

STRUGGLE FOR DREAM

scénario d'introduction pour Changeling

Introduction

Ce scénario d'introduction pour Changeling se déroule en Cornouailles, à l'automne 1589. Il n'est intéressant que pour un maître ayant décidé de jouer une campagne à cet époque ou de suivre un groupe de personnages au fur et à mesure de leurs incarnations successives à travers le temps. Il permet de placer les kithains dans le contexte historique qui poussa les changelings nés de l'imaginaire européen à s'installer dans le Nouveau Monde en en massacrant les anciens habitants.

C'est un scénario très ouvert qui laisse une très grande place à l'improvisation et au roleplay des joueurs.

La Grande-Bretagne en 1589

Du point de vue des mortels, la Grande-Bretagne (qui compte alors l'Angleterre, le Pays de Galle et un bout de l'Irlande) écrit à cet époque, une des plus importante page de son histoire. C'est sous le règne de la délicate Elisabeth 1ère Tudor (qui dura de 1558 à 1603) que se forgèrent la plus part des mythes habituellement liés au pays : flegme, toute puissance maritime (après la victoire en 1588 face à l'Invincible Armada), indépendance religieuse... Shakespeare donne ses lettres de noblesse au théâtre en langue anglaise, Walter Raleigh fonde la première colonie du Nouveau Monde ; la blanche Albion sort définitivement du moyen âge.

Du point de vue des kithains, cette période est nettement moins reluisante. Cela fait plus de deux siècles que les nobles ont décidés de se mettre en sécurité à Arcadia (lors de la Grande Peste, aux alentours de 1350), et à part quelques rares (mythiques ?) Siachains, personne ne peut se vanter de s'en souvenir. Nous sommes en plein Interregnum. Les kithains présents sur terre sont condamnés à partager l'existence des humains, et se soutiennent plus ou moins en formant des groupes, les motleys, composés à la fois de créatures seelie et unseelie. Le Glamour s'efface peu à peu de la terre, et vers la fin du XVIe siècle, les exilés doivent se rendre à l'évidence : alors que la terre était un grand freehold avant le shattering, il n'existe maintenant que quelques rares endroits à avoir gardés intactes leurs capacités magiques.

Ce phénomène effrayant pour le peuple des fées voit naître un grand débat. Les alarmistes sont persuadés que la régression du Glamour ne va jamais s'arrêter, et que les changelings qui ont désirés rester sur terre vont tous mourir avant peu (une version ancienne du Grand Hiver). Les optimistes disent que le Glamour ne disparaît pas, mais se concentre plutôt en certains lieux. D'autres encore ont entendu la rumeur disant que le Nouveau Monde abriterait des sources de Glamour immenses qui permettraient aux changelings de survivre, et pensent que l'avenir de la race est là-bas. Dans tout les cas l'ambiance est plutôt à l'angoisse dans les rangs des kithains, sans compter l'état d'anarchie généralisée qui règne dans leur société privée de nobles.

Création des persos

Les personnages des joueurs peuvent être de toute les races sauf celle des sluaghs (ceux-ci se sont retirés sous terre en des communautés très fermées dès le shattering) ou, bien sûr, des sidhe. Ils sont de préférence childling ou wilder (avec la diminution du Glamour ambiant, la durée de survie d'un grump est par trop limitée). Pour les abilities, remplacez simplement

Firearm par Achery et Computer par History. Drive devient Equitation. Pour le reste la création est libre et se fait comme d'habitude.

Discutez du background des différents kithains. A partir de leur dream-dance, ils ont été recueillis par le même mentor, un boggan grump nommé Hill Climber, qui les a éduqués tous ensemble pour en faire de bons changelings. Ensemble, ils ont parcourus les routes de la Cornouaille pendant près de deux ans, constatant avec dépit la disparition du Glamour d'un peu partout. Six mois avant le début du scénario, ils ont fait la connaissance d'un satyr wilder, Eloïs, qui s'est lié d'amitié avec eux. Il y a quelques semaines, le vieux Hill Climber a subit une terrible attaque de Banality. Il lui faut absolument trouver un lieu baigné de Glamour si il ne veut pas oublier définitivement sa nature d'être magique. Tout le groupe a prêté le serment (Oath of Accepted Burden) de sauver par tout les moyens possibles le vieux mentor. Sur ses conseils, ils se dirigent vers Plymouth où ils trouveront sûrement quelqu'un pour les aider.

C'est la fin de l'automne, et tout le monde est plongé dans la mélancolie et la lassitude.

Le score de Banality temporaire des PJ est de 3 points supérieur à la normale.

On the road again

La pluie tombe drue sur la verte campagne anglaise, transformant les routes en terres battues en torrents de boue. La carriole peine sur le chemin défoncé. Derrière le rideau de pluie, on peut apercevoir au loin une immense colonne de fumée, indiquant sans ambiguïté la proximité du port de Plymouth. L'odeur de chaire grillée se mélange à celle de la mer toute proche : tout le monde ici craint l'arrivée d'une nouvelle épidémie, si bien que tout les morts en mers sont brûlés au retour du bateau au port.

Sous une couverture détrempée, Hill Climber tente de s'abriter comme il le peut, jouant machinalement avec un jeu de carte, fixant le vide entre ses pieds. Eloïs qui conduit l'attelage entonne un vieux chant celtique, de sa voix mélodieuse, surnaturelle. C'est une chanson qui parle de forêts, de ruisseaux, d'animaux. L'espace d'une chanson, le monde paraît plus beau. Les kithains assis à coté de leur vieux mentor peuvent sentir la brise fraîche dans leurs cheveux, l'odeur de la mousse humectée de rosée.

Le monde était tellement beau, avant.

Après une traversée des faubourgs pauvres, où l'on se meurt de fièvres mystérieuses, le groupe arrive en vue des murailles de la ville, datant d'un moyen âge révolu. Par habitude, ou peut-être pour exclure les plus pauvres de l'enceinte de la cité, on les ferme tout les soirs à dix heures. A l'intérieur, la plus part des rues sont pavées, ce qui n'est pas pour déplaire au vieux cheval fourbu, qui souffle maintenant bruyamment.

A partir de maintenant, le scénario n'est absolument plus linéaire. Laissez vos joueurs une grande liberté de jouer leur rôle, et sentez vous libre de placer les événements suivant quand vous voulez. Pour une fois c'est aux PJ de construire le scénario.

Plymouth, point de vue humain

Plymouth est une ville portuaire au sommet de sa gloire dans ces années là. C'est de son port que sont parti Drake (tour du monde), Hawkins (exploration des Caraïbes) et Raleigh (création du premier comptoir du Nouveau Monde). Elle se trouve pourtant à l'extrême sud-ouest de l'île, et les communications avec Londres se font très difficilement, et par des routes en terres peu praticables.

Un des principal centre d'intérêt de la ville est l'église St Andrew qui date du 13e siècle, seul clocher de la ville et grande fierté de ses habitants. Son horloge rythme toute la vie de la cité et sa place accueille régulièrement marchés et foires. Le port (Sutton Harbour) est idéal pour rencontrer toute sortes de gens, trouver du travail, entendre diverses rumeurs tant que l'on est pas trop regardant. Sinon, comme dans toute villes de l'époque, les tavernes et cabarets, ainsi que les cimetières sont des lieux de rassemblement, de jeux et de boisson. Politiquement, la ville est dirigée par un groupe de notables tirant leurs ordres directement de Sa Gracieuse Majesté, mais joyeusement déformés dans leur application, tant Plymouth est loin de Buckingham.

Il règne dans la ville un mélange de joie et d'inquiétude. De joie parce que l'époque est prospère, et qu'il s'annonce pour les plus pauvres une formidable occasion de faire fortune : prochainement un convoi de bateau partira pour la Pensylvanie pour construire ce que l'on appelle déjà la Nouvelle Angleterre. D'inquiétude pour plusieurs raisons : d'abord à cause du mauvais temps qui égare les bateaux et noie les hommes. Ensuite à cause de la reine, qui a fait un tour des villes de provinces mais n'a pas jugé bon aller jusqu'ici (uniquement d'ailleurs pour des raisons matérielles). Enfin à cause de la Banshee, dont certains auraient entendu le cri et qui annonce un grand malheur à venir (cf. plus loin).

Plymouth point de vue kithain

La communauté kithain de Plymouth est en proie à de multiples déchirements. La plupart des changelings de la région ont réalisés depuis peu que la vie de nomade leur était devenue impossible, et chacun s'efforce de se trouver un freehold où s'installer. Et comme ce sont des êtres têtus, cela ne va pas sans quelques frictions, sur le thème "j'étais là le premier". La ville est donc en proie à de nombreuses luttes fratricides, très rarement physiques (il est très dangereux pour la Banality de tuer un autre changeling) mais plutôt sous formes de défis ou de concours. Tout les coup bas sont permis, et les PJ devraient avoir du mal à trouver des kiths dans la ville qui soient à la fois disponibles et bienveillants envers les étrangers.

Tout le reste, les PJ vont le découvrir à travers les événements suivants.

Événements

• Le motley

La première chose à faire sera sans doute de rejoindre un ami de Hill Climber, un certain If, qui est lié au vieux boggan par des très anciens serments. Ils doivent profiter de cette visite pour procéder au Saining des personnages et à leur intégration dans ce motley. Arrivés dans la ville le 15 novembre vers midi, ils devront se renseigner chez d'autres changelings pour retrouver sa trace. Ils croiseront sans doute Margareth, une humaine enchantée au service de celui qu'ils cherchent qui les guidera vers son maître.

Il habite dans un vieux phare, au bord d'une falaise, légèrement en surplomb. Il l'a reconverti en bibliothèque, tout les murs de la pièce sont couverts de livres anciens. Le sommet de bâtiment est une pièce circulaire, coincée entre ciel et mer et est le

freehold du motley (niveau 7). Il est habité par toute sortes de créatures chimériques de très petites tailles ressemblant à des papillons et faisant un bruit cristalin très doux lorsqu'elles volent.

If est un troll wilder. Il accueillera les PJ, Eloïs et Hill Climber avec joie. Actuellement il est tout seul dans son freehold, les autres membres du motley étant parti chercher des informations sur ce qu'il se passe actuellement chez les changelings aux quatre coins du pays. Lui même est assez inquiet de cette régression du Glamour. Les persos peuvent rester chez lui autant qu'ils veulent (il est heureux d'avoir de la compagnie, ne pouvant quitter son freehold sans prendre le risque de le perdre). Leur saining n'aura lieu que dans une semaine, lorsque les autres membres du motley seront rentrés de leur mission.

• Ravaging

Les PJ risquent d'avoirs rapidement besoin de Glamour, compte tenu de leur niveau actuel de Banality. Ils peuvent procéder comme ils veulent pour leur Epiphany, mais au moins un Ravaging risque d'être nécessaire. Relisez soigneusement les règles p.185-189, et faites de ces premiers essais des moment forts pour vos joueurs. La magie du Glamour est quelque chose d'unique dans ce jeu.

Eloïs quand à lui a découvert un endroit de la côte qui évoque en lui des souvenirs merveilleux. Il passe son temps au bord de la mer à chanter des chansons, en tentant une Epiphany par la Rapture. Il risque de ne pas être d'une grande aide pour ce scénario.

• La Banshee

" Il semble que personne ne l'ait vue; c'est moins une forme qu'un gémissement qui glace d'horreur les nuits de l'Irlande et - selon l'ouvrage de Sir Walter Scott sur les démons et les sorciers - celles des régions montagneuses d'Ecosse. Elle annonce, sous les fenêtres des gens, la mort de quelqu'un de la famille (...) On l'entend aussi dans le Pays de Galles et en Bretagne. Elle appartient à la race des fées. On appelle son gémissement le keening."

Jorge Luis BORGES in *"Le livre des êtres imaginaires"*

Hill Climber est très atteint par la Banality. Tellement atteint qu'il ne se rend pas compte qu'inconsciemment il souhaite sa propre mort. La Banshee est un être chimérique né de se souhaite, c'est la représentation de la mort de son côté magique. Elle suit le groupe depuis deux semaines attendant le moment idéal pour frapper.

Les joueurs l'ont sans doute entendue, voire aperçue (cf. section PNJ). Un jour que Hill Climber sera à l'écart du groupe (avant ou après l'arrivée au freehold, peu importe), elle attaquera les kithains. Le boggan tentera de résister à l'attaque chimérique, en faisant jouer sa banalité et y réussira. Son taux de Banality dépassera alors son taux de Glamour et son identité magique s'effacera. Il tombera inconscient.

Les PJ pourront détruire la créature si ils le désirent. Sinon celle-ci disparaîtra au bout de quelques jours, n'ayant plus de raison d'exister. Hill Climber se réveillera quasiment sans aucun souvenir suite à l'effet du Mist. Il exprimera le désir de quitter les personnages, bien qu'il se souvienne encore vaguement d'eux.

Si vous le souhaitez, l'histoire s'arrête là. Sinon, vous pouvez décider qu'au bout de trois jours, l'ancien mentor ait des flash-back de sa nature féérique, centré essentiellement sur la Banshee et les PJ. Traumatisé par la mort de son être féérique, il devient alors un redoutable Dunhain et rejoint un groupuscule de chasseur de changelings, les "Partisans de la vraie foi", des extrémistes protestants. Il peut même devenir le grand méchant récurrent de votre campagne.

- Autumn People

Si les PJ sont trop imprudents, où si ils s'ennuient, vous pouvez lancer à leur trousse quelques chasseurs des "Partisans de la vraie foi". N'utilisez cet événement qu'en dernier recours, où si les kithains manquent vraiment de discrétion (cantrip lancé en pleine rue, etc...)

- Cold Iron

Vous pouvez placer dans la bouche de qui vous voulez (If, n'importe quel kithain ou n'importe quel humain) la rumeur suivante : un groupe de voyageurs, vraisemblablement des baladins, a passé récemment une énorme commande d'arme blanches en fer pur. Cette nouvelle a de quoi inquiéter tout personnage normalement constitué, qu'il soit seelie ou unseelie, le métal pur étant la matière la plus nuisible aux êtres féériques. Si ils en parlent à If, celui-ci leur conseillera d'enquêter là dessus. Dans tout les cas (et surtout après la "mort" de Hill Climber), le troll leur conseillera d'enquêter sur ce qu'il se passe en ville.

- Les partants

Le forgeron est un humain, il s'appelle William Caddlesmith. Il travaille d'arrache pied pour terminer la commande dans les temps. Si les changelings planquent près de sa boutique sur les quais, ils finiront par apercevoir le groupe de baladins, composé de changelings et d'humains enchantés. Ils viendront payer la commande et repartiront avec les armes. Ils logent dans le grenier d'un entrepôt du port, un lieu complètement dépourvu de Glamour. Si les persos interrogés d'autres kithains, ils apprendront que le groupe est arrivé en ville il y a quelques jours et qu'il n'a prit la peine de contacter personne. Il semble vivre retiré du monde des changelings ("tant mieux d'ailleurs, comme ça ils viendront pas nous piquer nos freeholds !").

Le groupe de l'entrepôt s'apprête en fait à s'embarquer pour le Nouveau Monde. Ils parleront volontiers aux PJ si ceux-ci les contactent, tentant même, si ils ont l'air sympathiques, de les convaincre de venir avec eux. Ils ont entendu dire qu'il existait sur le nouveau continent des endroits baignés de Glamour, comme dans l'ancien temps. Ceux-ci sont contrôlés par des kithains maléfiques (les Nunnehis, voir p.261) qu'il faut détruire pour pouvoir vivre tranquille. D'où les armes en fer.

Ils réagiront violemment à tout usage de la force ou de la ruse (tentative pour dérober leurs armes, par exemple).

Si les PJ demandent son avis à If, celui-ci leur dira que ces changelings sont probablement saturés de Banality et qu'ils ne savent plus ce qu'ils font. Il faudrait pour leur propre sécurité le amener, par la force si besoin est, dans le freehold du phare. Si cela est fait, ils renonceront effectivement à leur projet et manifesteront leur désir d'être intégrés dans le motley.

Sinon ils s'en iront sur un bateau quelques jours plus tard (avec les PJ, qui sait ?)

- Les sluaghs

Si les PJ ont un cas de conscience ou qu'ils cherchent des informations particulières, If les orientera vers la communauté sluagh de la ville, ces kithains étant réputés pour être très savants (surtout grâce à leurs contacts avec les Malkavians d'ailleurs). Celle ci a élu domicile aux alentours de la citerne d'eau potable creusée par l'érosion sous la ville, un immense grotte. Le troll leur en indiquera l'entrée, une puit condamné à l'extérieur des remparts..

Après une longue descente sur des barreaux humides, les changelings se retrouvent dans un couloir dont le sol est couvert de limon. Rampant sur les murs, ils peuvent apercevoir

toute sortes de bestioles chimériques étranges qui s'enfuient à la lueur de leurs torches. Un grand courant d'air (magique ?) éteint alors leur source de lumière. Piégés dans l'obscurité, ils sentent des mains visqueuses et froides leurs caresser la nuque. Silencieusement, ils sont guidés par les gardes sluaghs vers la salle principale. Tandis que leurs yeux s'habituent à l'obscurité, ils voient apparaître une centaine de ces kithains, assis en rond, entraînant un murmure tous en même temps. Après cet accueil peu chaleureux, les PJ sont priés d'expliquer la raison de leur venue. Les sluaghs répondent à toutes leurs questions en murmurant (attention, ils détestent se répéter), mais uniquement à leurs questions. Ils savent à peu près tout sur tout, mais se gardent bien de le dire tant qu'on ne les interroge pas.

En échange des renseignements fournis, la communauté exigera des visiteurs l'exécution de quelque tour pour les distraire. Chanson, mime, prestidigitation... ils ont le choix des armes. Faites faire aux joueurs des jets de Performance. Quel qu'en soit les résultats pourtant leur public restera sans réaction apparente. Les personnages seront ensuite fermement reconduits vers la sortie.

Les sluagh savent que de nombreux changelings partent vers le Nouveau Monde pour y trouver des freeholds, et y massacrent de Nunnehis. Ils estiment que c'est une réaction paranoïaque, et que la survie des kithains du Vieux Monde n'est pas menacée. Par contre, si les créatures magiques commencent à s'entre tuer, elles risquent de provoquer le Grand Hiver qu'elles tentent si violemment d'éviter.

- Le retour des membres du motley

Celui-ci s'effectuera sur deux à trois jours. Des groupes de changelings reviennent au phare fourbus, et pour la plupart pessimistes. Quand tout le monde sera là, l'ensemble du motley, ainsi que les PJ et Elois tiendront une grande réunion dans la salle au sommet du phare. Les personnages y seront amenés à témoigner sur ce qu'ils ont découvert à Plymouth.

Le témoignage des autres membres laissera apparaître que toute l'Europe semble plongée dans cette crise du Glamour. Plusieurs solutions se dégagent :

- Un groupe a entendu parler d'immenses freeholds encore libres en Irlande (le Tir-Na-Nog). Ce n'est sans doute qu'une rumeur, mais l'heure est grave et il pourrait s'avérer intéressant d'y envoyer un groupe d'explorateurs.

- Un autre croit savoir qu'un Siochain (cf. p.233) réside actuellement à Londres. Un changeling d'un tel âge doit bien être au courant de ce qu'il se passe, et même peut-être connaître des solutions.

- Suite au témoignage des PJ, certains kithains sont d'avis d'envoyer un groupe d'émissaires sur le Nouveau Monde pour voir ce qu'il en est et, le cas échéant, tenter de réconcilier les deux partis combattants.

- Le Saining

Le soir même, les personnages seront initiés et définitivement acceptés dans la société changeling par la cérémonie du Saining. Ils recevront leur vrai nom et seront pris en charge par If, leur mentor étant mort. Ils sont désormais membre du motley et doivent prêter serment (Oath of Fealty). La soirée s'achève dans la liesse générale, une grande fête comme seuls les kithains peuvent en organiser, évocation terrestre du mythique royaume d'Arcadia.

Fin et suite

Maintenant que les PJ sont membres du motley, ils leur sera vraisemblablement confié une quête, pour qu'ils puissent faire

leurs preuves. Pourquoi pas un voyage en Irlande, à Londres ou même sur le Nouveau Monde ?

Mais peut-être ont-ils suivi le groupe de partants et ont-ils réalisés leur Saining à bord du bateau qui les conduit en Virginie ? Quel avenir pour eux en tant que tueurs de Nunnehis ?

Section PNJ

- **Hill Climber**, boggan grump, bumpkin/fatalist. Il désire depuis longtemps cesser d'être un être féérique, mais il s'en empêche à cause des fabuleuses connaissances qu'il possède. Sa "mort" est la seule issue.
- **Elois**, satyr wilder, hermit/peacock. A la fois solitaire et éprouvant le désir d'être admiré, il possède une voix merveilleusement harmonieuse.
- **If**, troll wilder, regent/outlaw. Il a à son service Margareth, une humaine enchantée. Il ne sort quasiment jamais de son phare. Il est respecté par le reste du motley pour son savoir et sa capacité à commander.

Le groupe de partants est composé de cinq changelings (un eshu, un nocker, un redcap, un satyr et deux trolls). Vous pouvez les développer si les personnages décident de s'embarquer avec eux.

Le motley de If est un assemblage hétéroclite de races et de seeming. Développez un ou deux PNJ récurrents du phare en fonction de vos préférences et de celles de vos joueurs.

- **La Banshee**, chimera nervosa née du désir de mourir de Hill Climber, ressemble à un grand serpent à deux têtes pourvu d'ailes membraneuses. Pouvoir spécial Cri qui lui permet d'émettre un son perceptible par tout les humains qui ratent un jet de Banality. En tant que chimère elle est invisible aux humains.

Léo HENRY