

LA DES SONGES

Un mini-JdR pour un Songe et 2 Rêveurs, d'après "La Clé des nuages" de Felix "kF" Beroud, écrit en juillet 2018 par Côme Martin.

Deux Rêveurs déambulent dans le même paysage onirique. Y trouveront-ils l'accomplissement de leurs plus profonds Désirs, ou simplement une respiration bienvenue ?

Endormissement : Un joueur incarnera le Songe, les deux autres les Rêveurs. Le rôle d'un Rêveur est de décrire sa progression dans le rêve vers son Désir inconscient, tout en aidant l'autre Rêveur à approcher le sien. Le rôle du Songe est de décrire les scènes, d'être attentif à ce que les Rêveurs semblent révéler de leurs Désirs et de redistribuer les Symboles.

Les Rêveurs commencent par déterminer chacun un Désir inconscient, insatisfait dans la réalité (retrouver un souvenir ou un proche disparu, percer un secret de l'existence, trouver la réponse à une question intime ou la solution à un problème personnel...). Plus le Désir est précis, plus il sera simple de l'intégrer à l'histoire. Ils ne révéleront pas ce Désir à l'autre Rêveur ou au Songe pendant la partie.

Ils inventent également deux objets qui les accompagneront pendant l'exploration : le premier évoque leur Désir (cela peut être une plume, un dessin, une écharpe...); le deuxième correspond à un aspect de leur personnalité (il peut s'agir d'une clef, d'un cube, d'un pendentif...).

Le Songe imagine deux Symboles de son choix. Il peut s'agir d'objets (une échelle, une épée), d'une trace (une spirale, une croix), d'un élément géographique ou naturel (un cours d'eau, un arbre), d'un type d'action (descendre, danser)... ou de tout autre chose. Il réfléchit aussi au lieu où le récit va commencer : il peut s'agir d'un dortoir, de la cale d'un navire, d'une chambre d'hôtel ou même d'un endroit plus incongru comme une caverne ou une forêt.

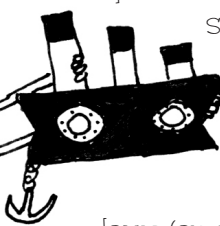
Sommeil lent léger : Les Rêveurs racontent chacun brièvement comment ils s'endorment avant le début du récit : quelles pensées oc-

cupent leurs esprits et quels objets sont dans leur champ de vision (ce sont eux qui seront emportés dans le rêve). Ils indiquent quel objet est lié à leur Désir. C'est aussi l'occasion de se décrire physiquement. Dans le même temps, on peut décider d'un surnom pour chacun des Rêveurs, par exemple basé sur leur apparence.



Le Songe décrit le lieu où les Rêveurs s'éveillent, dans leurs lits : il y glisse les Symboles qu'il a préparé (en les indiquant comme tels). Les Rêveurs peuvent ajouter chacun un détail à ce lieu s'ils le souhaitent.

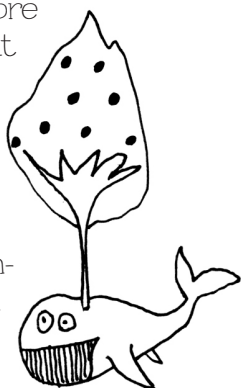
Sommeil lent profond : Les Rêveurs restent toujours ensemble et ne peuvent pas parler entre eux ou à d'autres personnages : ils peuvent communiquer par gestes, ou décrire l'action de se parler (sans expliciter quelles paroles sont échangées), et comprennent toujours instinctivement leurs interlocuteurs.



Le Songe doit régulièrement interroger l'un d'eux, ou les deux (en veillant à ce que chacun soit interrogé à peu près le même nombre de fois), pour leur demander ce qu'ils s'attendent à trouver plus loin dans un lieu ou une scène ; ces attentes pourront être satisfaites, détournées ou ignorées, selon les envies du Songe. Le but de ces questions est d'harmoniser la communication entre les joueurs.

Lorsque le Songe décrit une nouvelle scène, chaque Rêveur est libre d'influencer cette description en modifiant un détail (comme dans le premier lieu). Cette modification peut être aussi mineure ou énorme que souhaitée. Il n'est pas obligatoire que les lieux gardent une cohérence d'une scène à l'autre : comme dans un rêve, on peut passer d'une grotte à un appartement à une salle de bal.

En plus des Symboles explicités au début de la partie, le Songe et les Rêveurs peuvent réintégrer n'importe quel élément de description sous la forme de Symbole supplémentaire. Ils ne doivent pas expliciter cette réutilisation. Plus les Symboles seront réutilisés, plus la partie sera cohérente.



Lorsque le Songe décrit une nouvelle scène, il est libre d'y placer autant d'éléments qu'il le souhaite avec lesquels les Rêveurs peuvent interagir : des énigmes (objets mystérieux, inscriptions étranges), des obstacles (endroit sans issue, adversaire à combattre), ou tout autre type d'interaction. Les Rêveurs sont libres de s'emparer des éléments qu'ils souhaitent, d'en ignorer certains, ou même d'en créer d'autres. Ce sont eux, les Rêveurs, qui décrivent le résultat de ces interactions ; cette description doit être progressive, afin que l'autre Rêveur ou le Songe puissent intervenir s'ils le souhaitent, en participant à l'action ou en modifiant légèrement la description. En revanche, il n'est pas permis de nier tout à fait une description.



Pour résumer

Les Rêveurs ont un Désir inconscient, symbolisé par un Objet, et un deuxième Objet lié à leur personnalité. Ils décrivent comment ils s'endorment ; le Songe décrit où ils s'éveillent et y associe deux Symboles. Les Rêveurs ajoutent un détail chacun au lieu de départ.

Au cours de la partie, les Symboles (des Rêveurs et du Songe) sont réutilisés autant qu'on veut, plus d'autres Symboles si on le souhaite (mais on ne les désigne pas comme tels).

La progression est ponctuée de la question "que t'attends-tu à trouver plus loin ?". Les Rêveurs peuvent toujours modifier la description d'une scène autant qu'ils veulent. Dans une scène, les Rêveurs choisissent avec quels éléments ils interagissent et peuvent en créer d'autres. Quand ils expliquent ce qu'ils font, ils veillent à ménager des pauses pour que l'autre Rêveur et le Songe puissent intervenir. Comme pour la description des lieux, les Rêveurs peuvent modifier les descriptions d'autrui, mais ne peuvent la nier.

Au bout d'un moment, un Rêveur se réveille, soit parce qu'il a atteint son Désir, soit parce qu'il sent que l'histoire a atteint une conclusion satisfaisante. Il raconte un court épilogue, suivi par l'autre Rêveur et le Songe, puis la partie se termine par un débriefing.

Sommeil paradoxal : Le Songe doit continuer à mener les Rêveurs de scène en scène ; les Rêveurs découvrent perpétuellement de nouveaux lieux, de nouvelles scènes. Le Songe continue à leur demander ce qu'ils s'attendent à trouver plus loin, afin d'être attentif à ce qu'est leur Désir ; chaque Rêveur doit prêter attention aux descriptions de l'autre afin de deviner son Désir.



Un Rêveur est toujours libre de déclarer, lorsque le Songe lui pose la question, qu'il s'attend à trouver la concrétisation de son Désir dans la scène suivante, ou de modifier la description actuelle pour l'y insérer. Lorsque c'est le cas, ce Rêveur s'éveille, laissant derrière lui le Songe et l'autre Rêveur. La partie prend alors fin avec un court épilogue pour chacun des participants : les Rêveurs racontent comment ils se réveillent, le Songe comment le passage des Rêveurs laisse des traces dans le rêve.

Un Rêveur peut décider de se réveiller avant d'avoir atteint son Désir ; la partie prend alors fin de la même façon. Un Désir doit être considéré comme une direction qui guide le Rêveur (et ses descriptions), pas nécessairement comme un but à atteindre absolument.

Éveil : Après la partie, les joueurs sont invités à prendre le temps de la débriefing. La partie était-elle satisfaisante ? Quels étaient les Désirs des Rêveurs ? Ont-ils été anticipés, est-ce insatisfaisant s'ils n'ont pas été atteints ? Y a-t-il eu des moments forts ? Y a-t-il eu des frictions ou des frustrations dans le partage de la narration ? Le Songe ou les Rêveurs sont-ils déçus d'avoir moins eu la parole ?



MERCI à kF, Eugénie, JC, Felondra, Macalys, Beufeul, Eldogarth, Stéphane et Jean pour les belles siestes ensemble !