



Univers

Avant toutes choses, nous souhaitons rendre à César ce qui appartient à César.

Le Cycle des Songes est repris de la campagne de l'ASBL française « Le Bureau des Songes ». Leur campagne nous a tellement émerveillé·es que nous avions envie de continuer à faire vivre ce magnifique monde, un peu plus au nord. Nous les remercions d'avoir accepté de nous confier leur univers et de nous avoir permis de nous l'approprier.

Pour ceux ou celles qui ont connu « Le Bureau des Songes », nous souhaitons insister sur le fait que l'univers, les règles et l'ambiance de jeu de notre campagne seront différentes de la précédente. Certains concepts seront identiques, et d'autres vous sembleront familiers mais seront de "faux-amis". Essayez donc d'aborder ce document vierge de tout apriori.

En espérant continuer à vous faire rêver...

Ce document reprend les informations connues de tous les Égrégores. Si votre personnage a des informations plus poussées sur un sujet, celui-ci sera développé dans son background.



Table des matières

Les fondamentaux	4
Les Rêveur·ses	4
Les Égrégores	4
Le ploppage	4
Les Songes	5
Le Secret	5
Le Manuscrit	5
La mort	6
Les Artefacts	6
Les Antiquités	7
Les institutions	8
 Structure sociale	 9
Les Communautés	9
Les Cités souterraines	9
Les langues	10
Le mode de vie	10
 Organisation des Communautés	 12
Légitatif	13
Exécutif	13
Judiciaire	14
Administratif	14

Les fondamentaux

Les Rêveur·ses

Dans cet univers parallèle, les humain·es sont appelé·es Rêveur·ses par les Égrégores. Quand les Rêveur·ses croient, aiment ou rêvent avec suffisamment de passion en un personnage de fiction, iels génèrent des Songes. Si ces Songes sont suffisamment nombreux, le personnage de fiction « ploppe » (c'est-à-dire apparaît) dans le monde réel.

Les Égrégores

Les Égrégores (nom agenre, on dit une ou un Égrégore) sont des personnages de fiction qui ont ploppé dans le monde réel. Les Égrégores ont, au moment de leur ploppage, la personnalité et les souvenirs de leur œuvre originale et évoluent au fil du temps passé sur Terre.

Un·e Égrégore ne peut pas être inspiré·e d'un personnage réel. En effet, même si un personnage historique est le héros ou l'héroïne d'une œuvre de fiction, lae lecteur·ice ne génère pas de Songes puisqu'iel sait qu'il est réel. De la même manière, les figures religieuses ne créent pas de Songes non plus : elles génèrent de la Foi. C'est pour cette raison qu'on ne croisera jamais Hitler malgré *La Part de l'Autre*, ni Jésus malgré *La Bible*.

Le ploppage

Le ploppage est l'évènement au cours duquel un personnage de fiction apparaît soudainement dans le monde réel, suite à une génération suffisante de Songes. Ce phénomène est encore très méconnu. L'endroit et le moment où l'Égrégore apparaît ne sont pas prévisibles, malgré plusieurs siècles de recherches poussées.

Les Songes

Les Songes sont l'énergie créée par les Rêveur·ses lorsqu'ils croient, aiment ou rêvent avec passion d'un personnage de fiction. Ces Songes sont concentrés dans le Manuscrit qui joue le rôle de catalyseur pour l'Égrégore. C'est vraisemblablement des Songes que les Égrégores tirent leurs pouvoirs magiques. Leur force magique va donc dépendre de la quantité de Songes catalysée par leur Manuscrit.

Après le ploppage, l'Égrégore continue de recevoir des Songes tant que le personnage dont il s'inspire est apprécié.

Le Secret

La société égrégore est basée sur un pilier central : le Secret. Selon la théorie la plus communément admise, lorsqu'un·e Rêveur·se découvre l'existence des Égrégores, celui-ci ne peut plus générer de Songes (parce qu'iel ne croit plus avec passion : iel sait, c'est comme se mettre à croire au dentiste). Pour la majorité des Égrégores, préserver le Secret n'est donc pas uniquement un choix politique, mais une question de survie.

Malgré cette menace existentielle, il existe parmi les Égrégores un groupement politique, les Révélationnistes, qui ont pour volonté de révéler l'existence des Égrégores aux Rêveur·ses.

Le Manuscrit

Le Manuscrit est le premier support de l'œuvre originale de laquelle provient un·e Égrégore.

Le Manuscrit joue le rôle de réceptacle des Songes générés pour l'Égrégore, c'est son ancrage physique dans le monde réel. Les Manuscrits peuvent être très variés, d'un premier brouillon complet de roman, au script d'un scénario de film, en passant par un tableau.

Si le Manuscrit d'un·e Égrégore est complètement vidé de ses Songes (plus personne n'y croit), iel n'a plus aucune puissance magique et ne peut donc plus utiliser d'Antiquité, ni même son Artefact.

La mort

Les Égrégores sont amortel·les, c'est-à-dire que sans intervention externe, iels ne meurent pas. Iels ne vieillissent pas non plus.

Il existe toutefois deux sortes de morts :

- Si leur enveloppe charnelle est détruite, iels reploppent « à zéro », avec leurs souvenirs exacts du moment de leur ploppage initial, amnésiques de tout ce qu'il s'est passé entre-temps.
- Si le Manuscrit d'un·e Égrégore est détruit, iel devient mortel·le. Iel ne devient pas un·e Rêveur·se mais si son enveloppe charnelle est elle aussi détruite, l'Égrégore mourra définitivement.

Les Artefacts

Un Artefact est le vecteur physique par lequel un·e Égrégore peut utiliser ses pouvoirs magiques. Il s'agit d'un objet unique, très souvent lié au personnage dans l'œuvre originale dont iel est l'incarnation. L'Égrégore ploppe directement avec l'objet. Les Égrégores ont une relation fusionnelle avec leur Artefact, c'est comme une extension d'elleux-mêmes. Certains objets sont des Artefacts de manière évidente, d'autres sont discrets.

Deux règles d'or : ne pas toucher l'Artefact d'un·e autre Égrégore (c'est comme toucher une partie intime) ni demander à un·e Égrégore quel est son Artefact ou son pouvoir (ce sont des questions intimes et outrageuses).

Chaque Égrégore, via son Artefact, a un pouvoir magique spécifique, alimenté par ses Songes. Certain·es mettent du temps à comprendre quel est leur pouvoir et comment l'utiliser, d'autres le font de façon naturelle. Cependant, bien qu'alimentée en permanence, la réserve de Songes n'est pas infinie, les Égrégores ne peuvent donc utiliser leur pouvoir qu'avec parcimonie.

L'utilisation de la magie sur les autres Égrégores sans leur consentement est illicite en plus d'être socialement désapprouvée.

Quelques exemples d'Artefacts : la baguette magique d'Harry Potter, Excalibur du roi Arthur, le Tournevis Sonique du Docteur.

Les Antiquités

Comme les Artefacts, les Antiquités sont des objets qui permettent aux Égrégores d'utiliser leur magie mais ne sont pas liées à un·e Égrégore en particulier. Ces objets, comme les Égrégores elleux-mêmes, ont ploppé parce que leur rôle, leur signification ou leur représentation est extrêmement forte dans l'imaginaire collectif des Rêveur·ses. Les Antiquités ont également des pouvoirs très déséquilibrés : certaines permettent d'avoir des pouvoirs anodins, d'autres sont extraordinairement puissantes, et aucune ne demande la même quantité de Songes. Il semblerait qu'elles ne réagissent pas à leur utilisateur·ice de la même manière en fonction de l'univers dont iel provient. Toutefois, aucune preuve n'en a jamais été apportée.

Une équipe de la Direction Scientifique et Humanitaire du Bureau des Songes est dédiée à l'étude des Antiquités. Il est aussi connu parmi les Égrégores qu'un réseau clandestin, les Antiquaires, serait à la recherche perpétuelle d'Antiquités pour en faire du recel.

Cela étant dit, les Antiquités sont tellement rares que la plupart des Égrégores peuvent passer des siècles sans en voir une.

Quelques exemples d'Antiquités : la lampe merveilleuse d'Aladdin, l'anneau unique du Seigneur des Anneaux, le Saint Graal de la légende arthurienne.

Les institutions¹

Personne ne sait qui sont les premier·es Égrégories ni à quand remonte leur ploppage. Leur histoire s'est perdue en même temps que les récits dont iels provenaient. Cependant, le besoin de se rassembler et de s'organiser s'est très vite fait ressentir. Les premières concentrations d'Égrégories remontent à la Perse Antique (v. 500 AEC).

Avec l'apparition de l'écriture, de l'imprimerie, de la télévision et avec l'essor des fictions, la population des Égrégories s'est agrandie et ses structures d'organisation se sont considérablement complexifiées.

À l'heure actuelle, les Égrégories sont réparti·es en Communautés gérées par des institutions :

- Les instances supracommunautaires, à savoir le **Parlement Suprême** (législatif) et le **Conseil International de la Communauté Égrégoire** (exécutif)
- Le **Bureau des Songes** (BdS) responsable de l'organisation, de l'ordre et de la sécurité
- L'**Agence de Protection des Rêveur·ses** (APR)
- La **Bibliothèque** responsable de la protection et de la recherche des Manuscrits

1 Les institutions seront décrites plus précisément dans les parties suivantes

Structure sociale

Les Communautés

La population égrégore est divisée en Communautés. Ces Communautés sont définies par une homogénéité linguistique et/ou territoriale. Il existe par exemple la Communauté francophone, la germanique, la nord-américaine (USA et Canada), la sud-africaine, etc. Elles dépassent très souvent les limites des États définis par les Rêveur·ses. Bien que les Communautés soient généralement assez opaques les unes vis-à-vis des autres en termes de gestion et d'organisation et très protectrices de leur souveraineté, les Égrégories sont généralement libres de passer d'une Communauté à une autre. Les Communautés ont pour rôle de gérer la population égrégore sur leur territoire, de gérer les missions définies par le **Parlement Suprême** et d'assurer le Secret dans leur Communauté.

Il existe quatre courants de pensée, s'apparentant à des partis politiques : les **Fondamentalistes**, les **Révélationnistes**, l'**Asphaleia** et les **Communautaristes** (ou **Isolationnistes**).

Les Cités souterraines

Certain·es Égrégores, par leur apparence physique ou leur instabilité psychologique, ne peuvent être intégré·es dans la société des Rêveur·ses et sont qualifié·es d'Égrégores non-intégrables (ENI). Pour leur permettre de vivre en société sans briser le Secret, ces Égrégores sont placé·es par le Bureau des Songes dans des Cités souterraines aménagées. La gestion politique de ces Cités est confiée à des bourgmestres, élue·es pour 10 ans. Ces Cités ne sont pas réservées aux Égrégores non-intégrables mais sont ouvertes à l'ensemble des Égrégores. Certain·es apprécient s'y rendre car iels s'y retrouvent entre Égrégores et ne doivent pas y cacher leur vraie nature. Il n'est pas rare qu'iels décident de s'y installer définitivement pour éviter de devoir déménager à intervalles réguliers.



Les langues

Chaque Egregore connaît naturellement la langue de son œuvre originale mais aussi toutes les langues dans lesquelles son œuvre a été traduite (ou doublée). Il est coutumier d'utiliser la langue de la Communauté dans laquelle l'Égrégore se trouve.

Le mode de vie

Le Secret a énormément d'impact sur la vie quotidienne des Égrégores. Le plus contrariant pour certain·es est l'obligation de déménager régulièrement. En effet, les Égrégores ne vieillissent pas physiquement, il est donc important, pour ne pas éveiller les soupçons, qu'iels changent au moins de ville ou de région, voire parfois de Communauté.

Certain·es Égrégores travaillent dans le monde égrégore (Bureau des Songes, Bibliothèque, Agence de protection des Rêveur·ses, etc.), mais d'autres ont souhaité s'intégrer au monde des Rêveur·ses et y travaillent. C'est soit un choix personnel, soit une conséquence au nombre d'emplois limités chez les Égrégores.

Le Secret est également la raison pour laquelle il est très mal vu qu'un·e Égrégore entretienne une relation romantique avec un·e Rêveur·se. Ce n'est pas interdit, contrairement au mariage, mais cela engendre régulièrement des situations compliquées (surtout quand il est temps de déménager pour ne pas éveiller de soupçons). C'est pourquoi ces situations font l'objet de surveillance rapprochée par l'APR, et d'une éventuelle intervention des services Égrégores compétents.

Le mariage

Le mariage entre Égrégores a comme conséquence de mettre en commun les Songes des deux Égrégores marié·es.

Les enfants

Les Égrégores sont stériles, iels ne peuvent donc pas procréer ni entre elleux, ni avec des Rêveur·ses.

Toutefois, un·e Égrégore enfant peut plopper, s'iel est enfant dans son œuvre originale. Les Égrégores ploppé·es sous une apparence enfantine grandissent normalement jusqu'à atteindre l'âge adulte puis arrêtent de vieillir.

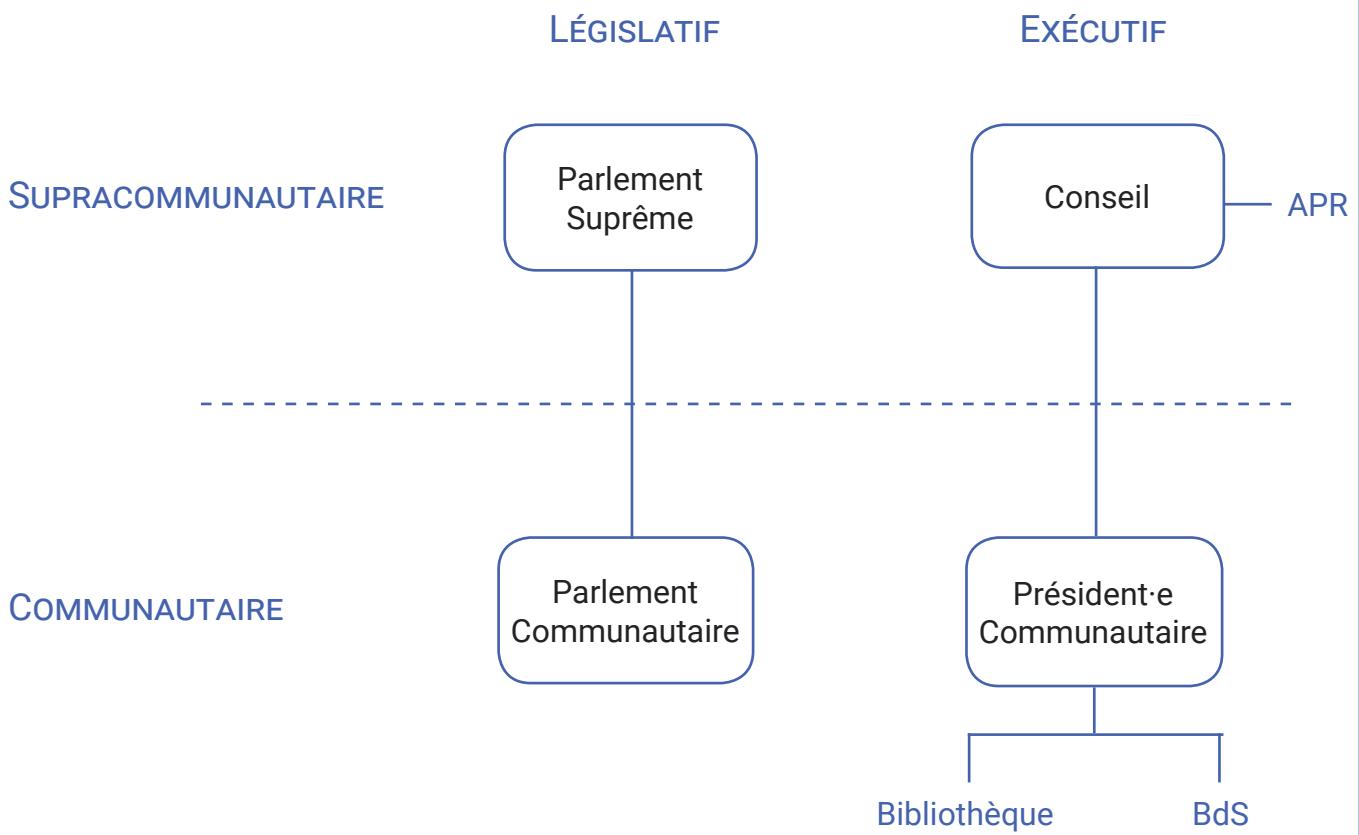
Le parrainage - marrainage

Quand un·e Egregore ploppe, iel dispose de la personnalité et des souvenirs de son œuvre originale. Se retrouver projeté·e dans le monde réel est une situation perturbante, c'est pourquoi le **Bureau des Songes** a mis en place de le système de parrainage ou de mariage : un·e des membres de la Communauté prend sous son aile un·e filleul·e néoploppe·e pour lui expliquer le fonctionnement de la Communauté et l'aider à son intégration.

Organisation des Communautés

L'organisation des Communautés égrégores s'est faite petit à petit au fil des siècles. Cela résulte en un système administratif parfois lourd dans lequel toustes ne s'y retrouvent pas toujours.

Vous trouverez ici une brève description des différents organes et de leur fonction.



Légitif

Le **Parlement Suprême** définit les grandes règles d'organisation de la société egrégore.

Il est composé de membres désigné·es dans et par les **Parlements Communautaires**.

Le **Parlement Suprême** a autorité pour légiférer sur :

- Le statut légal des Égrégores
- Le code pénal pour les crimes de premier degré
- Les relations entre les Égrégores et le monde des Rêveur·ses

Les **Parlements Communautaires** ont autorité pour légiférer sur toutes les compétences résiduelles (c'est-à-dire qui ne sont pas spécifiquement attribuées à un autre niveau de pouvoir).

Exécutif

L'exécutif est géré à deux niveaux :

- Au niveau supracommunautaire par le **Conseil International de la Communauté Égrégore** (appelé communément le **Conseil**). Il est composé de tous les **Président·es Communautaires** et ne s'occupe que des politiques opérationnelles communes.
- Au niveau communautaire par le **Président·e Communautaire**, élu·e par le **Parlement Communautaire**, qui a pour fonction de mettre en exécution, avec ses services et éventuellement l'APR, les législations votées et de gérer les relations intercommunautaires

Judiciaire

Le pouvoir judiciaire est géré à deux niveaux:

- Au niveau supracommunautaire par le **Parlement Suprême** lors de litiges ou de crimes très graves touchant à plusieurs Communautés.
- Au niveau communautaire par un jury de dix Égrégores tiré·es au hasard au sein de la Communauté.

Administratif

Il y a trois organismes administratifs principaux

- Le Bureau des Songes (BdS)
- La Bibliothèque
- L'Agence de Protection des Rêveurs (APR)

Le Bureau des Songes (BdS)

Le **Bureau des Songes** est un organisme qui dépend directement du **Président·e Communautaire** (chaque Communauté a son propre BdS) et qui est chargé d'organiser la société égrégore et d'y maintenir l'ordre et la sécurité. Chaque BdS est dirigé par un·e Président·e du Bureau des Songes.

Il est composé de cinq Directions :

- La **Direction de la Sécurisation** est l'agence de maintien de l'ordre (l'équivalent de la police). Elle a pour juridiction toute affaire d'investigation et de sécurité qui concerne les Égrégores. Elle est également active dans la protection du Secret.

- La [Direction du Registre](#) gère tous les aspects administratifs de la vie des Égrégores : de la recherche et la prise en charge des nouveaux Égrégores, à la gestion des statuts civils, en passant par la gestion des Égrégores non-intégrables.
- La [Direction Scientifique et Humanitaire](#) est l'organe scientifique du BdS. Il s'occupe de la santé générale des Égrégores (ainsi des éventuelles opérations de chirurgie esthétique pour les Égrégores non-intégrables) et de l'analyse globale des phénomènes scientifiques égrégores (nature des Songes, magie des Artefacts, Antiquités, etc.).
- La [Direction des Cités Souterraines](#) est à l'origine de la création de nouvelles Cités souterraines lorsque celles-ci sont nécessaires, ainsi que de leur gestion, de leur approvisionnement en ressources et de l'organisation de leurs élections internes.
- La [Direction de la Justice](#) gère tous les aspects administratifs du judiciaire : réception des demandes de procès, tirage au sort du jury, organisation pratique des procès, etc. Ils font également office de Ministère public durant les procès.

Dans la Communauté francophone, le siège du Bureau des Songes est à Namur depuis 1980 et le sera jusqu'en 2030.

[L'Agence de Protection des Rêveur·ses \(APR\)](#)

L'[Agence de Protection des Rêveur·ses](#) (APR) est un organisme égrégoire transcommunautaire et indépendant qui a pour objectif initial d'assurer la sécurité des Rêveur·ses, sans qui les Égrégores ne pourraient ni plopper ni survivre. L'APR est aussi, comme le BdS, chargé de la protection du Secret. Elle dépend directement du [Conseil](#).

Pour l'instant, la localisation du siège principal de l'APR est à Paris. Les agent·es de l'APR ont autant pour mission de protéger les Rêveur·ses contre des Égrégores mal intentionné·es que de les protéger d'elleux-mêmes, et de préserver le Secret sur l'existence des

Égrégores. L'APR intervient donc notamment dans les enquêtes sur les Rêveur·ses que celleux-ci ne parviennent pas à résoudre seul·es, et parfois même dans des conflits à l'échelle internationale. Ses compétences élargies entrent parfois en conflit avec celles du BdS. L'Agence a également pris part très activement à la lutte directe contre des groupements tels que les **Antiquaires**.

Comme le BdS, l'APR est divisée en plusieurs Directions qui ont chacune des responsabilités sur les divers aspects de l'activité de l'Agence. L'existence de l'APR est connue de tous mais est beaucoup moins transparente que le **Bureau des Songes**. Son organisation interne est peu connue en dehors de l'Agence.

La Bibliothèque

La **Bibliothèque** est un organisme communautaire indépendant du BdS et de l'APR qui dépend du **Président·e Communautaire**. Elle a pour objectif de protéger les Manuscrits des Égrégores et de surveiller leur activité en Songes.

- Le **Service de Sécurité** a pour objectif de protéger les Manuscrits répertoriés.
- Le **Service de monitoring de l'activité en Songes** a pour objectif de surveiller la production globale en Songes des Rêveur·ses. Le service s'occupe aussi de montrer la génération en Songes pour chaque Égrégore qui fait partie de leur Communauté et d'aider le Service de recherche de Manuscrits perdus à localiser les Manuscrits.
- Le **Service de recherche de Manuscrits perdus** a pour objectif de retrouver les Manuscrits qui ne sont pas en la possession de la Bibliothèque ou de leur propriétaire légitime.