser d'un stade dans le Tumulte. Si le personnage est déjà dans le Tumulte, il subit un malus à ce jet de Volonté, comme détaillé dans le tableau précédent.
- Le personnage doit également réussir un jet de Volonté pour ne pas se brûler une fois l'effet terminé. En cas d'échec, il subit 2 blessures létales chimériques.
- Un personnage dans le deuxième ou troisième stade du Tumulte faisant appel à l'Ire du Dragon entre dans une furie destructrice et doit réussir un jet de Volonté pour effectuer toute action mentale ou sociale.

Le Glamour

utiliser le glamour

- Un Changelin dépense un point de Glamour lorsqu'il lance un Charme (ou deux points dans le cas des Charmes considérés comme Etranges).
- Un personnage peut dépenser du Glamour pour étendre la durée d'un Charme.
- En infusant un peu de Glamour dans un petit objet permet à un Changeling d'enchanter un mortel (un point de Glamour pour chaque jour d'enchantement). Pour enchanter un mortel, le Changeling doit réussir un jet en opposition de Glamour contre la Banalité de la cible.

recupérer le glamour

Pour récupérer du Glamour temporaire, un Changeling peut :

- Récolter le Glamour d'un Rêveur par une Epiphanie
- Dormir dans un lieu enchanté rapporte autant de points de Glamour que le niveau du lieu. Le sommeil doit durer 8 heures et ne pas être perturbé. Un lieu enchanté peut seulement alimenter un nombre de Changelings égal à deux fois son niveau.
- Les Scories peuvent être utilisées pour récupérer du Glamour dépensé.

La Banalité

- Si la Banalité temporaire d'un personnage dépasse son score permanent de Glamour, il commence à se perdre dans les Brumes, oubliant lentement qu'il est un Changeling. Ce type de situation se produit fréquemment entre deux histoires, quand le personnage n'est pas activement en contact avec d'autres Changelings.
- La Banalité agit comme une chape de plomb, empêchant les Kithain d'utiliser librement le Glamour. La plupart des humains ont un score de Banalité de 7 (pour plus de détails sur la Banalité et les humains vous pouvez vous référer au *Player's Guide* ou au supplément *the Autumn People*).
- Des êtres possédant un score de Banalité de 8 ou plus blessent physiquement les Changelings. S'ils restent trop longtemps à proximité, leur présence leur cause des migraines, de la nausée et les rends irritables. Un Kithain peut tenter de résister en réussissant un jet contesté de Banalité.

gains de banalité

- Utiliser sa Banalité pour résister à un Charme rapporte un point temporaire de Banalité.
- Lorsqu'un personnage tente de résister à la Banalité d'une personne de l'Automne et échoue, il gagne un point de Banalité temporaire.
- La destruction d'objets enchantés ou de Chimères peut donner lieu à un gain de Banalité Temporaire.
- Tuer la forme Chimérique d'un Kithain rapporte un point de Banalité temporaire.
- Tuer la forme mortelle d'un Kithain rapporte deux points de Banalité temporaires.
- Le Conteur peut également dédicier du gain de Banalité temporaire si le personnage passe du temps avec des personnes, des objets ou des lieux imprégnés de beaucoup de Banalité (basé sur le score de Banalité de l'objet/personne/lieu). En général, un personnage peut gagner un point de Banalité temporaire par point de la source supérieur à 7 pour chaque scène passée en sa compagnie.
- Le Conteur peut assigner arbitrairement de la Banalité s'il trouve que votre personnage agit de manière trop Banale.
- Si votre Banalité temporaire dépasse 10, vous gagnez un point de Banalité permanent.
- A chaque fois qu'un personnage doit prendre un point de Banalité, il peut le remplacer par un point de Cauchemar (voir plus haut).

pertes de banalité

- Lorsque votre personnage gagne un point de Glamour temporaire, il peut choisir de perdre un point de Banalité à la place. Cet échange ne peut être fait qu'au moment où le point de Glamour est gagné.
- Avec l'accord du Conteur, un personnage peut décider d'entreprendre une Quête pour réduire son score de Banalité permanent. Ces Quêtes impliquent généralement un Serment, qui lie le Changeling à cette quête et lui inflige une punition en cas d'échec. Une fois décidée, la Quête doit être terminée ; dans le cas contraire, le personnage gagne un point permanent de Banalité au lieu d'en perdre un.



Name:
Player:
Concept:

Court:
Seelie Legacy:
UnSeelie Legacy:

Kith:
Seeming:
House:

Attributes

power	Intelligence	OOOOO	Strength	OOOOO	Presence	OOOOO
finesse	Wits	OOOOO	Dexterity	OOOOO	Manipulation	OOOOO
resistance	Resolve	OOOOO	Stamina	OOOOO	Composure	OOOOO

Skills

Mental
(-3 Unskilled)

Academics	OOOOO
Computer	OOOOO
Crafts	OOOOO
Investigation	OOOOO
Medicine	OOOOO
Occult	OOOOO
Politics	OOOOO
Science	OOOOO

Physical
(-1 Unskilled)

Athletics	OOOOO
Brawl	OOOOO
Drive	OOOOO
Firearms	OOOOO
Larceny	OOOOO
Stealth	OOOOO
Survival	OOOOO
Weaponry	OOOOO

Social
(-1 Unskilled)

Animal Ken	OOOOO
Empathy	OOOOO
Expression	OOOOO
Intimidation	OOOOO
Persuasion	OOOOO
Socialize	OOOOO
Streetwise	OOOOO
Subterfuge	OOOOO

Other Traits

Merits

_____	OOOOO

Arts

_____	OOOOO

Realms

_____	OOOOO

Flaws

Glamour

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Willpower

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Health

OOOOOOOOOO
real
□□□□□□□□
chimerical
□□□□□□□□

Banalities

10	_____	O[]
9	_____	O[]
8	_____	O[]
7	_____	O[]
6	_____	O[]
5	_____	O[]
4	_____	O[]
3	_____	O[]
2	_____	O[]
1	_____	O[]

Size: _____
 Speed: _____
 Initiative Mod.: _____
 Armor: _____
 Defense: _____
 Nightmare: _____

Experience

Birthrights/Fraillties