

# A Different Dream

Un jeu créé avec le méta-système « A Different Belonging ».

## Trigger Warnings

Mentions non-spécifiques de pensées suicidaires et d'auto-mutilation.

## La Sorcière

Personnage essentiel.

Ne peut pas être jouée en même temps que La Magie.

## Description

OUTWARD

Growing in power.

## Actions

Sauve un autre personnage d'un danger surnaturel en invoquant la magie ; ce personnage doit ensuite choisir entre éprouver de la gratitude ou douter de soi.

Résous un problème dans le monde de l'éveil en invoquant la magie ; tout personnage qui en est témoin doit choisir entre douter de la réalité ou lâcher prise.

Éprouve de la colère puis invoque la magie ; inflige une blessure émotionnelle à quelqu'un, puis doute de toi.

Doute de toi, puis résout un problème relationnel sans utiliser la magie ; la personne en face choisit l'un :

- elle t'inflige une blessure émotionnelle,
- vous lâchez prise ensemble,
- l'une éprouve de la colère, puis l'autre éprouve de la gratitude.

Enferme-toi dans ta chambre, en compagnie intime ou seule avec tes pensées, et invoque la magie, puis choisis l'un, pour toutes les personnes présentes, y compris toi :

- lâchez prise ;
- éprouvez de la gratitude ;
- doutez de la réalité.

## Conséquences

Lorsque tu subis une blessure émotionnelle, choisis une des options suivantes puis raye-la définitivement :

- fais comme si de rien n'était et n'éprouve aucune empathie jusqu'au lendemain ;
- pleure sans pouvoir t'arrêter jusqu'à ce que quelqu'un te prenne dans ses bras ;
- lâche prise ;
- éprouve de la colère ;
- rajoute « considère mettre fin à tes jours » au début de « lorsque tu lâches prise ».

Lorsque tu éprouves de la gratitude, partage ton pouvoir avec quelqu'un ; la personne guide ton pouvoir puis choisit de douter de la réalité ou d'éprouver de la gratitude.

Lorsque tu éprouves de la colère, choisis : ravale-la et subis une blessure émotionnelle, laisse-la t'aveugler et mets-toi physiquement en danger, ou exprime-la en invoquant la magie contre quelqu'un.

Lorsque tu lâches prise, renonce à ton pouvoir, regarde le monde comme autrefois, laisse-toi le temps, puis choisis : récupère tes pouvoirs avec détermination, ou laisse la Magie revenir d'elle-même vers toi.

Lorsque tu doutes de toi, enferme-toi dans ta chambre pendant toute la nuit et XXX

Lorsque tu doutes de la réalité, sors, considère emporter quelqu'un avec toi vers l'inconnu, fais quelque chose de nouveau, égare-toi, puis choisis : retrouve ton chemin, ou laisse la Magie te changer.

Lorsque tu invoques la Magie (conséquence spécifique à ce rôle), émerveille-toi, doute de toi, lâche prise, subis une blessure émotionnelle, laisse la Magie t'échapper, laisse la Magie te changer, puis raye définitivement l'un de ces éléments.

## La Rêveuse

Personnage essentiel.

Ne peut pas être jouée en même temps que Le Rêve.

## Description

FLEETING

Changing.

## Actions

Plonge dans le monde des rêves puis pose une question ; laisse les Rêves te montrer quelque chose XXX

Plonge dans le monde des rêves pour y résoudre un problème ; les Rêves te présentent une épreuve et décident si pour la franchir tu dois éprouver de la colère, éprouver de la gratitude, ou subir une blessure émotionnelle.

Si c'est la toute première fois que tu fais cette action, commence par douter de toi avant de reprendre confiance. Brise la réalité et fais quelque chose d'in vraisemblable ; tous les témoins sauf toi doutent de la réalité.

Doute de la réalité, puis les Rêves décident si la scène en cours est réelle ou rêvée : si tu étais bien dans un rêve, il devient lucide, mais tu ne peux y faire qu'une action avant de te réveiller ; si tu n'étais pas dans un rêve, choisis :

- plonge dans un rêve éveillé et apprends quelque chose de crucial sur la réalité ;
- écarte brièvement le rideau entre les mondes et accomplis quelque chose d'in vraisemblable.

Parle de tes rêves intimes à une ou quelques personnes de confiance ; elle choisit (ou elles choisissent ensemble) l'un :

- elle reçoit ta vulnérabilité et tu éprouves de la gratitude ;
- vous partagez un moment de vulnérabilité et de sensualité, et lâchez prise ensemble ;
- elle doute d'elle-même et t'inflige une blessure émotionnelle.

Cède à la jalousie, détruit quelque chose et inflige une blessure émotionnelle à un autre personnage, puis lâche prise, assume et demande pardon ; si ce pardon t'es accordé, éprouve de la gratitude, sinon, doute de toi.

## Conséquences

Lorsque tu subis une blessure émotionnelle, ravale tes larmes, puis rajoute l'une des conséquences suivantes au début de ta conséquence « lorsque tu plonges dans le monde des rêves » qui n'y ait pas déjà été ajoutée :

- doute de toi ;
- mets la pression à une personne impliquée qui doute d'elle-même ;
- lorsque tout est terminé, lâche prise ;
- lorsque tout est terminé, demande de la tendresse physique et éprouve de la gratitude, ou bien subit une blessure émotionnelle si tu ne peux pas en recevoir ;

Lorsque tu éprouves de la gratitude...

Lorsque tu éprouves de la colère...

Lorsque tu lâches prise, pleure, dessine sur ta peau, dors, oublie, puis réveille-toi et regarde toutes les traces sur ta peau sans parvenir à te souvenir.

Lorsque tu doutes de toi...

Lorsque tu doutes de la réalité, vérifie ton totem onirique et XXX

Lorsque tu plonges dans le monde des rêves (conséquence spécifique à ce rôle), laisse les Rêves te montrer un lieu, choisis à quoi tu ressembles, XXX oublies que tu rêves XXX

## L'Artisane

Personnage optionnel.

## Description

INWARD

Sheding their defenses.

## Actions

Créer un talisman

Créer un talisman

Offrir un talisman

Donner un talisman pour aider

Utiliser un talisman pour soi

## Conséquences

Lorsque tu subis une blessure émotionnelle, choisis l'un :

- éprouve de la colère et dirige-la contre une personne innocente ;
- fuis seule dans un lieu sauvage, réapparaît le lendemain et fais comme si de rien n'était ;
- demande du soutien à une personne innocente, puis blâme-la pour ta blessure (elle doute d'elle-même si elle est innocente) et cherche seule à réparer cette blessure.

Lorsque tu éprouves de la gratitude, à la place, choisis entre éprouver de la colère ou : lâcher prise et subir une blessure émotionnelle puis remplacer l'entièreté de cette conséquence par « Lorsque tu éprouves de la gratitude, pleure, remercie et offre une babiole ».

Lorsque tu éprouves de la colère, détruit une de tes créations ou inflige une blessure émotionnelle à une personne innocente.

Lorsque tu lâches prise, choisis : enferme-toi seule dans ta chambre, griffe et mords ton corps jusqu'à ressentir quelque chose ; ou provoque la colère d'une amie, inflige une blessure émotionnelle à une personne innocente, fais douter d'elle une personne faillible, puis craque, pleure, regrette, demande pardon, et si ce pardon t'est accordé, raye les mots « seule » et « innocente » de toutes tes conséquences puis éprouves de la gratitude.

Lorsque tu doutes de toi, à la place, choisis entre blâmer une personne innocente qui doute d'elle-même ou chercher le danger et l'affronter seule.

Lorsque tu doutes de la réalité : émerveille-toi de cette sensation, subis une blessure émotionnelle, doute de toi, lâche prise, éprouve de la colère, puis raye définitivement un élément de cette conséquence.

## La Magie

Responsabilité Narrative essentielle.

### Description

Entoure les mots qui te parlent, puis rajoutes-en un ou deux :

Fascinante, Terrifiante, Sensuelle, Grotesque, Silencieuse, Extatique, Étrange, Lovecraftienne, Féerique, Musicale, Divine, Lumineuse, Horrible, Mentale, Végétale, Animale, Complexe, Ancienne, Savante, Secrète, Mystérieuse, Capricieuse, Fiable...

### Actions

Invente une menace surnaturelle...

Utilise une menace surnaturelle déjà existante...

Invente une source de magie et les dangers qui la protège...

Invente un personnage magique ou particulièrement doué en magie, jouela/le quelque temps, puis fais-la/le disparaître de manière soudaine et mystérieuse.

Révèle le fragment d'un secret de ce monde et laisse les personnages chercher à le découvrir, jusqu'à leur révéler un secret encore plus grand.

## Les Rêves

Responsabilité Narrative essentielle.

### Description

### Actions

Invente un nouveau personnage onirique, et décris le rêve cryptique que les protagonistes font de lui ; si elles parviennent à le rencontrer dans le monde des rêves, il se révèle menaçant, et disparaît en prophétisant un malheur à venir.

Invente un nouveau personnage onirique, et décris le rêve cryptique que les protagonistes font de lui ; si elles parviennent à le rencontrer dans le monde des rêves, il se révèle amical mais insaisissable, et promet de les aider plus tard.

Invente un nouveau lieu onirique, et décris le rêve où les protagonistes y aperçoivent un élément mystérieux ; si elles parviennent à le retrouver dans le monde des rêves, elles révèlent ce mystère et choisissent individuellement entre douter de la réalité ou lâcher prise.

Désigne une protagoniste qui sommeille : elle invente un lieu onirique qu'elle visite puis doute de la réalité.

Désigne une protagoniste qui invente un personnage onirique qu'elle aperçoit dans le monde de l'éveil, puis doute de la réalité.

Utilise un personnage onirique établi pour visiter un personnage dans ses rêves et XXX

Utilise un lieu onirique établi et enfermes-y un personnage durant son sommeil ; XXX

Plonge quelqu'un dans un rêve étrange, écoute ses questions, et révèle-lui un secret qui n'y réponds pas tout à fait ; ce personnage doit choisir entre éprouver de la gratitude ou douter de la réalité.

## Les Ténèbres

Responsabilité Narrative optionnelle.

### Description

### Actions

Tous les personnages rajoutent « invoque les Ténèbres sur une personne innocente ou » au début de leur conséquence « lorsque tu éprouves de la colère ».

Tous les personnages rajoutent « invoque les Ténèbres sur toi-même, puis » au début de leur conséquence « lorsque tu doutes de toi ».

Lorsque les Ténèbres sont invoquées sur un personnage...

### Notes

Il n'y a pas de rôle « Les Autres ». On s'en fiche des autres, ici on est juste entre nous. C'est important de pouvoir être entre nous.