



Les Voyageurs du Rêve

Par Gryfikki, sur une idée de Rappapour développée par Tunime pour le Septième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

« Vous vous êtes éveillé au bord d'un chemin. Votre maison vous manque et la seule route semble vous mener au loin dans des terres inconnues. Quels dangers vous attendent ? »

« Les Voyageurs du Rêve » est un jeu onirique et principalement narratif où le chemin importe autant que la destination. Vous allez incarner un membre de ce Rêve partagé. Saurez-vous trouver ce que vous êtes venu chercher dans ce monde ?

Illustrations : Mid-journey et Tunime

Avertissement

Ce jeu peut traiter de thèmes difficiles, mais se veut ouvert à toutes et à tous. C'est un jeu où la confiance entre les participants est primordiale pour passer un bon moment. N'hésitez pas à discuter de vos envies respectives pour les faire cohabiter.

Votre compagnie

« Lorsque nous posâmes les yeux sur les uns et les autres, nous découvrîmes des personnes enjouées, tristes ou encore perplexes. Mais tous dans le même bateau. Notre aventure commençait ici... Ensemble »

Dans votre aventure vous serez amené à jouer des rôles pour résoudre vos problématiques. Pour jouer convenablement vous aurez besoin de :

- Votre meilleur set de dés qui doit être identifiable pour les autres participants. Le nombre de dés que chaque joueur apporte est défini le guide (le maître du jeu) suivant la difficulté et la quantité d'épreuves prévues.
- Symboliser votre rôle autour de la table à l'aide de jetons ou de tout objet facilement identifiable. Il vous en faudra plusieurs par participants. Trois en est l'idéal.
- Un gobelet suffisamment grand pour y cacher tous les dés de la table.





Le guide

Un joueur autour de la table jouera le rôle du guide. Le guide est la personne qui aura la charge de proposer le voyage aux membres de la tablée. S'il n'est jamais réellement présent pendant le voyage, c'est toutefois lui qui oriente les pas des voyageurs et qui propose les embûches qu'ils pourraient rencontrer.

C'est également à lui de s'assurer du confort et du bien-être des autres joueurs tout au long de la partie et a toute autorité pour interrompre temporairement ou définitivement la partie si le besoin devait survenir.

Votre voyageur

Choix du rôle

Dans notre jeu il existe trois rôles de voyageurs que nous allons décrire ci-dessous. La création de votre voyageur commence par le choix de ce rôle :

- Le courageux -

Le courageux est celui ou celle qui prend la parole en premier. C'est le voyageur qui essaiera de pousser son exploration toujours plus loin dans ces terres inconnues. Il est rassurant et pousse à avancer malgré la peur et le danger.

- Le curieux -

Le ou la curieuse est la personne qui prend le temps de rechercher la vérité en face. C'est cette personne qui a souvent découvert ce qui se trame. C'est vers elle que l'on se tourne pour comprendre ou pour se rassurer.

- Le joyeux -

Être joyeux c'est une philosophie que ces personnes ont acquise dans leur vie. Grâce à eux le voyage ne peut que devenir le plus léger. Il est celui ou celle à qui l'on se confie pour rendre le voyage plus beau ou quand la tristesse emplit les cœurs.

Lorsque vos rôles sont choisis, prenez trois jetons symbolisant le rôle que vous avez choisi.

Le guide prend quant à lui un jeton de chaque rôle. Ceux-ci lui pourront lui permettre d'aider les voyageurs dans des situations difficiles.

Contes inspirants et peurs pétrifiantes

Le Rêve est un être vivant, se nourrissant des idées et de l'imagination des voyageurs. Il n'est pas rare pour les voyageurs de retrouver des éléments de leur pensées ou de leurs contes préférés mais également de leurs peurs les plus enfouies et viscérales.

Chaque voyageur devra donc renseigner les contes et histoires l'inspirant ou qu'il préfère ainsi que ses peurs les plus puissantes et en informer le guide. Les histoires inspirant le voyageur peuvent venir de tout objet culturel, certains trouveront leur réconfort dans les contes traditionnels des frères Grimm tandis que d'autres le verront dans le scénario de films ou de jeux, il est important que le joueur soit libre d'inscrire ce qu'il désire pour cet élément de son voyageur.

Pourquoi ais-je entrepris ce voyage ?

« Je le voyais dans mes Rêves souriants. Mais à chaque fois que je me levais en larmes, je savais qu'il n'était plus de ce monde. Persuadé que je pouvais encore entendre son rire distinctement, je me mis à chercher comment voyager. Au détour d'un livre, j'appris ce qu'il me fallait pour le retrouver ou au moins le voir une dernière fois.

J'appris aussi que ceux qui voyagent n'ont pas toujours d'objectifs clairs. Partir seul était très risqué je pris alors la décision d'emmener avec moi d'autres qui sont en recherche. Je n'ai que peu de temps avant de l'oublier complètement. »

Pourquoi un voyageur entreprend-il son voyage ? Voilà une question à laquelle chaque voyageur devra répondre. Le voyage peut être perçu comme un apprentissage, la recherche d'un proche perdu ou encore une simple escapade.

Le Voyage

Dans leur Voyage, les voyageurs seront amenés à parcourir le Chemin du Rêve. Quand les voyageurs sont sur le Chemin, il ne peut rien leur arriver de mal.

Mais il ne s'agira pas pour autant d'une promenade de santé pour les voyageurs.

Il arrive que le Chemin soit traître ou s'efface pour vous laisser affronter un danger ou y découvrir un mystère.

Ne faites pas confiance au Chemin aveuglément. Nombreux sont ceux qui s'y sont laissé piéger. Heureusement, il y a des signes qui aident les voyageurs égarés. Encore faut-il les reconnaître.

Avant que le Voyage démarre, le guide prépare trois choses :

- Ce que les joueurs vont rencontrer.
- Les signes qui peuvent aider les joueurs.
- Les conditions de la sortie du Rêve.

Mais le Rêve n'est pas le seul domaine des voyageurs, d'autres entités errent dans ce monde si particulier. Quant à leurs intentions, ce sera au guide de les décider.

Ce que les voyageurs vont rencontrer

Les mondes oniriques sont composés de nombreuses choses qui échappent à la compréhension humaine, mais il n'est pas vide. Il y a des habitants qui peuvent être d'un grand secours ou alors de terribles adversaires.

Le Rêve s'inspire des contes, légendes et expériences des voyageurs. Il est donc normal que certains personnages qui en sont issus s'y retrouvent, que des lieux familiers se découvrent devant leurs yeux ou que certains événements y soit rejoués.

Le guide peuple le Rêve en sélectionnant ce qui sera le mieux pour faire vivre aventure, conflit ou encore souvenir.

« Je la vois encore si vivement, la cité rose...

Je perçois encore ses voiliers tournants et virevoltants dans
cette mer de nuage. Je me prends encore à en ressentir
l'odeur de pêche mûre qui en emplissait l'air des ruelles. »



Lorsque les voyageurs atteignent une nouvelle étape de leur Voyage et que de nouveaux lieux s'offrent à eux, la forme que prennent ces lieux est la résultante de leurs esprits et imaginations combinées. Le guide doit donner le point de départ de la description du lieu avec les données importantes pour le Voyage puis laisser les voyageurs imaginer le reste de la structure et décrire comment le lieu leur apparaît dans le Rêve.

Les signes qui peuvent aider les voyageurs

Le guide fixe aussi les signes qui peuvent aider les voyageurs.

Il doit garder secrets ces signes et les utiliser avec parcimonie.

Ces signes sont bienveillants et aident les joueurs à trouver la sortie de leur Rêve.

Un signe peut être un simple vent, une voix intérieure ou même un deus ex machina. Il peut être aussi subtil qu'un détail dans le décor ou impossible à rater sur le Chemin. Ce que le signe perd en discrétion est souvent rattrapé en complexité de compréhension. Le plus évident des signes sera aussi la plus complexe des énigmes à comprendre.

Trouver et comprendre comment un signe fonctionne peut-être récompensée par un jeton de la part du guide.

Les conditions de la sortie du Rêve

Le guide fixe aussi comment les voyageurs peuvent sortir du Rêve. Cela peut être une action ou encore le fait qu'il ait réalisé quelque chose en leur for intérieur.

Mais que se passe-t-il si les voyageurs ne trouvent pas la sortie ?

Le monde onirique n'est pas tendre avec ceux qui y entrent pour ne jamais en sortir. Les obligeant souvent à revivre leur dernière étape ou encore à faire partie de l'étape d'autres voyageurs. Leur destin n'est souvent guère enviable. Toutefois, il arrive que certains y trouvent ce qu'ils sont venus chercher en ces terres et apprécient la vie qu'ils y vivent. Le monde du Rêve est comme une belle fleur que l'on voudrait conserver à jamais.

Rater la porte de sortie arrive à de nombreux voyageurs soyez-en avertis.

Les dangers du monde des Rêves

« J'ai entrepris mon voyage pour retrouver ma fille qui y a disparu depuis longtemps. Que vais-je y trouver je ne le sais, mais le vent me conseille toujours de rebrousser chemin. »

Le monde onirique dispose aussi de dangers bien réels.

Les rêveurs éveillés

Le premier danger est ce que les habitants du Rêve appellent les Rêveurs éveillés.

Un Rêveur éveillé est la manifestation d'une personne ayant tenté d'entrer dans le Rêve et s'étant retrouvé piégée entre deux mondes. Ils n'ont souvent pas de forme distincte et seuls leurs yeux d'un bleu éclatant sont la dernière parcelle de leur existence encore compréhensible. Ils cherchent par tous les moyens d'entrer définitivement dans le Rêve ou d'en sortir. Ils peuvent prendre possession des habitants du Rêve.



C'est un terrible danger que les voyageurs auront souvent à affronter, car ils sont pratiquement invincibles et, les voyageurs s'égarant facilement, sont très nombreux.

« Ses yeux et son aspect pâle me terrifient. À peine quelques secondes et les voilà des centaines s'approchant de moi pour prendre possession de moi. Je cours vers la plage. Ils me suivent. J'ai peur ... »

Si les Rêveurs éveillés ne peuvent être défaits, ils peuvent par contre être aisément repoussés. Un Rêveur éveillé aura toujours une pensée, une idée, un conte qui lui sera associé et qui est le verrou le maintenant entre les mondes. Comprendre et offrir une réponse ou une suite à l'idée ou au conte déstabilisera le Rêveur qui devra ingurgiter cette nouvelle information. Ce temps est en général suffisant pour les repousser temporairement voire, si la réponse touche au cœur du sentiment du Rêveur, le libérer de sa condition.

Les Six Concepts

Le second danger connu dans la terre des Rêves sont les Six Concepts : La Mort, la Vie, la Magie, l'Immortalité, la Science et l'Infini.

- **La Mort** est parmi les plus bienveillantes. Elle a tendance à apprécier le costume de la grande faucheuse. Elle sert parfois de signe au Rêveur ou d'avertissement, mais il ne faut jamais la prendre à la légère car elle n'aime pas être provoquée ou moquée.
- **La Vie** est d'aspect androgyne. Elle est colérique et bien loin de la mère nourricière. Elle n'aime pas les voyageurs, elle les considère comme une gêne qui ne devraient pas être là. Elle fait souvent tout ce qui est en son pouvoir pour mettre fin au Rêve des voyageurs préférant que ceux-ci vivent la vie plutôt que de la rêver.
- **La Magie** est très présente dans le monde des Rêves. Elle affole les rêveurs éveillés et le voyageur devrait toujours s'en méfier. Elle veut briser les règles et remodeler le Rêve à son envie et sans contrôle. Elle aime piéger les voyageurs pendant une étape pour les obliger à réaliser ses projets de construction.
- **L'Immortalité** lui, s'ennuie profondément. Il prend l'apparence qui lui permettra de rester avec les voyageurs, de rallonger le Voyage, le rendre excessivement palpitant et tant pis si les voyageurs en subissent les conséquences.
- **La Science**, quant à elle, aime la pureté et la propreté. Elle a tendance à refaire passer une étape aux voyageurs tels un jour sans fin pour étudier leurs choix. Si un résultat ne lui plaît pas, elle aura tendance à changer des éléments afin d'étudier de nouveau.
- **L'Infini** n'aime pas les voyageurs. Il ne joue pas avec et quand ceux-ci rencontrent l'Infini il est souvent trop tard. Quand le Voyage mène à l'Infini, le Chemin se démultiplie en fractales sans cesse répétées, les Chemins ainsi créés se recouvrant et révélant d'autres voies en permanence. La destination des voyageurs existe bien toujours dans cette infinité de Chemin mais la trouver devient une tâche impossible.

« Je l'avais rencontré avec mon compagnon de fortune.
Elle nous disait être là depuis longtemps et quelle
s'ennuyait. Je voulais continuer, mais elle se mit à
pleurer. Mon ami ne put résister à la serrer dans ses
bras. Elle lui joua un tour et je perdis à jamais la trace
de mon ami. »



Les Concepts sont des entités à la limite de la compréhension des voyageurs et leur apparition peut aussi bien tenir au hasard, aux actions des voyageurs ou à la simple volonté du guide. Si leur apparition est rarement bon signe, il s'agit d'entités sentientes et prêtes à raisonner.

Si certaines seront plus têtues que d'autres et auront tendance à camper leurs positions, des voyageurs aux mots habiles sauront les faire adhérer à leur cause et solliciter leur clémence voire même leur aide dans les épreuves et obstacles rencontrés sur le Chemin. Il faudra cependant réussir à user du bon argument pour le bon Concept. Une erreur d'appréciation mènerait sans aucun doute à des tourments plus terribles encore.

Le Cauchemar

Le plus rare des dangers du Rêve est sans aucun doute également le plus dangereux d'entre eux. Il est craint de tous les habitants du Rêve et même les puissants Concepts n'osent l'approcher.

Le Cauchemar représente la corruption du monde du Rêve, sa structure mise à l'épreuve des Voyages ayant échoués et des volontés disparates des voyageurs. Il est le reflet de leurs peurs les plus enfouies amplifiées et distordues. Des pans et des lieux entiers du Rêve se distordent à son passage et si les voyageurs se laissent entraîner dans le Cauchemar, il leur faudra une volonté de fer pour espérer en sortir.

Le Cauchemar apparaît sous deux forme principales :

- La première est un gigantesque tourbillon semblant fait de ténèbres pures. Ses abords absorbent le monde du Rêve et qui serait assez téméraire ou fou pour s'en approcher pourraient voir le Rêve corrompu au cœur du tourbillon. C'est néanmoins le seul point d'entrée dans le monde du Cauchemar à proprement parler.



Quiconque entre dans le tourbillon jusqu'au Cauchemar se verra d'abord testé par ses peurs les plus profondes. Si sa volonté vacille à son entrée, même faiblement, le Cauchemar brisera son esprit et seul subsistera dans le Cauchemar son enveloppe vide, errant sans but dans ce monde distordu.

Si le voyageur parvient néanmoins à conserver son esprit en entrant dans le Cauchemar, il y verra un monde où la logique et les lois de la nature n'en sont plus les reines. Qu'il s'agisse d'aberrations physiques défiant la gravité et le bon sens ou d'évènements normalement impossibles dépendra uniquement des éléments du rêve déjà absorbés par le Cauchemar.

Les voyageurs ayant pénétrés le Cauchemar devront également prendre garde aux éléments normalement rassurants du Rêve. Le Chemin n'est plus cette ligne de vie rassurante mais la demeure des créatures les plus sombres. Tout habitant du Rêve rencontré dans le Cauchemar sera l'opposition parfaite de ce qu'il était dans le Rêve. Dans le Cauchemar, votre meilleur ami devient votre plus mortel ennemi et l'antagoniste le plus sombre devient l'allié le plus fidèle.

De même, des anti-Concepts, absolument semblables physiquement à leur contrepartie, existent dans le Cauchemar, reflets inversés des Concepts du Rêve :

- **L'Anti-Mort** sera votre plus virulent ennemi.
- **L'Anti-Vie** volera toujours à votre secours dès qu'il vous rencontrera.
- **L'Anti-Magie** est le plus zélé des destructeurs.
- **L'Anti-Immortalité** cherchera à raccourcir votre Voyage par tout moyen, vous sauvant occasionnellement.
- **L'Anti-Science** est un pur agent du chaos autour duquel la logique et la causalité n'ont plus cours.
- **L'Anti-Infini** est votre porte de sortie du Cauchemar.

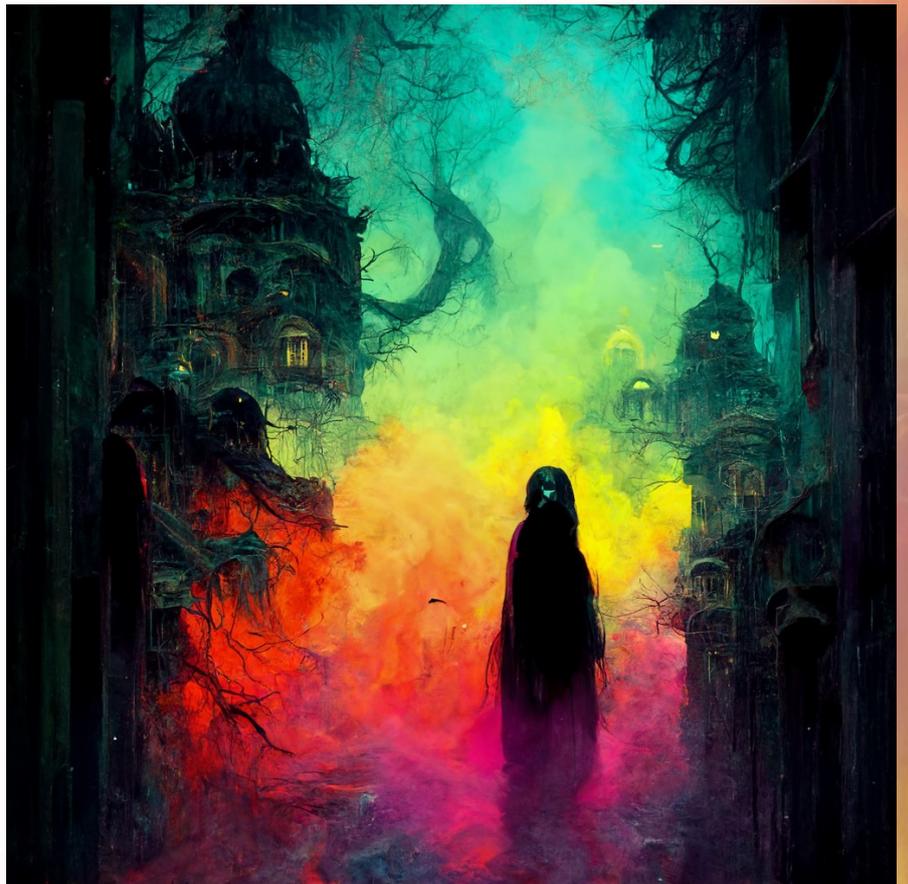
Certaines rumeurs racontent que si un voyageur pénètre volontairement le Cauchemar, ce dernier reconnaîtra son courage et le laissera plus facilement entrer. Mais nul n'a jamais pu confirmer cette rumeur...

« L'enfer c'est les autres, quelle blague ! Le véritable enfer c'est le néant absolu, l'absence totale. C'est ce que m'inspirait ce tourbillon que je voyais venir vers moi. Une négation de tout, de la réalité elle-même... »

- La deuxième forme du Cauchemar est la plus vicieuse des deux. Prenant les traits d'un humain, il est en voyage constant dans le Rêve. S'arrêtant parfois quelques jours, sa nature fait qu'il est toujours reconnu par les habitants du Rêve comme un ancien ami ou compagnon et toujours oublié dès qu'il part.

Mais la véritable perfidie du Cauchemar humanoïde se dévoile quand il rencontre des voyageurs. Se présentant comme un habitant du Rêve, copiant parfois leur traits, sa seule présence suffit à altérer le Rêve et la perception de ses habitants ainsi que des voyageurs. Transformant alliés en ennemis, confiance en suspicion, élément rassurant en objet de peur, la zizanie finit toujours par survenir dans les lieux visités par le Cauchemar et les voyageurs.

« C'est quand je l'ai vu sourire que je n'ai vraiment compris le danger face à moi. Un sourire moqueur et pourtant si doux, dominant et pourtant faible d'apparence. C'est à ce moment que j'ai su que c'était un monstre et non un homme.»



Cette zizanie peut non seulement devenir un frein important au voyage, elle peut déclencher des sentiments hostiles de la part des habitants du Rêve envers les voyageurs. Le seul moyen de la dissiper est de mettre à jour le Cauchemar et de le révéler aux habitants.

Par ailleurs, lorsque la zizanie survient à cause de la présence du Cauchemar, la corruption propre au Cauchemar commencera également à toucher le lieu, créant des événements illogiques. Si persiste, le tourbillon du Cauchemar apparaîtra auprès du lieu corrompu et l'absorbera avec les habitants le composant.

Le système de jeu

Lorsque vous démarrez le voyage à travers le monde onirique, prenez tous les dés des joueurs et mettez-les sous un bol ou un gobelet qui ne laissera pas voir ce qu'il y a dessous.

Il existe trois actions possibles pour lesquels vous aurez besoin du matériel.

Ces trois actions possibles se réfèrent à la table unique de solution ci-dessous.

Type de réussite	Nombres obtenus
Échec critique. Vous ratez votre action et une conséquence terrible arrive à votre voyageur.	1
Échec conséquent. Vous ratez votre action et un autre voyageur en subit les conséquences.	2 ; 3 ; 4
Échec simple. Votre action rate.	4 ; 5 ; 6 ; 7 ; 8 ; 9 ; 10
Réussite simple. Votre action réussie.	11 ; 12 ; 13 ; 14 ; 15 ; 16 ; 17
Réussite conséquente. Votre action réussie et un autre voyageur partagent les conséquences positives	18 ; 19
Réussite Critique. Votre action réussit et vous obtenez une conséquence positive.	20

- Le doute -

Le doute est quand vous sentez le problème arriver. Que cela vous semble étrange et que vous cherchez une réponse. Alors vous pouvez rapprocher le gobelet contenant tous les dés et le mélanger. Une fois cela fait, le voyageur regarde discrètement dessous et choisit un de ses dés présent sous le gobelet sans le relancer et le montre à tous pour savoir s'il a bien réussi son action. Le dé est ensuite remis au guide et ne reviendra plus de la partie.

- L'appel -

L'appel est quand vous avez besoin d'aide pour vous tirer d'un mauvais pas. Que vous ne vous en sortez pas dans une conversation ou que vous glissez alors que vous êtes accroché à une falaise. Celui qui tente de faire un appel rapproche le gobelet contenant tous les dés et le mélange. Une fois cela fait, il regarde discrètement sous le gobelet et désigne un autre voyageur qui choisit un de ses dés puis le voyageur en possession de gobelet le révèle sans le relancer et le montre à tous pour savoir s'il a bien réussi son action. S'il y a un échec, les deux voyageurs en subissent les conséquences. Le dé est ensuite remis sous le gobelet sauf si le guide choisit de le conserver. Dans ce dernier cas, il ne reviendra plus de la partie.

- La résolution -

C'est le moment où vous confrontez l'adversité. Où les rêveurs éveillés vont vous craindre. Où vous montrez votre héroïsme au grand jour. Cette fois-ci, c'est le guide qui va récupérer le gobelet et qui va mélanger puis demander quel dé prendre au voyageur qui tente l'action et présenter celui-ci sans le lancer pour connaître si l'action réussit. Si le résultat ne satisfait pas celui qui résout, il peut demander à lancer le dé, mais devra accepter le second résultat et le dé sera retiré de la partie. Autrement on applique le résultat et le dé est remis sous le gobelet.

Aider un autre voyageur

Lors d'un test, n'importe quel autre voyageur et le guide peuvent utiliser l'un de ses jetons de rôle pour aider un voyageur qui vient de révéler un test raté. Chaque jeton ainsi donné augmentera la valeur du résultat de 3. Tous les jetons donnés seront récupérés par le guide.

Si un voyageur donne l'un de ses jetons correspondant à l'action, il fait automatiquement réussir l'action. Les jetons de courage aident à la résolution, les jetons de curieux aident le doute et les jetons de joyeux aident à l'appel.

Se tromper de dé

Il arrive que certains voyageurs choisissent un dé qui n'est plus présent sous le gobelet. Le résultat est alors considéré comme ayant obtenu le chiffre 1 et alors une grave conséquence peut avoir lieu.

Récupérer un jeton de rôle

Le guide peut de temps en temps donner un jeton de rôle à l'un des voyageurs. Il est d'accoutumée que le guide récompense par un jeton un voyageur quand :

- Celui-ci repère un signe.
- Aide une personne perdue dans le Rêve.
- Trouve comment sortir du Rêve.

Les conséquences



Lorsqu'une action rate ou réussit et qu'une conséquence est à appliquer, le guide décrit ce qui arrive. Lorsque c'est bénéfique, cela peut aider les voyageurs à trouver ce qu'ils sont venus chercher ou à l'inverse si cela est négatif cela peut les en éloigner. Il arrive que les voyageurs entraînent une conséquence à faire partager, ils doivent alors choisir un autre membre du groupe pour disposer de la conséquence.

L'égarement

Quand un voyageur révèle trop d'échecs et subit trop de conséquences, il s'expose à l'égarement. Un état dans lequel son esprit menace de se séparer de son corps, l'emprisonnant dans le Rêve.

Il existe alors un risque qu'il devienne un rêveur éveillé et que son voyageur soit perdu à jamais ou jusqu'à ce que d'autres voyageurs le libèrent du Rêve. L'égarement est également le phénomène subit par ceux dont la volonté ne survit pas au passage dans le Cauchemar.

Lorsqu'un voyageur est sur le point de s'égarer, un autre voyageur peut sacrifier un de ses jetons auprès du guide pour le ramener dans le Chemin. Ce jeton ne pourra être remis en jeu que suite à des actions d'éclat des voyageurs ou lors de points de passages importants du Voyage.

Un même voyageur ne peut être ramené sur le Chemin que deux fois. La troisième fois qu'il commence à s'égarer, sa psyché est trop endommagée et tous les efforts de ses compagnons ne pourront le ramener sur le Chemin.

« Les Voyageurs du Rêve » étant un jeu à volonté narrative, le moment où un voyageur s'expose à l'égarement est laissé à la discrétion du guide. Il peut survenir après de nombreux échecs, quelques échecs critiques successifs ou dans des circonstances ne laissant aucune place à l'échec comme la plongée dans le Cauchemar.

Si le guide ne souhaite pas voir ses voyageurs s'égarer définitivement, il peut également décréter que 3 égarements successifs ne retirent pas le voyageur du Voyage mais le laisse paralysé sur le Chemin, devant être pour un temps transporté par ses compagnons avant de reprendre ses esprits plus loin.

« Ce que je remarqua en premier furent ses yeux. Vides, comme si son esprit l'avait quitté. Je lâcha sa main qui retomba mollement. Sa respiration se stabilisa et je la vis se lever, partir et se perdre dans les méandres de l'horizon. »

Il était une fois un allié...

Au cours de votre voyage, il se peut que les voyageurs rencontrent un obstacle qu'il ne peuvent surmonter seuls. Dans ces moments de détresse, un voyageur peut offrir un de ses jetons au guide pour lui demander de faire appel à un personnage de ses contes et histoires inspirants. Il revient au voyageur de présenter comment ce personnage peut débloquer la situation.

Si l'explication convint le guide, celui-ci procède alors à une résolution normale. Quelque soit le résultat, le personnage appelé répond présent mais son aide réelle par rapport au souhait du voyageur dépendra du résultat de la résolution à interpréter par le guide.



Un chemin sinueux et des lieux féeriques
Tel est le décor du Rêve dans lequel vous entrez
Quel sera votre but ? A vous de le décider
Y parviendrez-vous ? Ou serez-vous happé ?
Nombreux sont ceux qui vous veulent égaré
Alors avancez sur ce sentier onirique.