

# Les PJ rêvent-ils de moutons imaginaires ?



*Un jeu d'Oxymore, sur une idée de Suncyam pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.*

*Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.*

**R**egarde-le, gisant dans ta mémoire, ce personnage que tu as incarné puis mis de côté. Qu'est-il devenu depuis la dernière fois que tu l'as joué ? Il semblerait qu'il n'a pas bougé ni changé, quoi qu'un peu empoussiéré, tel une marionnette remise en attendant sa prochaine montée sur scène. Enfin, s'il y en a une...

En attendant cette prochaine fois hypothétique, et si nous le tirions des tréfonds de ta mémoire le temps d'un rêve ?

## Le rêve

Cet ancien personnage de jeu de rôle, tu vas l'incarner dans un espace-temps en dehors de tout le reste. Ce qu'il y vivra ne sera qu'un rêve, une parenthèse inconséquente pour lui, mais peut-être pas pour toi.

Ton personnage évoluera dans divers lieux tirés de son vécu et enrichis par ses souvenirs. Chaque souvenir façonnera le monde qui l'entoure afin de créer une expérience singulière et sur mesure.

Une fois ce rêve terminé, il sera temps de dire au revoir à ton personnage et de le remiser dans les tréfonds de ta mémoire.

La durée du rêve dépend du nombre de souvenirs explorés. **Pour 5 souvenirs, qui est le minimum que je te recommande, compte 30 minutes.** Pour chaque tranche de 5 souvenirs supplémentaires tu peux ajouter 30 minutes à la durée estimée.

**Tu pourras façonner ce rêve seule, ou bien demander à un ou une amie de t'aider en te donnant la réplique.**

## Le pacte

Avant d'aller plus loin, nous allons devoir passer un pacte.

De mon côté, je vais t'aider à dépoussiérer l'un de tes personnages de jeu de rôle.

Du tien, toi et la personne qui t'accompagne, s'il y en a une, vous vous engagez à prendre soin de vous et à respecter vos limites. Discutez en amont des sujets à éviter ou sur lesquels ne pas trop s'attarder. **N'oubliez pas que tout ceci n'est qu'un jeu, et que le jeu est moins important que les personnes qui y prennent part.**

Est-ce que c'est bon pour toi ?

Si tu lis ces mots, alors je considère le pacte signé. Nous allons pouvoir plonger dans le cœur du sujet.

## Le matériel

Pour que ce rêve puisse fonctionner, tu auras besoin de 3 choses :

- Un paquet de 52 cartes,
- Un dé à 10 faces (d10),
- Et de moi bien entendu.

Une fois que tu auras rassemblé tout cela, tu pourras passer à la suite.

## La mise en place

Tout d'abord, munis-toi du paquet de cartes et sépare les figures (roi, reine et valet) des cartes numérotées. Mélange chaque tas séparément et dispose les faces cachées.

**Les figures représentent les lieux dans lesquels évoluera ton personnage.**

**Les cartes numérotées représentent les souvenirs de ton personnage.**

Tu trouveras plus loin les correspondances entre cartes pour les lieux et les souvenirs.

Si vous êtes deux à jouer, choisissez qui va incarner le personnage (la joueuse) et qui va donner la réplique (la narratrice). Si tu es seule, alors tu porteras les deux casquettes à la fois.

**La joueuse va choisir un personnage à incarner.** Peu importe l'univers dont il vient, peu importe s'il a trouvé la mort dans l'une de ses aventures, tout ce qui compte c'est le souvenir qu'elle en a. Si vous êtes deux, la joueuse décrit rapidement son personnage à la narratrice : à quoi ressemble-t-il ? D'où vient-il ? Que fait-il dans la vie ?

## Le déroulement du rêve

**Pour commencer, la narratrice va piocher une carte figure et demander à la joueuse de décrire le lieu correspondant.** La joueuse décrit ensuite la réaction de son personnage qui vient de s'éveiller dans cet endroit, pas certain de savoir s'il se trouve dans un rêve ou non.

**Ensuite, la narratrice va piocher une carte numérotée et demander à la joueuse le souvenir du personnage associé et le pourquoi.** En reprenant ce souvenir, la narratrice va décrire en quoi il modifie le lieu. Par exemple, si le souvenir mentionne une personne, alors la narratrice peut dire que cette personne fait son apparition. Aussi, selon le lieu, le souvenir n'est pas présenté de la même manière. Par exemple dans un endroit chaleureux, les souvenirs seront teintés d'une note positive, alors que dans un endroit de désespoir, ils seront chargés de mélancolie.

**La joueuse peut décrire la réaction de son personnage à ces modifications.** Toute cette aventure prenant place dans un rêve, le personnage peut tout à fait entreprendre des actions qui ne respectent pas la cohérence du monde (par exemple : voler, faire apparaître des objets, avoir une super force, etc.).

Toutefois, le personnage n'est pas pleinement en contrôle de son rêve. **En conséquence, s'il souhaite réaliser une telle action, ou bien une action à haut enjeu (par exemple : rattraper quelqu'un dans sa chute), la joueuse devra lancer un d10 qui déterminera ce qui se produit.**

Si le résultat est supérieur ou égal au numéro du souvenir en cours, alors c'est une réussite : la joueuse prend temporairement le contrôle de la narration. Sinon, c'est un échec : la narratrice garde le contrôle de la narration et la tentative d'action du personnage est un échec.

*Exemple : Le personnage voit un objet qui lui est cher au bord d'un précipice, prêt à tomber. La joueuse annonce que son personnage se précipite pour le récupérer. Elle lance un d10 et obtient 7. Le dernier souvenir étant le 5♥, alors c'est une réussite. La joueuse prend donc le contrôle de la narration et raconte comment son personnage s'envole et attrape son objet avant qu'il ne chute.*

**Une fois que la situation est résolue et que la joueuse n'a rien à ajouter, la narratrice peut piocher un nouveau souvenir.** Tous les 5 souvenirs, ou bien si la narration le justifie, la narratrice peut piocher un nouveau lieu.

**La partie se poursuit ainsi de suite jusqu'à ce que la joueuse ou la narratrice décide de mettre fin à la partie.** Vous pouvez aussi vous mettre d'accord sur un nombre de souvenirs dès le début de la partie et vous arrêter une fois ce nombre atteint.

**A la fin de la partie, prenez le temps de faire le point sur votre état.** Si la partie a soulevé des interrogations ou bien des émotions, parlez-en et assurez-vous de vous sentir bien avant de clôturer définitivement la partie. Prenez aussi le temps de dire au revoir à votre personnage.

# Les lieux

## Joie

- ♥ -

Dans ces lieux, les souvenirs sont réconfortants. Les plus douloureux sont déchargés de leur dimension négative et présentés sous un angle rassurant.

### ♥V : Un lieu de refuge

Décris un endroit où tu te sentais en sécurité et heureux.

*Exemples* : la ferme familiale, les jardins du palais, le village natal, la clairière secrète...

### ♥Q : Un lieu de célébration

Décris un endroit où tu as vécu tes plus belles fêtes ou victoires.

*Exemples* : la grande salle du château, la taverne du port, la place du marché, l'arène...

### ♥K : Un lieu de paix

Décris un endroit où tu irais pour te ressourcer.

*Exemples* : un temple, une bibliothèque, un sommet de montagne, une grotte cachée...

## Peur

- ♦ -

Dans ces lieux, les souvenirs sont effrayants. Les menaces sont exacerbées et ce qui était autrefois source de réconfort est maintenant trituré de manière à terroriser le personnage.

### ♦V : Un lieu de passage dangereux

Décris un endroit que tu as dû traverser mais qui te mettait mal à l'aise.

*Exemples* : un col de montagne, un pont instable, une forêt hantée, un quartier malfamé...

### ♦Q : Un lieu d'épreuve

Décris un endroit où tu as affronté tes plus grandes peurs.

*Exemples* : un champ de bataille, un donjon, un tribunal, une arène...

### ♦K : Un lieu hostile

Décris l'endroit le plus inhospitalier où tu pourrais mettre les pieds.

*Exemples* : un désert mortel, une terre corrompue, les profondeurs marines, un plan extraplanaire...

## Tristesse



Dans ces lieux, les souvenirs sont attristants. Les souvenirs difficiles s'associent à une chape d'épuisement et de fatalité, tandis que les souvenirs heureux muent en mélancolie.

### ♣V : Un lieu d'adieu

Décris un endroit où tu as dû dire au revoir à quelqu'un d'important.

*Exemples* : un port, un cimetière, un carrefour, une gare, un champ de bataille après la guerre...

### ♣Q : Un lieu abandonné

Décris un endroit qui était vivant et qui est maintenant vide ou en ruines.

*Exemples* : la maison familiale, une académie fermée, un temple déserté, une guilde dissoute...

### ♣K : Un lieu de mémoire

Décris un endroit où reposent ceux que tu as perdus.

*Exemples* : un cimetière, un mémorial, un arbre commémoratif, des catacombes, une crypte familiale...

## Colère



Dans ces lieux, les souvenirs sont révoltants. Qu'ils soient heureux ou malheureux, les souvenirs déclenchent votre ire et attisent ses flammes dans le seul but de vous faire céder.

### ♠V : Un lieu de destruction

Décris un endroit qui a été détruit ou que tu as vu brûler.

*Exemples* : un village ravagé, une forêt brûlée, des ruines récentes, un temple profané...

### ♠Q : Un lieu d'injustice

Décris un endroit où tu as été témoin ou victime d'une injustice.

*Exemples* : une prison, une cour de justice corrompue, un marché aux esclaves, une salle de torture...

### ♠K : Un lieu de trahison

Décris un endroit où tu as été trahi ou où tu as trahi.

*Exemples* : une chambre de conseil, un campement, une auberge, un champ de bataille...

# Les souvenirs

## Joie



**Exemple** : Une personne qui est chère à tes yeux.

- **Dans un lieu joyeux** : cette personne est là, accessible, saine et sauve, heureuse de te revoir...
- **Dans un lieu effrayant** : cette personne est là, en danger, inaccessible voire dissimulée à ton regard...
- **Dans un lieu triste** : cette personne n'est pas là, mais tu trouves des traces de son passage. Peut-être même qu'elle est décédée...
- **Dans un lieu de colère** : cette personne est là, mais blessée car quelqu'un s'en prend ou s'en est pris à elle...

1. Un son ou une musique qui t'apaise
2. Une odeur ou un parfum qui te rend heureux
3. Un plat ou un repas qui te rendrait heureux
4. Un animal que tu aimerais qui te tienne compagnie
5. Un objet qui te reconforte
6. Une personne avec qui tu te sens bien
7. Un vêtement ou accessoire qui te fait te sentir toi-même
8. Le plus beau cadeau que tu as reçu ou que tu aimerais recevoir
9. Ce que tu aimerais le plus accomplir dans ta vie
10. Ta plus grande fierté

## Peur



**Exemple** : Une chose qui te terrifie.

- **Dans un lieu joyeux** : cette chose est là, vaincue, ne représentant pas la moindre menace...
- **Dans un lieu effrayant** : cette chose est là, rôdant dans l'ombre, prête à fondre sur toi...
- **Dans un lieu triste** : cette chose n'est plus là, mais tu vois ce que tu as abandonné par lâcheté face à elle...
- **Dans un lieu de colère** : cette chose est là, en train de s'en prendre à quelqu'un ou quelque chose qui t'est chère. Tu n'as qu'une envie : en découdre...

1. Une chose qui te met mal à l'aise
2. Une chose qui te terrifiait enfant
3. Une chose qui te terrifie
4. Une chose ou une personne que tu as peur de perdre
5. Une chose que tu aurais peur de faire, ou de mal faire
6. Une personne qui te terrifie
7. Un événement que tu redoutes qu'il t'arrive
8. Un cauchemar que tu as fait
9. Une responsabilité que tu as eue
10. Un événement où tu as eu peur

# Tristesse



**Exemple** : Un objet qui te manque.

- **Dans un lieu joyeux** : cet objet est là, accessible, en parfait état...
- **Dans un lieu effrayant** : cet objet est là, mais risque d'être détruit ou perdu définitivement si tu ne fais rien...
- **Dans un lieu triste** : cet objet n'est pas là, mais tout te l'évoque. Tu crois l'apercevoir mais ce n'est qu'une illusion...
- **Dans un lieu de colère** : cet objet est là, mais entre les mains de quelqu'un qui te l'a subtilisé dans le seul but de te faire souffrir...

1. Un objet qui te manque
2. Une chanson ou un son qui te rend mélancolique
3. Une personne ou un animal qui te manque
4. Une chose que tu aurais aimé dire
5. Une chose qui t'attriste
6. Une chose que tu as perdu à jamais
7. Une blessure qui n'a jamais guéri
8. Un adieu que tu n'as jamais pu faire
9. Une partie de toi qui a changé en mal
10. Une chose que tu as fait et regrette

# Colère



**Exemple** : Une personne que tu as mise en colère.

- **Dans un lieu joyeux** : cette personne est là, apaisée et prête à discuter avec toi. Peut-être même à te pardonner...
- **Dans un lieu effrayant** : cette personne est là, mais à cause de toi elle s'apprête à causer du tort à d'autres, ou juste à elle-même...
- **Dans un lieu triste** : cette personne n'est pas là, mais le mal est déjà fait. Tout ce que tu vois sont les ruines de ce que tu as indirectement participé à détruire...
- **Dans un lieu de colère** : cette personne est là, toujours aussi énervée, prête à en découdre avec toi. Sauf que les choses vont trop loin et que sa colère ne justifie pas un tel manque de respect...

1. Une chose qui t'agace
2. Un objet que tu as cassé
3. Une chose qui te révolte
4. Un mensonge qui t'a mis en colère
5. Une personne qui t'a trahi
6. Un rêve que tu as abandonné
7. Une chose que tu n'as jamais osé dire
8. Une personne qui t'a blessé
9. Une chose pour laquelle tu serais prêt à te sacrifier
10. Une personne que tu as mise en colère