

Sublime Créature

La créature

On joue un créateur en train de donner naissance à sa créature. Le jeu s'arrête lorsqu'on arrive au niveau «je sais qui je suis» de l'échelle d'éveil. Le but est de créer la plus magnifique créature qui soit.

La créature sélectionne jusqu'à un mot-clef associé à l'élément et explique comment il la transforme contribuant à sa pérennité, son éveil ou sa sublime.

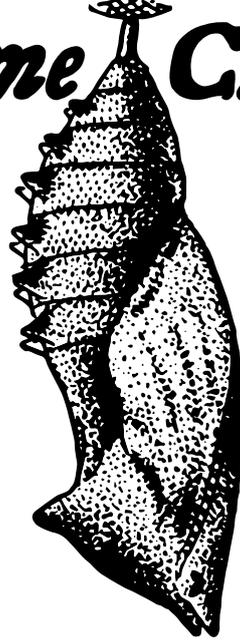
On ajoute le mot clef dans la liste et on coche une case dans l'échelle qui convient (pérennité/éveil/sublime)

La créature pose une question sur elle, sur lui ou sur le monde au créateur. Elle associe à cette question de 1 à 3 petites papiers vierges, selon la complexité de la question.

N'oubliez pas que la créature n'a que les réponses du créateurs et le peu qu'elle perçoit pour se représenter le monde

Exemples des questions

- ♣ Comment c'est dehors ?
- ♣ Pourquoi on ne doit pas sortir ?
- ♣ Qui t'a créé.e ?
- ♣ Est-ce que tu m'aimes ?
- ♣ C'est quoi la pluie / ce bruit ?
- ♣ Pourquoi tu pleures ?
- ♣ Pourquoi il fait noir ?
- ♣ Est-ce que je suis le.a première.e ?
- ♣ Qu'est-ce que je dois faire ?
- ♣ Pourquoi tu m'as fait.e ?
- ♣ Ça veut dire quoi mourir ?
- ♣ Ça sert à quoi la musique ?
- ♣ Pourquoi c'est mal de tuer ?



Pérennité

- quelques instants
- le temps d'une saison
- une longue vie
- éternelle

Eveil

- un esprit diaphane
- une conscience fragile
- une voix claire
- les yeux grand-ouverts
- je sais qui je suis

Sublime

- une beauté naive
- des défauts attachants
- l'oeuvre d'un artiste
- une merveille

Mots-clefs

Fin du jeu

- ♣ Lorsque la créature s'éveille totalement, la personne qui la joue prend le temps de décrire ces instants magiques où elle accède enfin à l'existence. Elle utilise la jauge de sublime et les mots clefs pour décrire ce à quoi elle ressemble.
- ♣ C'est au créateur qu'il revient d'exploiter la jauge de pérennité en racontant sa dernière rencontre entre son personnage et la créature. L'une ou l'autre disparaissant peu après cette rencontre.

Le créateur

Le créateur décrit en quelques mots l'élément qu'il ajoute à la créature. Il ajoute de un à trois mots-clefs inscrit sur le même nombre de ses petits papiers vierges. Il commence la partie avec deux petits papiers vierges.

2d6	Élément
2	un cœur de lave
3	des yeux d'or pur
4	un os de géant
5	la voix d'un ange
6	une chevelure liquide
7	des ongles de bois
8	une peau d'albâtre
9	des crocs de verre
10	la sève d'un arbre ancien
11	des ailes mécaniques
12	les serres d'un roc

Le créateur répond à la question, chaque élément de réponse (sous la forme d'une phrase) lui permet de récupérer un petit papier vierge qu'il pourra utiliser pour proposer un nouvel élément à la créature.

Il peut aussi inscrire un mot clef sur un des papiers vierges et l'ajouter à la créature, en faisant augmenter au passage une des trois échelles.

On reprend ensuite en 1.