

## **Maintenant, chiffonne ce papier. Tu es libre de défroisser ce papier à volonté.**

### Lis à haute voix :

Nous patientons ensemble, dans la *Salle d'Attente pour Esprits Libres et Absurdes* (SAELA), chacun ayant rendez-vous avec son *Conseiller des Abysses Fantomatiques* (CAF) pour une raison qui lui est propre. Nous respectons des coutumes et traditions auxquelles des millions d'âmes se sont adonnées depuis des éons ; nous exécutons ces rituels parce que nous attendons notre tour pour nous présenter au rendez-vous qui a été préparé pour chacun d'entre nous. Beaucoup d'entre nous sont morts dans cette pièce. D'autres ont toujours traîné ici, avant même que ce lieu existe ; d'autres encore attendront éternellement, et plus encore ; d'autres, tout à l'heure, sont entrés par la porte. C'est ce qu'il se passe en ce moment : nous participons à ce système, mais on ne nous a pas dit les règles.

Tout le monde le sait.

Tout le monde sait qu'il participe volontairement à ces traditions, sauf ceux qui ne le savent pas.

Si tu ne connais pas les règles, défroisse ce papier, et lis uniquement la première règle de la liste.

Cette loi s'applique immédiatement à ta situation : maintenant ; et à partir de maintenant, pour toujours. Note dans la marge à quoi sert, ici, cette règle, comment elle s'utilise, puis gribouille-la afin qu'on ne puisse plus la lire ; inscris ton commentaire ou tes annotations où tu le souhaites, au dessus ou en dessous ; ou n'écris rien. Tu peux même déchirer la règle pour la faire disparaître. Ce n'est désormais plus la première règle de la liste.

Parfois, les règles ont du sens, et elles nous aident à comprendre comment fonctionne le jeu. D'autres fois, les règles prêtent à confusion, et nous devons les interpréter nous-mêmes, ou leur donner du sens avec malice et astuce.

La sélection est sur le point de commencer.

## **Maintenant, chiffonne ce papier ; lorsque quelqu'un froisse ce papier, passez-le à la personne la plus proche.**

1. Toi qui es la première personne à défroisser ce papier : tu es maintenant le Maître de Cérémonie et es, désormais, chargée de guider la narration de cette histoire. Tout le monde joue un personnage d'importance dans l'histoire que va conter le Maître de Cérémonie. Qui est ton personnage ? Maintenant froisse ce papier.
2. Tiens la main à quelqu'un, et regardez dans ses yeux jusqu'à ce que vous soyez d'accord sur quelque chose. Votre accord prend une forme physique. Dites au Maître de cérémonie si votre accord est une bénédiction ou une malédiction. Maintenant chiffonne ce papier.
3. L'un de nous est évidemment une sorte de dinosaure. Faire un bruit de dinosaure résoudra tout problème qui s'impose au dinosaure, car cela l'oblige à défroisser ce papier. Explique à ton troupeau qui est ce dinosaure, et pourquoi il se trouve avec vous dans cette salle d'attente ; puis refroisse ce papier.
4. Détruis cet article. Chiffonne ce papier.
5. Si la scène devient trop émouvante, change complètement de scène, mais fais un pacte du petit doigt avec la personne que tu trouves la plus touchante. Froisse ce papier.
6. Froisse immédiatement ce papier puis défroisse-le à nouveau. Tu es libre de froissédéfroisser ce papier à volonté tant que tu l'as en main. Quelle sensation éprouves tu lorsque tu froissédéfroisses ce papier en fanfaronnant, tout en prononçant distinctement le mot "*froissédéfroissé*" fermement, trois fois ?
7. Tu fais partie de ceux qui ont décidé de cesser toute forme d'existence afin de ne pas être forcé à défroisser ce papier, quelle qu'en soit la raison. Explique donc à la personne que tu as choisi de hanter : pourquoi c'est elle qui devra maintenant défroisser le papier pour toi, et que ressent-on lorsqu'on est un ectoplasme patient mais présent ? Puis refroisse ce papier.
8. Une légère caresse sur un avant bras. Mais... que signifie-t-elle ? Agréablement. Chiffonne ce papier.
9. Ne lis pas la suite de cette règle à voix haute. Crée librement ta propre règle. Elle doit impliquer une sorte de mouvement corporel de ton invention. Évidemment, fais ce mouvement dès maintenant. Énerve-toi contre ceux qui t'imiteront, puis refroisse ce papier.
10. FP : 5. Dalle piégée de type Trappe ouvrant sur un abyme dont le fond est tapissé de pointes effilées. Jet de réflexe DD 17 pour se jeter à temps de l'autre côté ; 2D6 de dégâts de chute + 4D10 de dégâts perforants. La Dalle Piégée se sent désespérément seule, et désire simplement qu'on l'aime telle qu'elle est ; elle sanglote ouvertement dès qu'elle se rend compte que tu veux simplement explorer la suite du donjon. Qu'en pense le reste de ton escouade ? Chiffonne ce papier.
- 11.
12. Fais-toi un beau compliment. Encore un, et un meilleur cette fois-ci. OUAIS. Tu gères. Je kiffe. J'sais pas si ça peut régler quoi que ce soit, mais un peu d'auto-réconfort n'a jamais fait de mal à qui qu'il soit ; pis tu l'mérites. Fais un aussi beau compliment à quelqu'un d'autre, qui le mérite aussi, histoire d'équilibrer la balance. Puis chiffonne-moi ce papelard, espèce de perfection incarnée.
13. Ressuscite la loi qui te semble nécessaire. Froisse ce papier.
14. Ceci est ton papier. Froisse-le lorsque tu le désires.
- 15.
16. Si personne n'a trouvé de bonne raison de t'expliquer pourquoi tu devais absolument rajouter, ici et là, un cœur ou une étoile, alors ce n'est pas moi qui vais te l'expliquer non plus. Débrouille-toi pour te trouver une justification valable, du moment qu'elle est légèrement teintée de mauvaise foi, évidemment ; puis défends-toi devant le jury de ton choix. Qui mérite un cœur, ou une étoile, pour le formidable service qu'il rend à la communauté. Froisse-moi allègrement ce papier.
17. Dis bonjour à la table, et ne mets pas tes coudes sur la dame. C'est ça, la chevalerie à l'ancienne. Chiffonne ce papier.