

Mes seigneurs,

Mon jdr favori est changelin (avec un nom comme le mien, vous le comprendrez aisément...)

Dès lors, je voudrais vous donner une idée de scénario pour le plus beau des jeux WW. (à mon avis de Puck).

Le synopsis est simple. Il s'agit de débiter les parties avec des enfants "normaux" dans un petit village des USA (pas loin de SF).

Faites jouer des humains pendant un certain temps jusqu'à avoir une bonne idée de la personnalité de vos perso (le mieux est encore de ne pas dire à vos joueurs qu'ils jouent à Changelin, donc, pas de fiche au début, planquer le livre de base...).

En fonction de leur façon de jouer, leur "attribuer" un "clan" (mon dieu, j'ai vraiment du mal avec les termes WW...)

Un homme vient d'arriver en ville. Il vient d'emménager. Il est de taille moyenne, très mince, porte une petite barbiche de bouc et des moustaches (pour ceux qui ont le fabuleux roman de Roald Dahl, Charlie et la chocolaterie, se référer à la description de M. WONKA).

Il porte un haut-de-forme et un parapluie, même quand il fait beau. Il a toujours un costume sombre avec une sorte de queue de pie. Il a l'air à la fois sombre et malicieux, ses yeux pétillant d'espièglerie.

Il habite seul dans une petite maison blanche, entourée de roses blanches et rouges, qui bruissent même quand il n'y a pas de vent...

M. Simon Impawaz Désiré Hégessipe (regardez les initiales...) est un vieux changelin qui s'est retiré de la vie de cour et qui a décidé de s'installer dans le patelin des PJ (inconsciemment attiré par leur future chrysalide).

A l'école, les PJ ont un copain, Tim. Ce "futur" gibier de potence est un petit monstre, toujours prêt à faire les 400 coups. Mais bon, c'est le fils du maire alors....

Tim a décidé d'aller "jeter un coup d'oeil" chez M. Simon. Il embarque les PJ avec lui. Ils arrivent dans le jardin, les roses bruissent quand ils passent entre elles.

La fenêtre est entrouverte. Alors qu'ils entrent, ils se retrouvent face à un chien... un bouledogue anglais (comme celui de Churchill), qui les regardent placidement. Un chat, siamois, vient se frotter entre leurs jambes, puis saute sur une étagère et entreprend de faire sa toilette. L'intérieur est clean et quelques cartons par terre trahissent le récent déménagement.

Au mur, des photos d'Irlande, d'Écosse... et un portrait d'une très belle femme rousse (c'est l'ancienne femme de M. Simon qui a été assassinée par des Unseelies, ce qui a poussé le vieil homme à se retirer du monde de la cour.)

Dans la bibliothèque, des ouvrages tels que Tolkien (vous connaissez ? lol), mais aussi Lewis Carroll (Alice), Neil Gaiman (Coraline, Stardust, American gods...), Baudelaire, Goethe.... Faites rêver vos joueurs en

citant tous les auteurs de Fantasy (vous m'évitez Conan...).

Au grenier, faites découvrir à l'un d'entre eux (celui que vous presentez pour jouer le Sidh) une épée et un bouclier. Faites le tomber dans les pommes.

Alors que les joueurs s'affolent autour de lui, faites leur entendre la voiture de M.Simon, une vieille guimbarde. Tim s'enfuit en emportant le bouclier.

M.Simon rentre et les pj l'entendent dire "Alors on a passé une bonne journée? Ah ? Combien étaient-ils ? Ah je vois...) Oh mon dieu, j'ai oublié le lait!! Oh la la il faut que je ressorte....(bref il vient de discuter avec les animaux qui viennent de tout lui dire) (faites comme moi, je ne sais pas si les sidh peuvent discuter avec les animaux... et fondamentalement je m'en fiche un peu... on est là pour faire rêver les joueurs, n'est-ce pas?) Bref il a compris que les Pj sont là et il leur laisse du temps pour s'enfuir. Le lendemain, en cour, le directeur de l'école fait une annonce par haut-parleur

Tous les élèves doivent se réunir dans le préau... et là, faites les flipper!! En effet, le directeur est accompagné de M.Simon. Le directeur déclare que M Simon a été victime d'un cambriolage et que son système de surveillance (hein ?! mais y'avait pas de caméra non ?) a repéré des enfants. Comme il n'est pas dans ses habitudes de prévenir la police, il veut régler cela directement avec les coupables. Pas à pas, ils remontent les rangs et ils semblent aux joueurs que M. Simon s'arrête devant eux. Puis il déclare que les coupables ne sont pas là, remercie le directeur et s'en va.

Le soir venu, les enfants se réunissent quelque part après l'école et soudain, il est devant eux. Il leur explique qu'il ne leur cherche pas d'ennuis mais qu'il veut récupérer son bouclier, souvenir de famille...

Faites le regarder le futur sidh un peu plus longtemps

Tim habite dans la plus grande maison du village.

Il refuse de rendre le bouclier, sauf si les pj gagnent un match de baseball contre ..l'équipe de son grand frère (17 ans, une masse de muscles, c'est clair que c'est pas le cerveaux qui prend de la place...) (le frangin peut sortir avec une fille dont un des pj est amoureux...sans espoir de retour)

Les pj commencent par se faire écraser.

M Simon arrive, demande s il peut participer. Rires des autres "l'ancêtre etc...

Il rate le premier coup avec la batte, la pose, sort son parapluie, fait une petite danse ridicule et ... homerun avec le parapluie.

Continuez le match rapidement.

Les Pj récupèrent le bouclier.

Ensuite, le reste vous regarde. Il faut que l'initiation soit aussi poétique que possible. Prenez votre temps. La révélation de chaque pj doit être aussi subtile que possible, avec des visions... M Simon est leur guide, les emmenant dans la forêt, discutant avec un vieux grizzli...

Il leur raconte pleins d'histoires...

Un matin, en arrivant chez lui, les pj trouvent la porte défoncée. Le chien

gît dans une mare de sang. Il regarde les pj, dit "LIAM" et meurt. La maison est sens dessus dessous.

M Simon a été enlevé par des dauntains. (J'espère que vous avez le supplément "Autumn people", le meilleur de la gamme !!)

Il a été emmené à SF, dans un sombre asile.

Faites pister et pourchasser les pj par les dauntains.

Puis amenez les à SF, après qu'ils ont retrouvé le chat dans les bois.

Ensuite, après avoir retrouvé M Simon, enchaînez sur le reste de votre campagne.

N'oubliez pas:

*Insister sur la banalité de la situation des parents des pj par rapport à M Simon

*Faites rêver les pj. MA partie a duré 8 heures sans un jet de dés (jusqu'à la fuite vers SF)

Have fun my friends