

Note d'intention

Qui n'a jamais rêvé d'incarner
les héro·ïnes de ses livres,
films et séries préférées ?
D'amener à la vie ses (anti-)modèles ?
Imaginez un monde où ce fantasme
serait possible, où l'imaginaire
côtoie la réalité, où vos personnages
favoris prennent vie.

Introduction

Le Cycle des Songes vous propose un univers très proche de notre monde réel dans lequel les personnages de fiction, si suffisamment de personnes croient en eux, « ploppent » (*apparaissent du néant*) dans le monde. Au fil des siècles, cette société d'Égrégores s'est constituée en une communauté parallèle à la nôtre. Son existence reste secrète aux yeux des humain·es (aussi appelés Rêveur·ses).

Toustes les Égrégores ne se sont pas adapté·es de la même manière, toustes n'ont pas les mêmes objectifs mais toustes doivent vivre ensemble. Ensemble et avec les Rêveur·ses.

Le Cycle des Songes est un jeu de rôle grandeur nature (ci-après : GN) organisé par les Chats-pitrés (Laura Caenen, Justine Debaere, Pierre-Yves Gilson, Kevin Gony, Alexandre Légarat et Sara Orlando). Nous allons définir quelques points-clés d'univers et de style de jeu qui nous semblent importants à savoir avant que vous preniez la décision de vous inscrire si vous vous retrouvez dans le projet.



Campagne

Notre GN se déroule dans un univers fantastique et prend la forme d'une campagne en plusieurs épisodes aux ambiances et formats variés. Nous envisageons des soirées enquêtes, événements d'un weekend, après-midis de jeu en décor réel, etc.

La participation à tous les événements ne sera pas nécessaire, bien qu'ils se situent tous dans la même continuité globale de l'univers. Certains événements pourraient aussi être réservés à certains groupes de personnages pour une cohérence scénaristique.

Personnages

Les personnages sont proposés par l'organisation, avec leur fiche de personnage pré-écrite. Nous laissons la possibilité aux participant·es de faire leurs propres propositions via le formulaire d'inscription mais il est essentiel que les organisateur·trices se sentent à l'aise avec les univers proposés et que ces univers soient suffisamment connus de tout le monde. Les personnages ne seront pas tous des personnages de premier plan, il y aura également des personnages secondaires de ces univers. Avant de recevoir votre personnage complet, vous recevrez des propositions de personnages (pour nous dire tout de suite si cela vous convient ou pas).

Les personnages (et leurs relations) seront donc écrits par l'organisation, mais nous voulons que vous vous sentiez à l'aise et nous sommes parfaitement ouvert·es aux demandes de modifications ou aux idées d'amélioration. Cependant, si vous désirez implémenter des changements dans vos personnages, cela ne pourra se faire qu'avec l'aval



de l'organisation (au cas où cela aurait un impact sur la connexion entre personnages). En jeu, toutefois, vous interprétez librement vos personnages. Ils évolueront avec vous, influencés par vos actions et vos décisions au cours de cette campagne d'événements.

En termes de genre : nous vous laisserons décider du genre que vous souhaitez incarner mais nous respecterons le genre du personnage défini par l'univers dont il est issu au moment du ploppage. Par exemple : un homme pourrait vouloir jouer Cendrillon, mais Cendrillon ploppera au féminin. Cependant, un personnage peut entamer une transition après son ploppage.

Il est important de signaler que les personnages ont évolué entre leur « ploppage » et le moment de jeu. Donc si la colonne vertébrale du personnage vient de l'œuvre de fiction, le personnage lui-même a évolué avec le temps. Par exemple : si Emma Bovary a ploppé en 1857, elle n'est sans doute pas restée une grande sentimentale de province et vit peut-être aujourd'hui dans une métropole comme une femme d'affaires indépendante qui dirige avec cynisme plusieurs applications de rencontre ou des clubs échangistes.

En terme de continuité, un·e participant·e peut incarner plusieurs personnages mais un personnage ne peut être interprété que par un·e seul·e participant·e. Les participant·es pourront ainsi changer de personnage entre les différents événements en fonction de la pertinence, des besoins d'organisation et de ses envies. Pour être plus clair·es : Sophie peut incarner Mérida lors d'un événement, puis incarner Loki lors de l'événement suivant, pour revenir plus tard dans la peau de Mérida, mais personne d'autre ne pourra interpréter ni Mérida ni Loki.

Ambiance de la campagne

Le fil conducteur de la campagne sera feel-good, bien que cela n'exclue pas des épisodes plus sombres ou aventureux.

Nous souhaitons avoir des types de jeu différents qui cohabitent selon les événements et au cours des mêmes événements : du jeu diplomatique, du jeu de pouvoir, du jeu d'aventure, du jeu d'ambiance, du jeu romantique, etc. Vous ne jouerez probablement pas sur tous les tableaux à chaque événement, mais c'est notamment par le changement de personnages que nous voulons vous permettre d'expérimenter et d'essayer de nouvelles choses.

Notre intention première est avant tout de vous fournir un cadre de jeu plaisant et bienveillant, et un univers à la disposition de vos personnages.

Cet univers est connecté au monde réel, et il est prévu d'intégrer l'utilisation (limitée) des technologies et des réseaux sociaux dans le cadre du jeu. Il ne s'agit toutefois pas d'un jeu permanent, mais bien de tranches de vie de personnages fantastiques.

La magie existe dans le monde du *Cycle des Songes*. Nous la souhaitons discrète mais présente.

Nous prévoyons une histoire globale pour la cohérence mais le cœur de notre jeu sera les interactions entre personnages : comment vont réagir les personnages face aux situations rencontrées ? Comment être un·e Egrégore dans notre monde réel ? Comment interagir quand nous sommes des êtres immortels issus d'œuvres de fiction ?

Concepts de jeu

Fairplay et confiance

Par ce titre, nous voulons insister sur le fait que tout le monde est là pour s'amuser et non pour gagner le GN (spoiler alert : ce n'est pas possible, nous y veillons). Dans la mesure du possible, nous souhaitons avoir un jeu fluide et avec peu de règles à retenir. Vous ne saurez donc pas à l'avance quels sont les pouvoirs des autres personnages ni même ce qu'il est possible de faire. Il pourrait aussi y avoir des inégalités de puissance. Nous vous demandons de vous faire confiance (et de nous faire confiance). Par exemple, si un personnage utilise 20x un pouvoir sur vous et que vous trouvez ça super badass, eh bien, jouez-le : le perso est super badass (ce qui n'empêche pas votre personnage de se demander pourquoi).

Play to lift

Comme indiqué par NordicLarp¹, le concept du « Play to lift » peut être aussi appelé « Play to let others win » (« Jouer en laissant les autres gagner »). L'idée est que le jeu de chacun·e soit de la responsabilité de tout le monde. Donc si vous jouez quelqu'un·e de charismatique et d'éloquent·e, même si votre discours n'est pas incroyable, vous serez applaudi·e et admiré·e par tous les autres personnages. Chacun·e booste les personnages des autres.

Cela permet de créer la bienveillance que nous souhaitons dans ce GN. Et cela permettra à chacun·e de pouvoir tester des nouvelles choses et de pouvoir vivre à fond l'histoire de son personnage.

Play to lose

C'est un concept très souvent lié au précédent. Pour ne pas réinventer la roue, nous vous mettons la traduction de ce qu'est le « play to lose », du site NordicLarp¹ : « *Jouer pour perdre* est une technique ou un concept utilisé pour créer du drame, non pas en essayant de gagner mais en se laissant perdre. C'est utilisé dans le cadre d'un style de jeu collaboratif plutôt que compétitif ».

L'idée n'est donc pas de se dire : « Ok, je vais tout faire pour perdre et me retrouver dans la pire situation possible » (sauf si c'est ce que vous voulez) mais de se dire : « Je vais rester le plus fidèle possible à mon personnage, à ses objectifs, à ses relations, même si je me rends compte **hors jeu** que ça me mettrait **en jeu** dans l'embarras ». Un des exemples qu'on pourrait donner c'est « le fameux secret du personnage »: on ne vous demande pas de le crier sur tous les toits, ni de le sortir au premier évènement, mais s'il ne sort jamais, vous (et les autres) n'aurez jamais l'occasion de créer du jeu autour de celui-ci.

¹ <https://nordiclarp.org/2018/02/21/play-lift-not-just-lose/>

Cocréation

Si les concepts précédents sont respectés, cela permettra de mettre en place le système de cocréation souhaité. Notre contrat de base pour ce GN est : chacun·e est responsable de cocréer le meilleur arc narratif pour lui-même **et pour les autres**.

Notre souhait est de mélanger les joueur·ses avec des expériences de GN et des types de jeu différents, donc nous attendons de la bienveillance entre vous pour que tout le monde passe un bon événement.



On veut votre bien

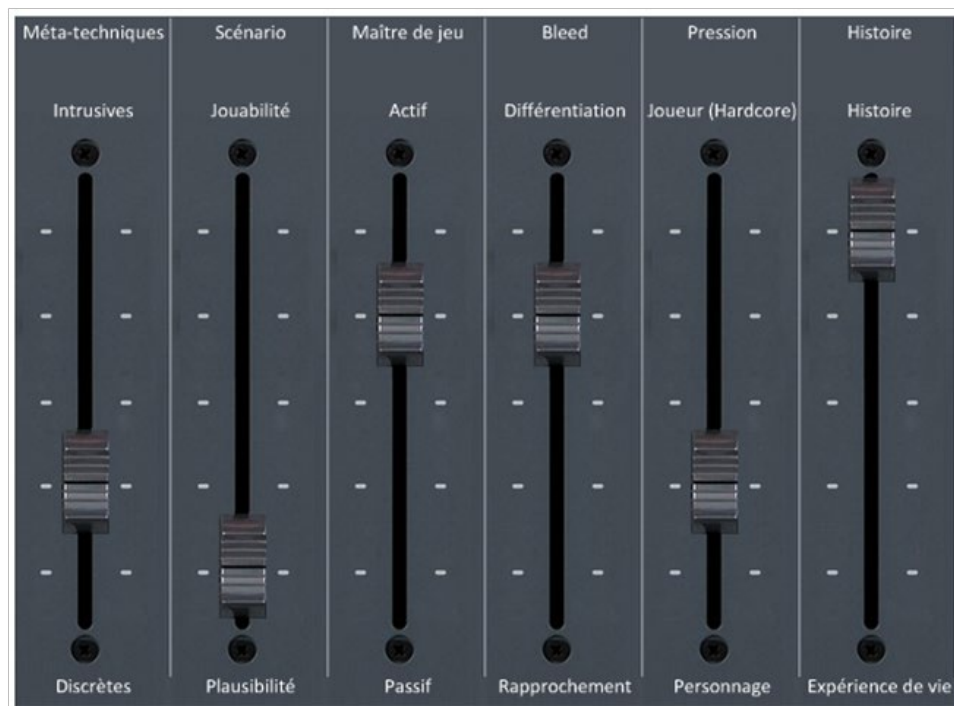
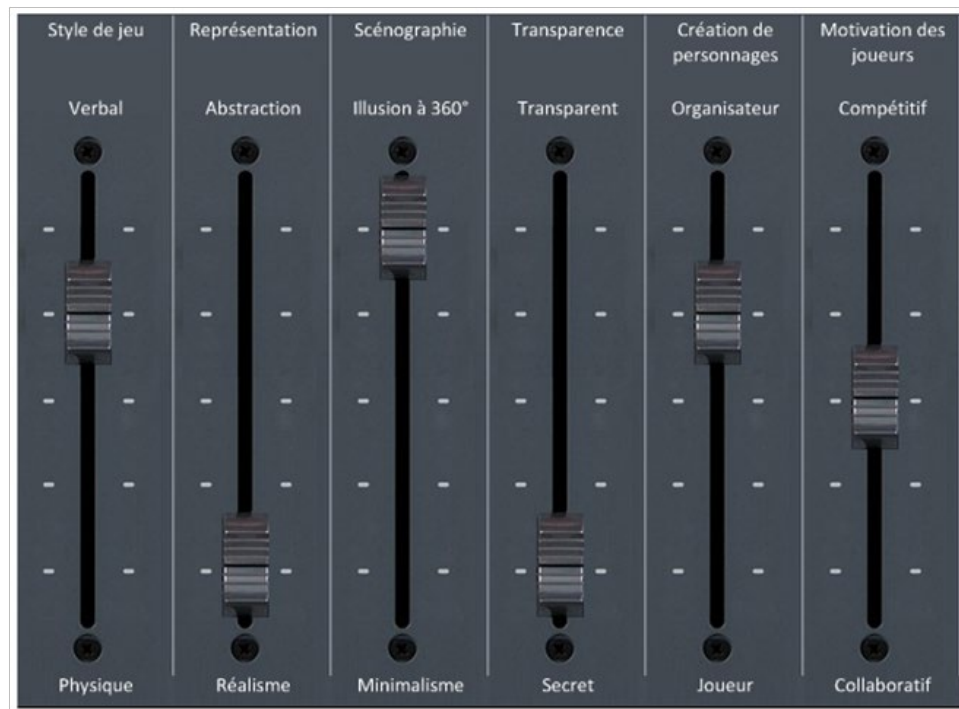
Nous voulons que vous vous amusiez. C'est pour ça, notamment, que nous attendons vos propositions avant de créer concrètement chaque personnage (à nouveau, sans promesse !) Nous allons mettre en place des méthodes qui vous permettront de transmettre vos envies de jeu (avant, pendant et après) à vos cojoueur·ses, mais aussi à nous. N'hésitez pas. Nous vous faisons confiance pour communiquer vos envies, communiquer ce qui vous permettrait de mieux vivre votre GN.

Vous savez désormais tout sur le socle de base du *Cycle des Songes*.

Le Cycle des Songes est un monde réaliste et contemporain où se côtoient humain·es et Égrégores, les incarnations des (anti-)héro·ïnes issu·es des différentes cultures de l'imaginaire.

Incarnez tour à tour Clara Oswald, Indiana Jones, le Capitaine Haddock, Mulan, Seccotine, Sakura, Thor ou encore Miss Marple et devenez les acteur·ices d'une aventure fantastique qui vous conduira à rencontrer le pire et le meilleur, à (vous) émerveiller et surtout à rêver ensemble autour de cette interrogation : et si vos héro·ïnes prenaient vie ? Et si c'était vous ?

Notre table de mixage¹



¹ Explications : <https://www.electro-gn.com/248-latabledemixagedujeuderolegrandeurnature>