

CHIÈVR D'ÉTOILES

Un jeu narratif et poétique, parlant d'émotions, sans conteuse, par Tharos

- Vous êtes des aventurières épisées, réunies autour d'un feu de camp. Vous voilà lasses, pensives, l'esprit empli d'histoires, de la magie qui vous entoure, et de nostalgie de votre lointain chez-vous. Alors que vos yeux plongent dans l'infini des étoiles, les motifs semblent mettre en relief vos plus intimes émotions, qui s'intriquent en de complexes trilles...

Mise en place et matériel

- Déplier la Voie lactée devant vous - c'est une grande feuille constellée de points qui représentent les Étoiles. Se procurer un ensemble de feutres de couleur.
- Sortir les trois dés Motif ( ,  et ) - ici ordonnés par ordre de complexité) et le dé Règle ().

Sécurité émotionnelle

- On peut choisir d'éviter certaines Émotions.
- Il est conseillé d'utiliser la Carte X.

Tour de jeu

- Un tour de jeu, c'est une histoire par joueuse. La joueuse choisit un dé Motif et un dé Règle. Le dé Motif conditionne la forme que prend son récit. Le dé Règle décrit comment le récit se rattache.
- La joueuse choisit une Émotion à représenter. Elle raconte une courte histoire, s'inspirant du Motif et de la Règle qui ne nomme pas l'Émotion.
- Les joueuses s'entraident pour écrire un texte qui suit la forme du Motif, s'inscrivant sous forme de vers résument poétiquement le récit entre les Étoiles qu'elle connecte en respectant la Règle.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque toutes les aventurières sont épisées. On parle alors des représentations des Émotions, de ce qu'on avait deviné des Constellations et ce que l'on souhaitait transmettre par les descriptions !

Inspirations

Ce jeu a été réalisé dans le cadre d'une Game JAM à l'Édulab Pasteur de Rennes, en 2025. L'idée d'écrire des constellations est venue des textes nomai d'Outer Wilds. Il est disponible sous licence CC-BY-NC-SA 4.0.

Narration

Ce jeu comporte trois types de narration, définies par le dé Motif : Linéaire (, , ,  et ), Non-Linéaire ( et ) et Circulaire (). La narration Linéaire consiste en une histoire simple, tandis que la Non-Linéaire permet des retours en arrière, des fins alternatives, et la narration Circulaire boucle sur elle-même.

Ambiance

Pour ajouter de la magie à l'instant, n'hésitez pas à utiliser la bande-son originale du jeu, "Sing along the Stars" par Dreamwood Drift !

Placer les Constellations

- Compléter une Constellation doit étendre l'Émotion. Relier deux Constellations doit relier leurs Émotions. Une nouvelle Constellation est une nouvelle Émotion.
- Plusieurs joueuses peuvent utiliser une même Connexion, et doivent alors incorporer son contenu dans leur histoire.
- Chaque Constellation a une couleur différente, pour aider à les différencier. Une Connexion entre deux Constellations prend une couleur différente, et incorpore des éléments des deux Émotions.

Dé Règle

On lance ce dé à chaque tour, sauf au premier.

-  Créer une nouvelle Constellation.
-  Repasser par une Connexion existante.
-  Lier (si possible) deux Constellations.
-  Ajouter une Étoile et inclure au Motif.
-  Tirer un second Motif et combinez-les.
-  Choisir une des Étoiles du Motif qui va s'éteindre. Une Étoile éteinte ne peut plus être utilisée dans un futur Motif.

