

Un Rêve Étrange

Note d'Intention

Salut. Je m'appelle Kali (iel), et j'ai écrit ce jeu. J'espère qu'il te plaira. Il parle de confiance et de vulnérabilité, de rêves et de magie. Il est né d'une volonté de créer une expérience intime, émotionnelle, collective, anarchiste, d'une envie de puiser de la force dans nos amitiés et de briser la réalité qu'on nous impose. J'espère qu'il sera pour toi un exercice d'empathie et de communication, un entraînement à la déviance et à la rébellion, un compagnon, un prisme, une perspective pour nous permettre à toutes de sortir d'ici.

Souviens-toi.
Ce jeu est le tien.

Index

Note d'Intention.....	1
Vue d'Ensemble.....	2
Gagner ou Perdre.....	2
Réactions Émotionnelles.....	3
S'Approprier un Personnage.....	4
Dans le Monde de l'Éveil.....	6
Plonger.....	6
Nexus.....	7
Épreuve.....	8
Cartographie.....	9
Briser la Narration.....	9
Commencer une Partie.....	10
Ouvrir le Jeu.....	11

Vue d'Ensemble

Vous êtes **Amies** ; c'est un lien indéfectible, qui survivra à tout. Ça ne signifie pas que tout se passera toujours bien entre vous ; ça signifie que rien ne sera jamais irréparable. Jamais.

Les rôles que propose ce jeu fonctionnent par paire, une **Personnage** et une **Trame** narrative : la Rêveuse et les Rêves ; la Sorcière et la Magie. D'autres paires de rôles similaires peuvent être ajoutées, mais ces quatre rôles constituent la forme minimale de ce jeu. À deux joueuses, ces rôles sont faits pour être distribués de manière croisée : l'une joue la Sorcière et les Rêves ; l'autre joue la Rêveuse et la Magie. À plus de deux joueuses, il suffit que chacune choisisse une personnage et une trame qui ne soient pas liées l'une à l'autre.

Il est également possible de distribuer une personnage par joueuse et de confier toutes les trames narratives à une autre joueuse, qui prendra un rôle similaire au MJ des jeux de rôles classiques. Mais ce jeu est pensé pour être plus horizontal, et plus orienté vers la co-création et l'improvisation collective.

Le jeu est centré autour de la capacité des personnages à **Plonger** dans une **Trame**, qui représente une dimension à laquelle leur rôle leur donne accès. Le but d'une plongée est d'atteindre un ou plusieurs **Nexus**, d'y rencontrer ou affronter les **Entités** qui y résident, et d'y gagner de nouvelles **Perspectives**, qui permettent de faire progresser la narration.

Lorsque la Rêveuse plonge dans le sommeil, chaque nexus est un rêve récurrent, les entités sont des personnages oniriques, et les perspectives sont des révélations sur le monde de l'éveil. Pour la Sorcière, une plongée dans la magie est un rituel, et les nexus sont des sortilèges dont les perspectives lui permettent d'altérer la réalité. Pour elle, les entités sont des choses moins humanoïdes, comme un aspect de la magie, une puissance indomptable, ou une « règle » avec laquelle il faut composer, voire négocier.

Gagner ou Perdre

Les épreuves que traversent les personnages, qu'elles soient affrontées dans le monde de l'éveil ou dans une **Trame** lors d'une **Plongée**, n'ont pas de critère précis pour décider si elles sont franchies ou non. Dans ce jeu, il n'y a pas de jets de dés à faire ni de caractéristiques chiffrées à comparer. Techniquement, gagner ou perdre n'est ici qu'une question de choix individuel. Traverser une épreuve ou échouer est avant tout la responsabilité des joueuses elles-mêmes. Subir une défaite est un verbe narratif librement accessible.

Il n'est pas nécessaire que chaque personnage affronte la même difficulté, ni la même fréquence d'échec ou de réussite. Le degré d'adversité que chaque joueuse souhaite affronter n'est pas nécessairement le même que celui des autres. En ayant le dernier mot sur ses propres réussites et échecs, chaque

joueuse est libre de doser l'intensité des épreuves que sa personnage traverse. Cependant, personne ne devrait imposer son dosage aux autres : ni dénigrer celles qui préfèrent des victoires plus faciles, ni tempérer celles qui se créent des obstacles immenses.

Dans les Trames, les épreuves sont individuelles, mais dans le monde de l'éveil, certaines épreuves peuvent être collectives. Ce dosage de la difficulté et ce choix narratif entre la réussite et l'échec deviennent alors des enjeux collectifs. La communication hors-jeu est un outil primordial pour poser la question de la volonté narrative commune : comment le groupe souhaite-t-il franchir ceci ?

Il peut être intéressant de faire dépendre une réussite collective d'une somme de réussites individuelles, sur lesquelles chaque joueuse aura sa propre agentivité. Il est également possible de créer des situations d'asymétrie, où même dans une épreuve collective, toutes les personnages ne s'en sortent pas de la même manière.

Lorsqu'une personnage demande de l'aide, les joueuses doivent s'accorder pour ne pas créer de disparité de difficulté trop flagrante. Si l'une choisit d'échouer face à sa propre épreuve, celle qui vient à son aide doit respecter la difficulté de la proposition narrative initiale, et prendre garde à ne pas traverser l'épreuve trop aisément, au risque de minimiser la narration de celle qu'elle aide.

C'est d'ailleurs pourquoi une demande d'aide devrait toujours être explicite et mutuellement consentie. Sans demande d'aide explicite, balayer l'épreuve d'une autre joueuse peut saper la difficulté que chacune décide pour elle-même.

Réactions Émotionnelles

Les actions des personnages sont en réalité des réactions, mais elles sont de la responsabilité des joueuses de les jouer, voire de choisir spontanément de les utiliser si elles estiment que la narration s'y prête :

- subir une **Blessure Émotionnelle**,
- **Lâcher Prise**,
- manifester de la **Gratitude**,
- **Douter de la Réalité**.

Lorsqu'une personnage subit une **Blessure Émotionnelle**, elle devient **Vulnérable**. Si elle était déjà **Vulnérable**, elle doit immédiatement **Lâcher Prise** (à l'issue de quoi elle ne sera plus **Vulnérable**).

Lorsqu'une personnage **Lâche Prise**, si elle était dans une **Plongée**, elle en sort immédiatement. Si elle était **Vulnérable**, elle ne l'est plus par la suite.

Une joueuse peut choisir de **Lâcher Prise** volontairement pour ne plus être **Vulnérable**.

Chaque fois qu'une personnage se sent redevable envers une autre, elle peut (tôt ou tard) manifester de la **Gratitude**. La personnage qui reçoit cette

Gratitude peut choisir entre ne plus être **Vulnérable** ou reprendre **Confiance** en elle.

Une personnage doit être dans le monde de l'éveil pour manifester et recevoir de la **Gratitude**.

Lorsqu'une personnage **Doute de la Réalité**, si elle était dans une **Plongée**, elle peut écarter ce doute pour rester en plongée en abandonnant sa **Confiance**, si elle l'avait. Si elle n'avait plus **Confiance**, elle ne peut pas écarter ce doute et doit immédiatement sortir de **Plongée**.

Il est possible de **Douter de la Réalité** dans le monde de l'éveil, soit en conséquence d'une autre action, soit si la joueuse estime que c'est narrativement pertinent. Dans ce cas, elle doit dissiper ce doute et reprendre pieds avec la réalité en perdant **Confiance**, ou subir une **Blessure Émotionnelle**.

Mais si ce doute est légitime, elle doit en sortir en **Brisant la Narration** (voir plus loin). (Si la Narration est Brisée, les personnages impliqués ne perdent pas **Confiance** et ne subissent aucune **Blessure**.)

« To do it, do it » est un principe emprunté à Apocalypse World : lorsque tu utilises une de ces règles, ne te contente pas de le dire ; joue-le. Ne dis pas « je lâche prise et je ne suis plus vulnérable » ; joue comment ta personnage lâche prise, décris en quoi, quelles émotions elle traverse, quelles actions elle prend. Ne dis pas « je manifeste de la gratitude envers toi, tu retrouves confiance » ; exprime une authentique gratitude et souligne l'importance que ce qui a été joué a eu pour ta personnage, et laisse les autres joueuses recevoir authentiquement cette gratitude et jouer comment leurs personnages sont en touchées.

(Les règles sont un guide pour le jeu, voire une simple suggestion. Ceci n'est pas un jeu de plateau.)

S'Approprier un Personnage

Pour créer un personnage, une fois que tu as choisi son rôle, compose sa personnalité comme une palette émotionnelle dont tu pourras te servir tout au long du jeu pour l'interpréter.

Dans la liste suivante, choisis deux adjectifs qui ont l'air opposés mais pas incompatibles, puis choisis-en encore quelques-uns qui te parlent, et envisage d'en rajouter au moins un qui ne soit pas dans cette liste.

Petite, Élançée, Imposante, Chétive, Musclée, Maigrichonne, Ronde, Ridée, Pâle, Mate, Frisée, Grisonnante...

Souriante, Sérieuse, Espiègle, Menaçante, Guindée, Frivole, Taciturne, Distraite, Timide, Colérique, Insouciant, Agacée, Mystérieuse, Fébrile, Fantasmagorique, Dispersée, Évanescente, Froide, Vaniteuse, Furtive, Évaporée, Intense, Modeste, Capricieuse, Distinguée, Introvertie, Coquette, Lunatique...

Choisis pour ta personnage deux émotions dominantes parmi les suivantes (tu es libre d'en choisir plus, et d'en choisir d'autres) qui sont les réactions habituelles de ta personnage lorsqu'elle subit une **Blessure Émotionnelle**.

Tu pourras choisir laquelle jouer parmi celles-ci sur le moment (et tu pourras aussi dévier de ce guide si tu le juges pertinent).

- Stress (prendre sur soi),
- colère (se décharger sur les autres),
- anxiété (douter de soi),
- défiance (douter des autres),
- culpabilité (croire que c'est de sa faute),
- orgueil (rejeter la faute sur les autres),
- détresse (demander de l'aide aux autres),
- abattement (ne pas demander d'aide aux autres),
- ...

Il est conseillé de choisir une émotion tournée vers soi et une émotion tournée vers les autres, mais ce n'est pas obligatoire. Choisir deux émotions tournées vers soi (par exemple stress et anxiété), c'est s'orienter vers une personnage plus solitaire, plus indépendante, voire évitante. Choisir deux émotions tournées vers les autres (par exemple colère et défiance), c'est s'orienter vers une personnage extravertie mais dépendante, qui aura tendance à entraîner les autres personnages avec elle.

Choisis comment ta personnage a l'habitude de manifester de la **Gratitude**. Inspire-toi d'une de ces idées ou invente ta manière, mais ne te laisse pas enfermer par ce choix lorsque le moment sera venu. Reste vague maintenant, mais raconte plus précisément comment lorsque tu seras en jeu.

- Parler, pleurer, se prendre dans les bras, se promettre d'être toujours là.
- Créer quelque chose de beau, de poétique, de libre, d'adressé.
- Recevoir avec du thé et des biscuits, des livres et des conversations.
- Faire soudainement quelque chose d'inhabituel ensemble.
- Donner silencieusement une petite chose qui a l'air insignifiante.
- ...

Choisis parmi ces trois options comment ta personnage se comporte lorsqu'elle **Doute de la Réalité**. (Et si tu imagines d'autres options, écris-moi !)

- Tenter de rester calme, de faire sens, de comprendre, d'être sûre, et si ceci n'est pas la réalité, il suffit d'ouvrir les yeux et de se réveiller.
- Accepter le doute, s'émerveiller, se perdre un instant, se laisser flotter, et si ceci n'est pas la réalité, ce n'est pas si grave.
- Chercher avidement à déchirer l'illusion, à tester les limites, à pousser ce monde dans ses contradictions, et si ceci est bel et bien la réalité... l'est-elle vraiment ?

Ne décide pas comment ta personnage **Lâche Prise**. Ce sera chaque fois différent, chaque fois inattendu, souvent intense, parfois étrange, mais ça sera toujours juste.

Lorsque tu sais un peu mieux qui tu es, imagine quel sera ton arc narratif personnel. Le jeu commencera en vous donnant un objectif commun concret, mais avant cela, il est important d'imaginer quelle sera la direction ton

évolution intérieure. Choisis une option dans la liste suivante (ou inventes-en une autre), et prend un peu de temps pour en détailler le contexte.

- Trouver sa place dans le monde.
- Se (re)découvrir soi-même.
- Faire son deuil d'un être cher.
- Se pardonner un acte passé.
- Soigner une ancienne blessure.
- Accepter de grandir, ou de vieillir.
- ...

Souviens-toi que ton arc narratif ne doit pas être résolu, mais parcouru. À chaque étape du jeu, reviens vers lui comme vers une boussole (pas comme une carte), et demande-toi en quoi ces épreuves t'ont fait parcourir du chemin dans ce long processus.

Dans le Monde de l'Éveil

Dans le monde de l'éveil, chaque joueuse participe à faire avancer l'intrigue. Ces phases de jeu prennent la forme d'une discussion où toutes les joueuses incarnent verbalement leurs personnages, et décrivent leurs actions et leurs réactions.

Comme dans toute discussion, il est bon que tout le monde fasse attention à ce que la parole soit équitablement répartie, à ce que celles qui ont du mal à prendre la parole soient accompagnées pour participer, et que celles qui parlent facilement fassent attention à ne pas monopoliser la conversation.

Il est également important de respecter le consentement narratif de tout le monde autour de la table ; il peut être bon, surtout en groupe de quatre ou plus (mais même déjà à deux ou trois), de proposer les conséquences narratives qui concernent tout le groupe sous forme de question, et de bien s'assurer que tout le monde a manifesté un accord explicite avant de passer à la suite.

Chaque joueuse peut, si elle l'estime pertinent, utiliser l'une des réactions de sa personnage (manifester de la gratitude, subir une blessure émotionnelle, douter de la réalité ou lâcher prise).

L'interprétation des personnages est influencée par leur **Confiance** et leur **Vulnérabilité**.

Franchir une épreuve significative dans le monde de l'éveil ne devrait jamais être aussi simple qu'elle ne requiert aucune **Plongée**. Les épreuves les plus centrales et les plus dangereuses devraient même nécessiter plusieurs plongées.

Plonger

Lorsqu'une joueuse l'estime pertinent pour franchir une épreuve dans le monde de l'éveil, elle peut choisir de **Plonger** dans sa trame. Pour la Rêveuse, il s'agit de s'endormir afin de visiter le monde des Rêves, et d'en revenir avec des secrets ou des émotions puissantes ; pour la Sorcière, une plongée est un

rituel ou un sortilège qui nécessite de se confronter à la Magie, afin d'altérer la réalité.

Contrairement à la discussion libre qui constitue le jeu dans le monde de l'éveil, les plongées ont un déroulement codifié, et une répartition de la parole plus stricte. Lorsqu'un personnage plonge dans sa **Trame**, elle annonce quel Nexus Extérieur (cf. « Cartographie ») elle vise, et la joueuse qui a la responsabilité de cette Trame abandonne temporairement l'interprétation de sa personnage pour décrire les épreuves qu'elle y affronte, jusqu'à ce qu'elle sorte de plongée.

Comme pour le temps de parole dans le monde de l'éveil, il est important que débiter une plongée soit accepté par toutes les joueuses, car c'est une scène qui peut être longue, et laisser des joueuses temporairement hors-jeu. (À nombre de joueuses paires, il est d'ailleurs possible de faire en sorte que personne ne reste hors-jeu, en jouant plusieurs plongées en même temps, si toutes les trames nécessaires sont jouées par des joueuses dont la personnage ne plonge pas. Il peut cependant être nécessaire de séparer physiquement l'espace de jeu pour éviter que plusieurs conversations ne se perturbent mutuellement.)

Aucune règle stricte n'interdit de sortir de plongée et d'y retourner immédiatement, mais il est préférable d'alterner les phases de jeu. Enchaîner les plongées ne devrait pas être permis, à moins que la narration ne soit réellement bloquée par le résultat d'une plongée (et quand bien même, il y a probablement moyen de contourner ce blocage dans le monde de l'éveil, y compris par la plongée d'une autre joueuse). De même, il n'est pas nécessaire de comptabiliser qui a effectué le plus de plongée et qui en a effectué le moins, pas plus qu'il n'est nécessaire de chronométrer le temps de parole de chacune, mais garder à cœur une répartition équitable entre toutes du temps de jeu reste important.

Nexus

Atteindre un Nexus peut nécessiter de :

- trouver le chemin,
- passer le gardien,
- franchir la porte.

Un Nexus peut être Mineur, Majeur ou Central.

- Un Nexus Mineur impose une seule épreuve, soit pour trouver le chemin, soit pour passer le gardien.
- Un Nexus Majeur impose soit une épreuve pour franchir la porte, soit deux épreuves : trouver le chemin et franchir le gardien.
- Un Nexus Central impose trois épreuves : trouver le chemin, passer le gardien et franchir la porte.
- Atteindre un Nexus Mineur offre 1 nouvelle Perspective.
- Atteindre un Nexus Majeur offre 2 nouvelles Perspectives.

- Atteindre un Nexus Central offre 3 nouvelles Perspectives.

Une Perspective peut généralement être dépensée pour :

- Mémoriser le chemin (et ne plus avoir à passer cette épreuve pour revenir à ce Nexus).
- Devenir amie avec le gardien (et ne plus avoir à passer cette épreuve pour revenir à ce Nexus).
- Gagner **Confiance**.
- Ne plus être **Vulnérable**.
- Poursuivre immédiatement la plongée vers un Nexus adjacent (et perdre les perspectives inutilisées).
- Interrompre immédiatement la plongée et revenir dans le monde de l'éveil avec quelque chose qui aide à faire progresser la narration.

Il n'est pas possible de mémoriser le chemin et devenir amie avec le gardien d'un même Nexus lors d'une même plongée. Il n'est jamais possible de faire l'économie de l'épreuve de la porte.

Lorsque la personnage accède au cœur du **Nexus**, la Trame décrit de quoi ce cœur est fait, soit en lisant la description qu'en fait la **Cartographie**, soit en s'en inspirant plus ou moins librement, et énonce les choix qu'offrent les **Perspectives** de ce Nexus. La personnage a alors toute latitude pour décrire comment elle s'approprie ou interprète ces Perspectives, et la Trame ne reprend pas la parole avant que la personnage ne revienne dans le monde de l'éveil ou ne poursuive sa plongée vers un autre Nexus.

Épreuve

Lorsque la personnage qui plonge rencontre une épreuve, la **Trame** prend la parole pour la décrire, soit en lisant la description qu'en fait la **Cartographie**, soit en s'en inspirant plus ou moins librement.

La personnage reprend ensuite la parole pour décrire comment elle tente de traverser cette épreuve (elle peut choisir d'échouer).

La Trame peut ensuite soit à nouveau insister sur l'épreuve, si elle juge que la manière dont elle a été franchie était trop simple (mais en surenchérissant sur l'épreuve, pas en contredisant les actions de la personnage), soit acquiescer et laisser la plongée se poursuivre.

Si la Trame surenchérit, la personnage prend à nouveau la parole, soit pour céder, si tel est son choix, soit pour surmonter malgré tout cette épreuve ; la Trame n'a plus le droit de surenchérir à nouveau et doit accepter l'issue de cette scène.

La **Cartographie** mentionne quelles sont les conséquences possibles pour chaque épreuve, mais elles sont généralement parmi les suivantes :

- **Douter de la Réalité** (il est possible de perdre Confiance pour ne pas sortir de la plongée en doutant de la réalité).
- Subir une **Blessure Émotionnelle**.
- Perdre **Confiance** (sans nécessairement douter de la réalité).
- Se rendre **Vulnérable** (sans nécessairement subir une blessure).

Tout comme dans le monde de l'éveil, franchir une épreuve ou échouer n'est au final que la décision de la joueuse qui plonge. Mais la joueuse de la Trame devrait veiller à ce que les épreuves ne soient pas traversées systématiquement, ni sans grandes difficultés. Même si chaque joueuse a le dernier mot pour que sa personnage « gagne ou perde », les Trames ont le rôle de leur rappeler que l'échec occasionnel est une composante nécessaire de la narration.

Cartographie

Certains **Nexus**, considérés comme **Extérieurs**, sont accessibles depuis le monde de l'éveil ; d'autres sont **Intérieurs**, et nécessitent de passer d'abord par un ou plusieurs autres Nexus. (Si la Cartographie ne le précise pas, un Nexus est Intérieur par défaut.) Une personnage qui commence une plongée doit obligatoirement viser d'abord un Nexus Extérieur.

Une **Cartographie** contient l'ensemble des **Nexus** d'une **Trame**, liste ceux qui sont **Extérieurs**, et décrit les liens qui les relient les uns aux autres. Une Cartographie contient également le détail de chaque Nexus, de ses épreuves et de ses **Perspectives**, notamment des paragraphes descriptifs que la joueuse de la Trame pourra lire ou utiliser comme inspiration de sa narration, ainsi que leurs effets sur le jeu (Vulnérabilité, Confiance, Douter de la Réalité, subir une Blessure Émotionnelle, etc).

Selon ce qui est décidé en début de partie, une **Cartographie** peut être librement accessible aux personnages, ou tenue secrète. Dans ce dernier cas, seuls les noms des Nexus Extérieurs sont initialement révélés, et leurs épreuves, leurs Perspectives, et les Nexus Intérieurs auxquels ils mènent devront être découverts au fil du jeu. Les joueuses de personnages sont encouragées à écrire leur propre Cartographie pour se souvenir de leurs explorations.

Les Cartographies ne font pas partie de ce livre de règles, mais j'en ai écrit en exemple (et j'en écrirai sûrement d'autres). Je t'encourage vivement à écrire et à partager les tiennes.

Briser la Narration

Lorsqu'une personnage **Doute de la Réalité** sans être dans une **Plongée**, elle a l'opportunité de **Briser la Narration**. Ceci est un outil puissant, peut-être même dangereux, et toutes les joueuses doivent être particulièrement attentives au consentement narratif collectif lorsqu'il est utilisé.

En **Doutant de la Réalité** hors d'une **Plongée**, une joueuse peut remettre en question la narration récente, et si les autres joueuses sont d'accord avec elle, elle peut **Briser la Narration** et l'altérer.

Les raisons qui peuvent te pousser à **Douter de la Réalité** sont nombreuses, et aucune liste ne devrait être exhaustive, mais celle-ci donne quelques exemples :

- un paradoxe, qu'il soit central ou minime, attire ton attention ;
- le comportement d'un personnage te semble incohérent ;
- un événement te cause une émotion dont tu ne veux pas ;
- la narration s'approche d'un thème avec lequel tu n'es pas confortable ;
- tes propres actions te semblent forcées, déconnectées ;
- il y a quelque chose qui cloche et tu as besoin de prendre le temps de mettre le doigt dessus ;
- tu réalises qu'il manque quelque chose de crucial qui aurait déjà dû être là ;
- tu te souviens d'une chose qui a été oubliée par tout le monde ;
- quelqu'un dit « ce n'est qu'un jeu » ;
- ...

S'il y a quelque chose de grave ou d'urgent, tu peux à tout moment **Briser la Narration** de manière explicite, mentionner et changer ce qui doit l'être, et les personnages vont ensuite **Douter de la Réalité** de ce qui vient de se passer.

Mais si rien ne presse, tu peux jouer le Doute en suivant la réaction émotionnelle de ta personnage (rationnelle, émerveillée ou avide), la laisser pointer du doigt ce qui la fait **Douter de la Réalité**, et laisser les autres personnages y réagir selon leurs choix.

Il n'est pas nécessaire de Briser systématiquement la Narration ; une altération mineure peut parfois suffire, et les personnages ne garderont qu'un souvenir étrange de ce qui aurait pu être. Mais d'autres fois, il est nécessaire de Briser entièrement la Narration. Dans ce cas, tu te réveilles soudain d'un rêve, ou peut-être d'un cauchemar, qui te semblait si réel que tu mets un certain temps à reprendre pieds avec la réalité. Es-tu dans ton lit, au matin d'un jour qui ne s'est pas encore déroulé ? T'es-tu assoupie quelque part, entourée de tes amies, à qui tu racontes ce rêve peut-être prémonitoire ? As-tu simplement rêvassé un peu longtemps ? Ou bien émerges-tu d'une **Plongée** si profonde que tu en avais oublié que tout ceci n'était pas le monde de l'éveil ?

Souviens-toi que je te confie un outil dangereux, car il te permet autant de protéger ton consentement narratif que de transgresser celui des autres.

Je serais tentée de te conseiller de ne pas en abuser, mais... Il s'agit en réalité du cœur secret de ce jeu. Tu es déjà entourée par tes amies, et chaque partie est une plongée dans une autre Trame. Oublie ce que tu viens de lire, et ne t'inquiète pas ; tu t'en souviendras quand le moment sera le bon.

Commencer une Partie

Lorsque tout le monde a choisi ses rôles (personnages et Trames) et se les est appropriés (notamment en choisissant ses réactions émotionnelles et son arc narratif personnel), choisissez collectivement comment le jeu commence.

La liste qui suit rassemble quelques suggestions ; vous êtes libres de les adapter et d'en inventer d'autres.

- La petite sœur de l'une d'entre vous disparaît dans les rêves.
- La mère de l'une d'entre vous est prisonnière d'un cauchemar dont elle ne s'éveille plus.
- Votre amie commune est tuée par un personnage onirique qui cherche désormais à s'en prendre à vous.
- La mémoire de votre aïeule commune a été volée et cachée dans un rêve.
- Un homme puissant vous tient en son pouvoir, d'une manière ou d'une autre, et vous cherchez à vous en libérer.

Pour éviter de simplifier et résoudre trop rapidement votre objectif commun, ou si vous ne savez pas par où commencer, ou plus tard comment continuer, référez-vous à cette proposition de progression, mais ne vous y laissez pas enfermer.

1. Expérimentez, découvrez vos pouvoirs, trouvez vos marques... jusqu'à vous attaquer frontalement au problème, et subir votre premier véritable échec.
2. Cheminez, cherchez, confrontez-vous aux difficultés, goûtez à vos premières victoires, rassemblez vos forces et vos ressources, et commencez à établir un plan.
3. Admettez qu'il n'y a désormais plus de retour en arrière possible ; suivez votre plan, essayez des revers inattendus, adaptez-vous, sacrifiez ce qui doit l'être, et surmontez collectivement vos dernières épreuves.

Ouvrir le Jeu

Ce jeu est le vôtre. Vous pouvez en faire ce que vous voulez. Modifiez les règles, ignorez ou rajoutez-en, tant que vous êtes collectivement d'accord pour les suivre ou les écarter. Écrivez vos propres paires de rôles, personnage et Trame ; écrivez vos propres Cartographies, vos propres Nexus, vos propres épreuves.

Vous pouvez même décider, dès le début d'une partie, qu'une Cartographie (voire toutes les Cartographies) sera improvisée au fur et à mesure, ou co-écrite au fil du jeu.

Une version plus extrême encore pourrait se passer entièrement de Cartographie, et faire de chaque Plongée une improvisation unique, mais se souvenir des chemins et devenir amie avec les gardiens risquerait de devenir un pari trop incertain.

Ce jeu est inspiré par plusieurs autres, notamment Dream Askew, par Avery Alder, lui-même inspiré par Apocalypse World. Si tu souhaites poursuivre ton aventure au-delà de ce jeu, je t'encourage à t'intéresser à ceux-ci, à leurs autres descendants, ainsi qu'aux jeux lyriques et aux jeux-rituels en général.

Je te laisse aussi mes idées, que je développerai peut-être un jour, mais que tu es d'ores et déjà libre d'imaginer.

Tu connais déjà la Rêveuse et les Rêves.
Tu connais déjà la Sorcière et la Magie.
Imagine la Nécromancienne et l'Au-Delà.
Imagine la Démoniste et les Enfers.
Imagine l'Enfant des Fées et le Royaume Féérique.
Imagine la Folle et la Folie.

Imagine la Scientifique et l'Anomalie.

Les deux seuls Nexus Extérieurs de l'Anomalie sont « faire des tests au labo » et « mener une expérience sur le terrain » ; tous les Nexus Intérieurs sont initialement inconnus de la Scientifique.

Imagine la Hackeuse et le Cyberspace.

- Une Plongée est un run.
- Un Nexus est un serveur.
- Une entité est un programme.
- Un Gardien est un firewall.
- Une Perspective est une donnée.

Souviens-toi.

Ce jeu est le tien.