

THE DREAM IS REAL.

L E O N A R D O D I C A P R I O
KEN JOSEPH MARRION ELLEN TOM COLLIAN TOM MICHAEL
WATANABE GORDON-LEVITT COTILLARD PAGE HARDY MURPHY BERENGER AND CAINE

FROM THE DIRECTOR OF THE DARK KNIGHT

INCEPTION

LE JEU DE RÔLES

Ce document n'est pour l'instant qu'un projet...

MPAA: PG-13: Some Material May Be Inappropriate for Children Under 13
Parents Strongly Cautioned

inceptionmovie.com

LEGENDARY
PICTURES

WARNER BROS. PICTURES
PRESENTS

WARNER BROS. PICTURES
WARNER BROS. PICTURES
WARNER BROS. PICTURES

INCEPTION - Le jeu de rôles

Crédits

Ce jeu transcrit l'univers du film *Inception*, écrit et réalisé par **Christopher Nolan** et sorti en salles durant l'été 2010 (production : Syncopy, en association avec Legendary Pictures / distribution : Warner Bros Pictures).

Côté règles, il se fonde sur le système de jeu **Chaosium®** : simple et complet, ce système classique donne priorité au rôle, et doit permettre aux joueurs et joueuses de concentrer leur attention sur l'univers, et sur l'inventivité ludique qu'il permet.

L'adaptation du film en jeu de rôles est le fait de **Marius M.** Les illustrations couleur utilisées sont celles du film ; elles ont parfois fait l'objet d'un traitement.

Le terme de « *Créativité onirique* » est emprunté à la traduction française par Roger Ripert d'un ouvrage de Patricia Garfield et du concept spécifique qu'elle a développé durant toute sa vie : le *creative dreaming*.

La partie consacrée aux Limbes renvoie au Nouveau Magasin d'Ecriture, ouvrage conçu par Hubert Haddad et publié aux éditions Zulma.

Préambule

Deux remarques s'imposent en ouverture de ce livret.

D'abord, à l'évidence, *Inception* est tissé dans les termes mêmes du jeu : règles de fonctionnement, gestion du temps, suspense, types de personnages, univers à explorer... Tout semble déjà livré clef en main pour une adaptation en jeu de société. Mais quel « *format* » choisir ? Jeu vidéo, jeu de cartes, jeu de plateau risquent de limiter le potentiel de « *création infinie* » relevé dans le film par Ariadne.

Le choix du jeu de rôles « *papier* » (*paperboard*) paraît ainsi s'imposer : il permet en effet de préserver toutes les virtualités ouvertes par l'œuvre de Nolan, et pose l'imagination des participants comme seule frontière à son exploration ludique.

Ensuite, il est important de préciser que le film met en scène une « *extraction* » d'un niveau exceptionnel :

- les extracteurs à l'œuvre sont des praticiens de haut vol
- l'objet de la mission est une inception (un « mythe », pense initialement Arthur)
- emboîter autant de rêves paraît impossible au chimiste lorsque Cobb lui décrit l'idée
- se rendre dans les limbes est très rare et seul Cobb s'y est déjà rendu jusque là
- Saito dispose de moyens financiers hors normes (il rachète une compagnie aérienne)
- la durée de sommeil durant le vol Sydney-Los Angeles est de 9 heures
- le chimiste conçoit une chimie quasi parfaite, presque sans effet indésirable.

L'ambition du jeu est de poser les principes pour concevoir des aventures plus simples, moins démesurées, et tout aussi ludiques ; progressivement, au fil des expériences de jeu, les joueurs et le MJ ne manqueront pas d'évoluer vers des missions plus complexes et – qui sait ? – de dépasser à terme les modèles que le film a constitués. Avec à chaque étape – on l'espère – un plaisir constant de jouer et d'évoluer dans les méandres du rêve !

INTRODUCTION À INCEPTION, LE JEU DE RÔLES

Malgré son immense succès public, l'univers d'*Inception* est complexe. Le présent jeu de rôles tente de transcrire cette richesse... sans en ajouter inutilement. Par conséquent, **joueurs et joueuses** devraient y évoluer aisément, en s'inspirant éventuellement du film, quelle que soit l'expérience acquise ou non comme rôliste.

En revanche, le **maître de jeu** doit avoir un minimum d'expérience, dans l'animation de jeu de rôles et dans l'écriture de scénario. *Inception* requiert en effet un travail minutieux, sur la dissémination d'indices, sur la psychologie des personnages impliqués, et sur la capacité à créer un univers et une atmosphère oniriques qui paraissent à la fois typique et ludique !

Le jeu requiert l'usage de dés à 6 faces, de dés à 20 faces et de dés à 10 faces.

LÉGENDE POUR LE PRÉSENT MANUEL

- **en bleu** = les termes propres au jeu *Inception* (qui font l'objet d'un glossaire en fin de volume)
- **en rouge** = les points de règle encore en suspens, à tester etc.
- **surligné de bleu** = les éléments à préciser ou à intégrer.

QUELQUES RAPPELS - termes classiques de jeu de rôles

- **MJ** = le Maître de Jeu - c'est la personne qui assure l'animation du jeu ; il « incarne » les éléments du scénario (qu'il a bien souvent composé), fait office de conteur pour les joueurs, veille au bon respect des règles et s'efforce de rendre la partie plaisante et divertissante pour tous.
 - **PJ** = un Personnage Joueur - c'est un personnage joué par un des joueurs
 - **PNJ** = un Personnage Non Joueur - c'est un personnage joué par le MJ
 - **1d6** = dé à six faces ; **1d20** = dé à vingt faces ; **1d10** = dé à dix faces ;
1d100 = combinaison de deux dés à dix faces donnant 1 résultat entre 1 et 100.
 - le système **Chaosium®** = un système de jeu simple et efficace, qui fait primer l'action et l'inventivité des joueurs sur la complexité de règles procédurières et donc paralysantes. Il sera décrit plus loin... (c'est le système rendu célèbre par le désormais classique jeu de rôles L'Appel de Cthulhu, inspiré des nouvelles de H.P. Lovecraft).
-

INTRODUCTION À L'UNIVERS D'INCEPTION

SUR LE RÊVE

- > le rêve des origines de la civilisation jusqu'au XIXème siècle
- > Freud et la psychanalyse
- > la science contemporaine face au rêve
- > la redécouverte du rêve lucide (les traditions du rêve des Senoï aux Aborigènes d'Australie ; les expériences en « laboratoire » de Stephen LaBerge)

→ c'est ici que s'arrête notre « réel » et c'est donc ici que commence la dimension anticipative du film et du jeu *Inception*.

ENTRÉE DANS L'UNIVERS D'INCEPTION - UN PEU D'HISTOIRE...

- > invention du rêve de groupe (sommifère qui n'empêche pas le sommeil paradoxal ; mise au point de la sédation et de la machinerie du rêve partagé par le biochimiste Lewis Saint-Denis ?)
- > fortune et infortune de cette invention (illégalité et développement extraction) dont tests armée US
- > interdictions successives et omerta sur existence
- > aujourd'hui (* : entreprise, législation etc.). Seule une petite partie de la population mondiale est informée de la possibilité du rêve de groupe et donc de l'extraction.

LE RÊVE DANS INCEPTION

• QUELQUES BASES EN GUISE D'INTRODUCTION

- > [sédation](#) et machinerie du rêve de groupe

- > le simulacre du rêve

C'est le principe dit de « l'inspiration authentique » : dans un rêve normal, le rêveur crée le contenu du rêve et perçoit immédiatement ce contenu (décors, personnes, événements...) comme s'il n'en était pas lui-même l'auteur. Le principe même de l'extraction est qu'un autre rêveur – un [agent](#) – prenne en charge la partie créative en lieu et place du rêveur – la [cible](#). Celui-ci, non conscient de la supercherie à l'œuvre, projette en conséquence les contenus de son inconscient dans le réceptacle ainsi conçu. Ces éléments deviennent accessibles à l'[extraction](#), ou à l'[inception](#).

Si le vrai rêveur est réveillé, le rêve qu'il prenait en charge s'effondre ; les autres participants au rêve continuent de s'y trouver jusqu'à ce que tout se soit écroulé.

- > la [décharge](#) (« the kick »)
 - > les [niveaux](#) de rêve (durées, instabilité, contamination entre couches, [signal](#)...)
 - > le [totem](#)
 - > réactions de l'inconscient (dont [training onirique](#))
 - > les [Limbes](#) (*)
-

• UNE MISSION-TYPE

- > sollicitation de tout ou partie du groupe des Pjs, et définition de la mission
 - **extraction**
 - **inception**
 - autres (ex : sortir qqn des limbes, détruire un souvenir, décomposer la personnalité d'un individu...)
 - > constitution de l'équipe
 - > repérages préalables à la « **plongée** »
 - **cartographe** (psychologie de la cible, capacité de résistance, training ?)
 - **chimiste** (collecte des produits pour effet requis, durée, préparation)
 - **architecte** (repérage des lieux de la **cible**, plans & labyrinthe, boucles)
 - **stratège** (coordination, précisions / objectifs, négociation / moyens)
 - **faussaire** (observation des personnages à contrefaire)
 - > préparation de la **plongée**
 - quel moment ? (en fonction de la durée de la mission et de la **sédation**)
 - quel endroit ? (en fonction de cette durée, de la surveillance requise)
 - quelle complicité extérieure ? (pour surveiller les rêveurs, endormir la **cible**)
 - quelle durée ? (en fonction de la **sédation**, des besoins de la **plongée**)
 - comment administrer l'éventuel **somnifère spécial** (NB) ?
 - quelle stratégie pr l'accomplissement de la mission (durant la **plongée**) ?
 - > mise en oeuvre du plan d'action
 - test des **sédatifs** (à petite dose) et des plans de **l'architecte**
 - mise en place du contexte de la **plongée**
- > **RÊVE ==> MISSION** (ce doit être le cœur du scénario bien sûr)
- > résolution de la mission et conséquences
 - > dénouement



LE SYSTÈME DE RÈGLES (> Chaosium ®)

« *Ce n'est pas la volonté qui est la première faculté de l'homme, mais l'imagination.* »
- *La Méthode Coué, Emile Coué*

Pour la détermination des caractéristiques et des compétences, le jeu s'appuie sur le système Chaosium® en l'adaptant en de nombreux points.

LES CARACTÉRISTIQUES

Pour concevoir un personnage, la première étape revient à déterminer ses caractéristiques de bases que sont sa force, sa dextérité, son apparence...

→ [description des caractéristiques](#)

Pour cela, le joueur lance 24 d6 (ou 24 fois 1d6). Il élimine les deux dés de son choix (en général, les plus faibles scores). Puis il répartit les 22 dés restants dans les différentes caractéristiques en fonction du profil souhaité. Une fois les dés répartis, on les additionne entre eux.

- **force** (FOR), **constitution** (CON), **pouvoir** (POU), **dextérité** (DEX), **apparence** (APP) = 3d6 : pour chacune de ces caractéristiques, on retient 3 dés, qu'on additionne pour définir le score de la caractéristique concernée.

- **taille** (TAI), **intelligence** (INT) = 2d6+6 : ces caractéristiques ont une base de 6 points à laquelle on ajoute pour chacune 2 dés.

- **éducation** (EDU) = 3d6+3 : cette caractéristique a une base de 3 points à laquelle on ajoute 3 dés. Elle correspond à la culture générale.

Après avoir procédé à cette répartition et aux petites additions requises, on peut en déduire les scores suivants comme suit :

- **points de vie** (PV) = (CON + TAI) / 2

- **jet d'Idée** = (INTx5) % ; jet de **Connaissance** = (EDUx5) % ; **Esquive** = (DEXx2) %

- **santé mentale** (SAN) = POU x 5 (l'expérience de l'extracteur peut venir atténuer ce total : voir dans la partie 'Les Limbes' si vous êtes MJ).



LES COMPÉTENCES

indexées sur caractéristiques ?

Dans bien des situations, l'aptitude d'un personnage à effectuer telle ou telle action se fera uniquement grâce à l'usage de sa caractéristique en jeu. Ainsi un PJ qui souhaite forcer une porte à coup d'épaule fera usage de sa force (FOR). Dans le système Chaosium®, on a recours au principe des tables d'opposition : cette caractéristique (active) s'y retrouve opposée à un potentiel (passif). Dans l'exemple cité, il s'agira de la résistance de la porte.

→ [tables d'opposition](#)

Mais, dans bien des situations, ce principe se verra préférer l'usage d'une compétence dédiée, plus à même de rendre compte d'un savoir ou d'un savoir-faire acquis par le personnage.

Pour définir les Compétences générales :

- **de spécialités** - le joueur dispose d'un total de (EDUx15) points à répartir par tranches de 5% entre les compétences induites par son choix de profil

- **de bonus** - il dispose ensuite de (INT x 5) points à répartir par tranches de 5% entre des compétences autres qu'il souhaite porter au-delà de leur niveau de base

→ **indexer caractos façon Nephilim ? Lien avec métier / quotidien originel extracteur**

→ [description des compétences](#)

En rêve, les compétences acquises dans le réel sont de même niveau, comme si l'expérience psychophysique et la confiance obtenues dans la réalité de tous les jours déterminaient la capacité d'un PJ à réussir en situation onirique.

Toutefois, la Créativité Onirique (voir ci-après) change la donne, et permet de dépasser la simple duplique du quotidien vigile...

POUVOIR ONIRIQUE, CRÉATIVITÉ ONIRIQUE, COMPÉTENCES ONIRIQUES

Dans *Inception*, les personnages ont des capacités tout à fait spéciales, à commencer par celles d'explorer les rêves et d'y accomplir toutes sortes de prouesses.

• POUVOIR & POUVOIR ONIRIQUE

Le POUVOIR (POU) définit, comme l'indique le système Chaosium®, le magnétisme d'une personne, sa force de volonté, son charisme. Il définit en quelque sorte la « présence » d'une personne au monde, l'intensité de sa conscience peut-on dire.

De fait, dans *Inception*, on définit le **POUVOIR ONIRIQUE (PO)** comme la « présence » d'une personne au sein du rêve, sa capacité à agir sur le cours des choses en rêve, à se rendre compte qu'il est en train de rêver, etc.

> **Chez les extracteurs, ce POUVOIR ONIRIQUE est = à leur POUVOIR x 5** ; le nombre obtenu définit un pourcentage (score sur 100).

Chez les rêveurs « classiques », le **POUVOIR ONIRIQUE** est = à leur POU x 2.

Cette différence s'explique par la forme d'inattention qui caractérise notre époque dans son rapport au rêve, à la négligence habituelle qui règne dans ce domaine et donc à l'inexpérience que nous avons en moyenne du rêve et de ses possibles.

> **Le multiplicateur peut néanmoins être augmenté :**

- à x 3 pour toute personne spécialiste en psychologie, psychiatrie...
- à x 4 ou x 5 pour tout adepte du **rêve lucide** (cela existe...)
- à x 3 ou x 4 pour toute personne ayant reçu un **training anti-extraction**
- à x 3 ou x 4 ou x 5 pour tout adepte de la méditation (transcendantale, ...)
- d'autres exemples peuvent être trouvés, à la discrétion du MJ (sophrologie, pratique de visualisation mentale, tenue d'un journal de rêves, thérapie en hypnose ericksonienne ou en rêve éveillé libre, etc.)

> Le PO définit également le **capital de points** qu'un extracteur peut investir dans sa **spécialité onirique** et, éventuellement, dans une seconde d'entre elles.

A cela s'ajoute ensuite l'expérience éventuellement acquise bien sûr.

• CRÉATIVITÉ ONIRIQUE

Lors d'un rêve, spécialement en extraction (ou en rêve lucide), le POUVOIR ONIRIQUE x **10 / x 20** (? : à tester) = la **CRÉATIVITÉ ONIRIQUE (CO)**. Ce nombre est un total de points que le personnage, un extracteur ou un rêveur lucide, peut « dépenser » en rêve pour booster ses compétences temporairement (sur le ratio **1 / 2** ? points de CO pour 1 point de pourcentage temporaire supplémentaire, avec un maximum de 50 ajouté). Ainsi les extracteurs pourront modifier leurs compétences grâce à leur CO pour être meilleurs au tir, en escalade, en acrobatie etc., alors que, dans le « réel », ils ne seront pas nécessairement meilleurs ni même tout simplement bons...

> **Grâce à la CRÉATIVITÉ ONIRIQUE, un extracteur (ou un rêveur lucide) peut également accomplir des actions surnaturelles**, comme faire apparaître un objet, voler dans les airs, devenir mou comme une balle pour amortir l'effet d'une chute, modifier le décor... Pour ce faire, il sera nécessaire de dépenser **100 points** (?) sur son total, en confirmant par un jet (1d100 sous son PO) pour s'assurer que l'effet recherché est bien obtenu (en cas d'échec, l'effet vraiment obtenu est déterminé par le MJ). Un malus peut être appliqué si l'effet recherché est complexe ou ardu.

PRÉCISION IMPORTANTE :

si l'extracteur utilisant sa CO n'est pas le rêveur, il ne peut affecter que son propre corps et son environnement proche ;

s'il est le rêveur, il peut affecter toute chose - comme Ariadne, modifiant la courbure de l'espace parisien dans le rêve de Cobb.

Le MJ se réserve le droit de juger une modification impossible ; il doit en donner la raison au joueur qui souhaite l'effectuer.

NB : Dans le film, les extracteurs dépensent beaucoup de leurs points de CO pour éviter les balles, ce qui fait d'*Inception* le premier film américain où ce fait hautement « paranormal » trouve une explication rationnelle et acceptable...

ATTENTION : certains actions surnaturelles auront pour effet d'accroître le **niveau d'agressivité**, et parfois le **niveau d'angoisse**, de l'inconscient ciblé, spécialement si elles sont de nature ostensibles (voir plus bas).

> **La CRÉATIVITÉ ONIRIQUE est un capital limité.** En effet, durant le sommeil, la possibilité de concentration est désactivée. Utiliser sa CRÉATIVITÉ ONIRIQUE requiert un type d'effort particulier qui, à la longue, s'avère éprouvant. Grâce à ce potentiel, un rêveur lucide ou un extracteur peut faire bien des choses, mais pas de façon inépuisable... Un joueur retrouve son total de points de CO si à l'issue d'une mission il connaît une période de sommeil « normal » d'au moins 6 heures.

> **IMPORTANT : la cible possède elle aussi une CO** et peut l'utiliser de la même façon. Mais, pour ce faire, à la différence d'un extracteur, elle doit avoir réussi une **double prise de conscience** :

- d'abord elle doit se rendre compte qu'elle est en rêve (jet réussi sous le PO si un élément déclencheur le justifie : fait surnaturel dont la cible est témoin, révélation faite à la cible par un extracteur...)

- puis il faut qu'elle ait l'idée d'agir sur la matière du rêve, ce qui doit être établi par un jet d'Idée (avec un bonus ou un malus selon la situation – par ex., si la cible est témoin d'une action surnaturelle accomplie par un des extracteurs, elle se voit attribuer un bonus légitime sur ce jet ; un malus peut être appliqué si la sédation le justifie, etc.).

NB : de là vient la réticence d'Arthur dans le film à activer la stratégie dite « Mister Charles ». En effet, cette stratégie active le premier niveau de la double prise de conscience. De fait, la cible peut ainsi avoir l'idée d'utiliser sa CO, ce qui peut compliquer la mission des extracteurs. Et puis la cible peut ainsi se trouver en mesure de diriger directement les « troupes » de son inconscient contre les intrus... accroissant ainsi son niveau d'agressivité au-delà de toute mesure !

> (*) **IMPORTANT : compte tenu des possibles ouverts par la CO, le MJ se voit investi d'une grande responsabilité** dans l'appréciation de ce qui peut être fait par un PJ et dans la définition des malus qui s'appliquent aux jets de CO.

À noter particulièrement, l'action sur le temps (ralentissement ou accélération) est par exemple impossible ; en revanche, on peut aller plus vite ou ralentir une cible.



PROFILS D'EXTRACTEURS & COMPÉTENCES SPÉCIALES

Dans le cadre des rêves de groupe, différents protagonistes peuvent intervenir. Certains d'entre eux sont des extracteurs aguerris et la série de descriptifs de profils ci-dessous commence par détailler les compétences de ces « spécialistes ».

Mais le rêve de groupe peut aussi inclure des « néophytes » ou bien des spécialistes qui ne sont pas extracteurs : ils sont détaillés ensuite.

Chaque profil d'extracteur est finalement défini par sa spécialité onirique dominante.

Pour tout personnage, il faut définir

1. sa profession

2. sa spécialité onirique.

> Rappel : le PO constitue le capital de points qu'un extracteur peut investir dans sa spécialité onirique (dite sa « majeure ») et, éventuellement, dans une seconde d'entre elles (dite sa « mineure »).

IMPORTANT : La 'Chimie du rêve' fait exception : elle est la seule spécialité qui n'est pas accessible par ce biais (voir plus bas), ce qui est logique puisque c'est la seule compétence spéciale qui s'exerce uniquement en dehors du rêve (l'adaptation des composés en cours de plongée se fait sur la base des préparations opérées avant le rêve). La 'Chimie du rêve' est donc une spécialité exclusivement réservée au chimiste.

> Au moment où ils sont créés, les PJs extracteurs sont considérés comme ayant entre 1 et 2 années d'expérience en extraction derrière eux. Le stratège pour sa part est considéré comme ayant entre 2 et 5 ans d'expérience en extraction. A cela s'ajoute ensuite l'expérience supplémentaire éventuellement acquise (à définir avec le MJ).

> De ce fait, le stratège peut dépenser une partie du capital de points conférés par son P.O en 'Connaissance des Limbes', mais avec l'effet négatif sur sa SAN décrit plus bas (voir 'Les Limbes'). Sauf autorisation particulière du MJ, un joueur qui n'est pas le stratège ne peut en faire autant.

Quelques précisions préalables :

- **les fonctions peuvent donc être cumulées**, dans la limite de deux par extracteur et comme défini par la question des spécialités oniriques majeure et mineure. Mais attention au temps de préparation imparti, au nombre de personnes qui travaillent sur la « plongée »... Le temps de préparation pour une mission étant toujours limité, la surcharge de travail occasionnée sera préjudiciable aux résultats obtenus dans tel ou tel secteur du rêve partagé (architecture du ou des rêves, profil de la cible etc.)

- **chaque personnage a aussi une profession à côté de celle d'extracteur**. C'est vers cette profession qu'il revient lorsque les missions et sollicitations viennent à manquer, ou lorsqu'il vaut mieux se faire oublier... Bien sûr cette profession n'est pas sans rapport avec la spécialité du personnage et les compétences qu'il a choisies. Son choix doit donc être fait judicieusement, en sollicitant par exemple l'avis et le conseil du MJ.

L'équipe-type se compose donc ainsi

- d'un **stratège**, d'un **architecte** et d'un **cartographe**
- à cela s'ajoute le **chimiste**, qui est rarement partie prenante de l'extraction
- l'équipe d'extracteurs peut aussi décider de faire appel à d'autres « talents », plus spécifiques : **faussaire**, **voleur**, **illusionniste**... (voir pages suivantes).
- enfin, la mission d'extraction peut inclure **touriste(s)**, **oniro-junkie(s)**, **sentinelle(s)**

En jaune : les « postes » indispensables à une extraction (le **chimiste** sera toutefois un PNJ dans la majeure partie des cas, de même que le complice extérieur...).

CONCEVOIR UN PERSONNAGE - les différentes étapes :

1. définir les caractéristiques
2. choisir une profession « d'origine »
3. choisir un profil et sa spécialité onirique
4. définir les compétences

Nous listons les différents profils dans les pages suivantes.

Avec l'accord du MJ, ou à l'initiative du MJ, des profils non référencés peuvent être imaginés : veillez à leur équilibre, un joueur ne doit pas disposer de pouvoirs exorbitants...

• LE VOLEUR

Phrase emblématique : « *J'ai repéré un moyen d'accéder aux informations* ».



Il n'y en a pas vraiment dans le film. Tout extracteur, sauf peut-être le chimiste, est un peu « voleur », puisque son but est d'aller extraire des informations secrètes des profondeurs de l'inconscient de sa cible et qu'il a développé des aptitudes spéciales pour y parvenir. Néanmoins, certains extracteurs ont développé des talents particuliers en matière de vol onirique. Voilà en réalité ce qu'on appelle en général un voleur.

Ses talents : baratin, psychologie, filature, marchandage, pickpocket, perception humaine, acrobatie, se cacher, trouver un objet caché.

Ses talents spécifiques : connaissance des réseaux du rêve, connaissance de la rue.

Motivations : résoudre les énigmes, déjouer les défenses, se dépasser

Sa spécialité onirique : la discrétion onirique. Cette compétence permet au voleur notamment 1. de limiter la capacité de l'inconscient ciblé de le détecter comme rêveur s'il est le rêveur 2. de se rendre pratiquement invisible à la cible lorsque les circonstances sont favorables (préciser durée & conditions) 3. d'accomplir certains gestes qui échappent à la vigilance de la cible (idem) 4. de craquer les codes des coffres de façon non conventionnelle ??? (la table d'opposition étant la façon conventionnelle de procéder pour percer les coffres...).

• LE FAUSSAIRE

Phrase emblématique : « *Les fausses références, c'est ma spécialité.* ».



C'est Eames (Tom Hardy) dans le rêve. Sans être indispensable à une extraction, il s'avère utile dans sa façon à se faire passer pour des personnes connues de la cible.

Ses talents : contrefaçon, baratin, imitation, psychologie, filature, marchandage, pickpocket.

Ses talents spécifiques : connaissance des réseaux du rêve, connaissance de la rue, obtention d'un faux.

Motivations : comprendre la singularité d'autrui, jouer un rôle, se faire passer pour un autre

Sa spécialité onirique : l'**imposture onirique**. Cette compétence permet au faussaire d'incarner pour la cible la ou les personnes qu'il aura au préalable pris le temps de contrefaire (mimiques, expressions, intonation etc.).

NB : dans le film, Eames s'avère être un aussi un très bon cartographe (sans doute sa spécialité mineure...), ce qui explique sans doute une partie de la tension qui règne entre lui et Arthur, moins convaincant dans ce rôle...

> faussaire et autosuggestion : une imitation niveau 1 peut devenir une auto-suggestion au niveau 2 (faire un jet)

> possibilités de **suggestion** d'un niveau au suivant – ex : code coffre, oncle...

- **LE CARTOGRAPHE**

Phrase emblématique : « *D'après mes investigations, notre cible a généralement des rêves agités.* ».



C'est Arthur (Joseph Gordon-Levitt) dans le film ; Cobb lui reproche en effet d'avoir insuffisamment jaugé le potentiel défensif de la cible. Le **cartographe** est en effet celui qui doit cerner le profil psychologique de la cible afin de définir la stratégie à mettre en oeuvre, réajuster la tactique durant la plongée...

Ses talents : psychologie, psychanalyse, perception humaine.

Ses talents spécifiques : connaissances minimales en chimie du rêve, connaissance en onirologie.

Motivations : cerner une personnalité, comprendre des ressorts intimes.

Sa spécialité onirique est : **profil onirique**, qui comprend la capacité à évaluer le niveau du PO de la cible, à évaluer en temps réel son niveau d'angoisse et son niveau d'agressivité, à réajuster la stratégie d'extraction durant la plongée en fonction des réactions de la cible (équivalent alors à un jet d'idée mais directement sur la mission menée), à orienter les réactions de la cible durant le rêve mais aussi à établir un profil psychologique avant la plongée.

+ **suggestion**.

- **L'ARCHITECTE**

Phrase emblématique : « *Le rêve est un champ de pure création* ».



C'est Ariane (Ellen Page) dans le film. **L'architecte** est celui qui conçoit les structures générales du rêve (choix du lieu et des événements globaux qui s'y déroulent) et les plans. Son rôle est aussi de concevoir les **boucles**.

Ses talents : architecture, psychologie, dessiner une carte.

Ses talents spécifiques sont : conception de labyrinthes, connaissance des univers imaginaires.

Motivations : Déployer sa créativité, concevoir des systèmes cohérents, endosser la responsabilité et l'expérience de démiurge

Sa spécialité onirique est : **architecture onirique**, qui comprend notamment l'aptitude à créer des environnements cohérents et adaptés à la mission, à mettre au point des boucles et paradoxes, à modifier le décor d'un rêve avec une grande inventivité (à condition d'être le rêveur du niveau concerné), à suggérer au rêveur des modifications de décor.

ARCHITECTURE ONIRIQUE → ZOOM

Un zoom est nécessaire sur cette compétence centrale dans *Inception*.

La règle fondamentale [en construction] est que la compétence définit un potentiel de création : l'idée-clef est que la compétence définit un capital qu'on dépense lors de la conception d'un rêve. Elle permet ainsi de puiser dans une liste de possibles (décors, événements, paradoxes...), dont chaque élément a un « coût » plus ou moins élevé, selon sa complexité et sa sophistication.

Le score du joueur est augmenté d'un jet de dés, et d'éventuels bonus / malus selon la préparation et les conditions de la mission, définit un droit à user d'éléments dans une **liste** pour composer le rêve (décors, événements, effets paradoxaux, réalisme, qualité des caches où la cible entreposera ses secrets...)

> bien sûr ce n'est pas au joueur incarnant l'architecte qu'il revient de réellement constituer les plans du rêve en détail. Le travail doit se faire avec le MJ, dans une discussion où le joueur a l'initiative.

L'architecte – et le joueur qui va l'incarner – peut, à l'heure d'Internet, mobiliser les plans qu'il souhaite dans sa conception de rêves. Qu'il s'agisse du plan de Los Angeles ou bien du labyrinthe d'un jardin anglais, une simple connexion web suffit en général pour l'obtenir...

> l'architecte doit évoquer les caches secrètes, les lieux de replis, les paradoxes... qui seront utiles durant le cours de la plongée... Des raccourcis également...

> **pour définir la réussite d'une architecture onirique**, le MJ doit faire un jet sous le score de l'architecte modifié des **bonus et/ou malus suivants** :

- -5% par boucle mise en place pour clore l'environnement sur lui-même
- +15% si l'environnement reproduit est un lieu que l'architecte fréquente régulièrement (mais il y a un effet négatif sur la SAN – voir Santé mentale)
- +5% si l'environnement reproduit est un lieu où l'architecte est déjà allé plus d'une fois (l'effet négatif sur la SAN est moindre dans ce cas)
- -10% pour toute section labyrinthique définie dans l'environnement
- +5% par semaine de travail et test disponible entre la commande et la mission
- -5% par section additionnelle si l'environnement est composite (par exemple, si le rêve fait franchir une porte donnant sur un cimetière au milieu de l'océan, tout ce qui se trouve au-delà de la porte sera traitée comme UNE section additionnelle...).

En fonction de la réussite du jet (le MJ garde le résultat secret), il y aura des erreurs / des omissions / des incohérences ici ou là : elles seront dès lors décidées par le MJ (jet = temps passé + moyens dispos + compétence d'architecture onirique vs PO de la cible si faux pas, erreur etc.).

Prévoir table : * cohérence * erreur / réel reproduit * accessibilité des loops
+ table opposition vs clarté du rêve (cf chimie) ? vs PO cible ?

> **REGLE OPTIONNELLE** : il peut y avoir un jet sur la bonne mémorisation des plans (difficulté supplémentaire si le temps a manqué durant la préparation – jet vs EDU)
Ou bien cela fait partie du jet et de la table de réussite (par dizaine de « chute » sur le jet effectué, une faille majeure ; par unité une faille mineure.).

- **LE STRATÈGE**

Phrase emblématique : « *Si vous voulez qu'on protège votre esprit des tentatives d'extraction, il faut vous ouvrir à moi, complètement.* »



C'est Dom Cobb (Leonardo di Caprio) dans le film. Il est le leader du groupe d'extracteurs. C'est lui qui traite en direct avec le commanditaire, recrute les membres de l'équipe... Il peut à tout moment demander des moyens au commanditaire, ou bien une aide à l'obtention de certaines informations difficiles d'accès, certains passe-droits etc.

Ses talents : motivation, négociation / marchandage, éloquence, résistance au stress.

Ses talents spécifiques : connaissance de la législation ayant trait au rêve, connaissance en onirologie, connaissance des réseaux liés au rêve, connaissance des intérêts liés au rêve...

Motivations : réaliser l'objectif donné à la perfection, coordonner une mission à haut enjeu, manager / challenger un groupe de travail

Souvent, il est l'extracteur le plus expérimenté ; de fait, il a eu l'une des autres spécialités auparavant. Sa spécialité onirique est à définir en conséquence. Il peut avoir des notions dans une seconde d'entre elles. Pour les « grandes » commandes, il s'adjoint les services d'un coordinateur. Dans le film, Arthur joue ce rôle : c'est lui en effet qui trouve le QG parisien de la mission, forme la nouvelle architecte, assure la bonne préparation de la mission en l'absence de Cobb...

- **LE VIRTUOSE**

Phrase emblématique : « *Je vais vous montrer qu'en rêvant un peu plus fort on peut y arriver.* ».



- **L'ILLUSIONNISTE**

Phrase emblématique : « *Quand le sage montre la lune, l'idiot regarde le doigt.* »

Sa spécialité onirique : [la manipulation onirique](#). Cette compétence permet à l'illusionniste de modifier très localement le rêve.

• **LE CHIMISTE**

Phrase emblématique : « *La solution est dans la sédation.* ».



Dans le film c'est Yusuf (Dileep Rao). C'est à lui que les extracteurs font appel pour obtenir la sédation souhaitée.

Ses talents : chimie, pharmacologie, neurophysiologie, premiers soins.

Ses talents spécifiques : connaissance des réseaux en pharmacologie, connaissance de la législation ayant trait au rêve, connaissance en oniologie, connaissance des réseaux liés au rêve, connaissance des intérêts liés au rêve, connaissance de la rue (car les produits sont bien souvent illégaux)...

Motivations : synthétiser le meilleur équilibre au sein d'une chimie, dénicher les meilleurs composés, favoriser les rêves les plus beaux et les plus clairs

Sa spécialité : chimie du rêve.

Le score de base de Chimie du rêve est égal au $\frac{1}{4}$ du score de Chimie générale : le joueur (ou le MJ dans le cas d'un PNJ) dépense ensuite des points pour augmenter cette compétence. Un chimiste du rêve doit avoir au moins 50% en Chimie du rêve.

ATTENTION : un bon score en 'Chimie générale' n'induit pas d'office un score en 'Chimie du rêve' qui soit supérieur à 0%, pour la bonne et simple raison que la 'Chimie du rêve' est une spécialité, qu'elle est illégale et qu'elle est bien sûr encore toute récente dans l'univers d'*Inception*...

Un bon chimiste (score supérieur à 60% ?) peut produire lui-même ses propres composés. Dans ce cas, il définira le type de sédation qu'il souhaite mettre au point (potentiel de chimie – voir ci-après).

CHIMIE DU RÊVE → ZOOM

> la sédation utilisée vise deux effets :

1. rendre possible le rêve partagé entre plusieurs rêveurs « reliés »
2. maintenir les rêveurs en sommeil paradoxal sans sortie possible, un certain temps.

> **la sédation combine en fait au niveau chimique** la partie 'somnifère' (dont le but est d'endormir les rêveurs quasi immédiatement en sommeil paradoxal) et la partie 'rêve partagé' (dont le but de rendre possible la mise en commun du rêve).

NB : Décider de se réveiller purement et simplement ne sert à rien puisque la sédation maintient les rêveurs en rêve jusqu'à l'écoulement total du temps qui leur est imparti. Seule la mort permet à un rêveur de s'extraire du rêve avant le terme de la sédation. En revanche, dans le cas de rêves emboîtés, un extracteur (ou la cible) peut être réveillé par un autre extracteur qui se trouve dans le niveau de réalité précédent. Soit il le fait au moyen d'une décharge (il faut avoir les moyens de la produire), soit il le fait en giflant ou bousculant l'extracteur endormi. Ce dernier a la possibilité de résister au réveil (**jet d'opposition FOR extracteur réveillé contre POU extracteur endormi ?? ici intervient la stabilité de la sédation : la stabilité vient s'ajouter au principe passif de cette opposition**). Bien sûr, à force de gifler violemment un extracteur qui résiste au réveil, on lui fait perdre des points de vie...

NB : ces deux méthodes peuvent être rendues impossibles par la sédation. La décharge n'est possible que si la chimie n'affecte pas l'oreille interne. De même, plus la sédation induit un sommeil stable, plus il est difficile d'extraire un rêveur du rêve en le secouant ou en le giflant (voir chimie).

> **Lorsqu'un « chimiste » conçoit sa sédation**, éventuellement à partir de ses propres composés, le MJ doit effectuer un jet pour voir s'il a réussi à la produire. Le résultat reste connu de lui seul : en cas d'échec, et en fonction de l'ampleur de cet échec, le MJ définira les défauts ou lacunes de la chimie ainsi composée... → **TABLE**

En général, le chimiste ne « plonge » pas avec les extracteurs, mais dans certains cas cela arrive, **spécialement quand il faut adapter les composés en cours de mission** (dans le cas de rêves emboîtés) → **préciser**.

> toute sédation est définie par :

1. la durée d'effet du somnifère
2. l'accélération des fonctions du rêve (multiplicateur de temps entre niveaux de rêve)
3. la clarté qu'elle induit entre les rêveurs
4. la stabilité qu'elle induit dans le sommeil
5. son temps de narcose (voir + bas)
6. son impact ou absence d'impact sur l'oreille interne.

> **Plus la sédation est puissante (durée, stabilité et clarté du rêve partagé), plus son temps de narcose risque d'être important.** Cela correspond à la durée pendant laquelle toute mort dans le rêve ne s'accompagne pas d'un réveil dans le niveau précédent de rêve mais d'une plongée immédiate dans les Limbes.

En fonction de la chimie mobilisée, le MJ indiquera le potentiel de temps de narcose de la sédation mise au point (une durée comprise entre une valeur minimale et une valeur maximale). En revanche, seul le MJ connaîtra la valeur réelle, obtenue à l'aide d'un jet réalisé hors de la vue des joueurs.

?? : -40 = ½ temps total sédation ; -30 = 1/3 ; -20 = ¼ ; -10 = 1/5 ; -0 = 1/8 ?

> **Pour se réveiller effectivement, une fois le temps de narcose passé**, l'extracteur ou la cible qui a conscience qu'elle est en rêve et qu'elle fait l'objet d'une extraction, doit se tuer – encore faut-il qu'elle est le cran d'accomplir un acte que notre organisme répugne instinctivement à commettre (**jet d'opposition POU contre CON ??**). En général, on se fait plutôt tuer par les autres.

NB : Le temps de narcose étant généralement peu élevé, les extracteurs ne prennent pas la peine de se demander s'il est écoulé au moment où ils se tuent pour passer au niveau de rêve précédent. Mais la sédation est parfois si puissante ou de telle nature que se tuer durant le temps de narcose revient à prendre un ascenseur tout droit pour les Limbes (!) (voir l'exemple du film).

> **la « stabilité »** définit à quel point un niveau de rêve n est isolé et préservé de ce qui se passe au niveau n-1 :

- Si des turbulences ont lieu à niveau n-1, les rêveurs en subiront des effets en partie atténués à niveau n.
- Si la stabilité de la sédation est de 0, les rêveurs subiront toutes ces turbulences comme s'ils y étaient (bruits, effets de la gravitation, humidité, coups etc.).
- Si elle est de +40, les turbulences seront très faibles.

Important : aucune sédation n'a une stabilité telle qu'elle isole complètement les niveaux de rêve entre eux. **C'est essentiellement au MJ de transcrire dans le jeu l'atténuation ou non des turbulences d'un niveau à un autre... → TABLE**

> **IMPORTANT : si l'oreille interne est affectée par la chimie**, alors la gravité ne doit pas être prise en compte dans les turbulences. En revanche, les autres types de turbulences (variation de température ou d'humidité, coups et blessures, etc.) sont sensibles sur le principe défini ci-dessus.

> **chaque sédation est définie par un nombre appelé le potentiel de chimie**. Il renvoie à la difficulté de se procurer certains composants, à produire certains effets (comme épargner l'oreille interne, avoir un effet long sans **temps de narcose** excessif...) et à combiner des éléments chimiques très différents.

Plus le potentiel de chimie est élevé, plus la sédation est difficile à trouver ou à obtenir. Un potentiel de chimie égal ou supérieur à 100 indique que la sédation souhaitée est tout simplement impossible à trouver ou produire...

Le score de chimie du rêve et le potentiel de chimie sont deux scores qui s'affrontent.

Voici comment est défini le potentiel de chimie :

- toute chimie a un potentiel de départ de 10 incompressible (illégalité)
- oreille interne épargnée : +20 (permet la décharge)
- clarté du rêve : de +0 à +40 selon son niveau (toutes les **compétences marquées d'une (*)** + le PO et la CO subissent un modificateur : à +30, il est nul ; à +40, il est de +10% ; en revanche, à +20, il est de -5, à +10 de -10, à +0 de -20).
- accélération des fonctions du rêve et de la pensée : de +10 à +40 selon le multiplicateur de temps (+10 = x5 , +20 = x10, +30 = x15, +40 = x20 – NB : à +0, il est « naturellement » de x2)
- stabilité : de +0 à +40 **selon xxx** (**sommeil pas affecté malgré turbulences, coups, noyade**).
- le temps de narcose opère une modification négative du potentiel de chimie : de -40 si ce temps est long à -0 s'il est très court.
- si le chimiste produit lui-même sa chimie, un modificateur de -10 est appliqué

Ajouter la question de la durée d'effet ? Compensable par quantité injectée.

Ajouter du coup une possible toxicité de la chimie.

Par exemple, la sédation du film a un potentiel de chimie de 90 défini comme suit :
10 (base) + 20 (oreille interne épargnée) + 40 (clarté excellente) + 40 (multiplicateur de temps de x20) + 30 (stabilité très bonne) - 40 (temps de narcose très long) - 10 (Yusuf synthétise lui-même la sédation).

NB : Avec un potentiel de chimie de 90, nous ne sommes pas loin d'une chimie impossible à réaliser tant elle est complète...

Voici comment le chimiste doit ensuite opposer son score de chimie du rêve :

- son score de chimie du rêve est bien sûr la base de départ
- il connaît un bonus de +15% par semaine ?? de tests disponible entre la commande et la mission.
- S'il ne la conçoit pas lui-même, le score de chimie du rêve du chimiste connaît un bonus de +5% par semaine ?? de temps disponible entre la commande et la mission pour trouver le chimie demandée. Important : la tester préalablement ! (sinon risque de mauvaises surprises).

Dans l'exemple du film, Yusuf possède un score de chimie du rêve de 85% (excellent !). A cette base s'ajoute 4x15% pour les 4 semaines de tests disponibles entre la commande et la mission. Ce qui donne un total de 145%.

Le potentiel de chimie doit être retranché au score temporaire de chimie du rêve ainsi défini. Un jet au d100 est ensuite effectué par le MJ et son résultat gardé secret. En cas de réussite, la sédation a les caractéristiques attendues sans effet indésirable. En cas d'échec, se reporter au paragraphe suivant.

Toujours dans l'exemple de Yusuf, on a donc :

score temporaire de chimie du rêve = 145 % - potentiel de chimie = 90%
= 55% de chance que la sédation ne produise pas d'effets indésirables.

> **Effets indésirables de la sédation** : lorsque le jet est un échec, c'est la mesure de cet échec qui définit l'ampleur des effets indésirables. → [TABLE](#)

Ainsi, pour toute tranche de 10 points de différence entre le jet effectué et le taux de réussite de la sédation, une des caractéristiques de la chimie perd un niveau par rapport au résultat escompté (la clarté entre rêveurs est moins bonne, le temps de narcose est plus long, la stabilité du rêve est plus faible, l'accélération des fonctions du rêve moins important ; dans le cas de la préservation de l'oreille interne, cette fonction est tout simplement annulée). Le choix de cette caractéristique est à la discrétion du MJ (qui peut l'opérer de façon aléatoire).

Si la différence est d'au moins 30 points entre jet et taux de réussite, un autre effet très gênant s'ajoute à ceux évoqués ci-dessus. Ce peut être :

- une sensation d'angoisse sourde (qui porte le niveau d'angoisse d'office à un niveau élevé)
- une sensation forte d'étrangeté (qui porte le niveau d'agressivité d'office à un niveau élevé, car la cible a l'intuition qu'il n'est pas dans un rêve normal)
- une incapacité à utiliser la C.O
- ... ??

Si la différence est d'au moins 50 points entre jet et taux de réussite, les effets indésirables qui s'ajoutent sont d'ordre physiologique : perte de points de vie, perte de SAN, altération durable d'une caractéristique (parmi FOR, DEX, INT ou EDU).

Si la différence est d'au moins 80 points entre jet et taux de réussite, un deuxième effet indésirable physiologique s'ajoute à la liste... (encore une fois le choix est fait par le MJ, selon la modalité qui lui semble préférable...).

Le rêve partagé peut même être simplement impossible (ce qui serait un moindre mal...).

A la condition qu'au moins deux semaines de test entre la commande et la mission aient pu avoir lieu, le chimiste a ajusté les composés de façon à éviter ce type de conséquences physiologiques. Pour savoir si ce travail lui-même n'est pas un échec, il réalise un jet sous sa chimie du rêve : s'il le réussit, aucun effet physiologique ne s'applique ; s'il échoue, le ou les effets s'appliquent normalement.

Important : en termes de jeu, il est préférable que le MJ demande ce jet au joueur une fois que la mission a commencé : cette demande étant un signe éventuel de l'échec de son travail, il n'est logique que le chimiste ne puisse s'en rendre compte qu'après l'activation en pratique de sa sédation...

> si aucun joueur n'incarne le chimiste, alors il revient au stratège de trouver un bon chimiste. Le jet de chimie dépendra donc en définitive de??



• LE TOURISTE

Phrase emblématique : « *J'avoue que je n'y comprends plus rien* ».

Dans le film, c'est Saito (Ken Watanabe). **Il sait juste qu'il est en train de rêver.**

Autrement dit, à la double prise de conscience (voir plus bas : La Cible & ses défenses), il franchit la première étape, tout simplement parce qu'il est dans la confiance que « tout ceci n'est qu'un rêve. » (sous réserve d'un jet réussi : voyez en effet l'inconscience d'Ariane d'être en rêve aux premiers travaux pratiques avec Cobb). Mais il ne sait pas forcément grand chose d'autre, surtout s'il n'a pas fait l'objet d'une préparation et d'une formation (qui demandent en général des semaines – voir justement le cas d'Ariane dans le film...).

Néanmoins :

1. à l'identique de la cible qui sait qu'elle rêve, il peut avoir l'idée (jet d'Idée éventuellement affecté d'un malus s'il n'est pas témoin d'une utilisation de C.O par un des extracteurs avertis) de modeler la matière du rêve. S'il réussit, il dépense ses points de C.O comme il se doit.

2. avec au moins **deux semaines de training**, le « touriste » peut commencer à utiliser en rêve partagé sa C.O, sans avoir à réussir un jet d'Idée au préalable. Au-delà de deux semaines de préparation, le multiplicateur entre POUVOIR et P.O du touriste augmente comme suit :

- passage d'un multiplicateur de x2 à x3 requiert 3 semaines
- passage d'un multiplicateur de x3 à x4 requiert 5 semaines
- passage d'un multiplicateur de x4 à x5 requiert 1 mois et demi

NB : au début du film, Ariane est une « touriste ». Toutefois, Cobb avoue être impressionné par le fait qu'elle « pige très vite le truc » concernant la possibilité de modeler le rêve. On peut donc penser qu'Ariane a un score de POU et une INT élevés, et, vu ce qu'elle accomplit, que son multiplicateur entre POU et P.O était déjà de base de x3 (pour une raison non évoquée dans le film). Ces traits exceptionnels expliquent le choix porté sur elle par le père de Cobb...

On peut estimer que tout le temps de préparation de la mission, dans laquelle elle est finalement l'une des extractrices, est de 5 semaines. Non seulement elle n'a plus besoin alors de faire un jet d'Idée pour modifier la matière du rêve mais de surcroît son modificateur passe de x3 à x4. Elle cesse d'ailleurs ainsi, également grâce à la formation spécifique sur l'architecture onirique, d'être une « touriste » pour devenir une extractrice architecte...

• LE COMPLICE EXTÉRIEUR

C'est celui ou celle qui dans le réel s'assure que les rêveurs sont au calme... Il peut être un gamin auquel on promet une récompense (mais risqué car peut s'en emparer durant le sommeil des extracteurs). Précieux mais bien sûr il s'agit d'un PNJ car il ne plonge pas dans le rêve (sauf en cas de force majeure et s'il est formé...). C'est au stratège de se soucier d'en trouver un, ou éventuellement à son second, le coordinateur.

• LE JUNKIE

Phrase emblématique : « *À terme, on finit par ne plus rêver que de cette façon.* ».



On en voit plusieurs lorsque Yusuf présente l'effet de sa sédation à Cobb. De façon autodidacte, ils ont souvent acquis des talents, qui comportent des lacunes ; à moins qu'ils ne s'agissent d'anciens extracteurs totalement « camés » au rêve (et dans ce cas leur « ancienne » spécialité continue de s'exercer à des niveaux parfois impressionnants, à en donner mal au crâne à Lynch lui-même !!).

Pour plus de détails, voir la partie consacrée à la « Santé mentale ».

• LE RÊVEUR NÉOPHYTE OU CLASSIQUE

Phrase emblématique : « *Non ne tirez pas, je vous en supplie !* ».

Souvent il s'agit de la [cible](#) ; elle n'est même pas consciente bien souvent qu'elle est en train de rêver. Dans le film, Fischer n'est néanmoins pas tout à fait un rêveur néophyte puisqu'il a fait l'objet d'un training qui rend son inconscient particulièrement agressif et résistant à la tentative d'extraction...

ACQUISITION D'EXPÉRIENCE

> **pour tout ce qui se passe dans le réel, le système Chaosium s'applique normalement** en ce qui concerne l'amélioration des compétences utilisées (X).

> **pour tout ce qui se passe en rêve, seules les compétences oniriques peuvent progresser.**

NB : en effet, les compétences non-oniriques ne sont utilisées que dans la limite de ce qui a été appris dans le réel ou bien elles font l'objet d'un accroissement provisoire et artificiel grâce à l'usage de la CO.

De plus, à la fin d'une mission, réussie ou non, chaque extracteur ajoute à son PO un nombre de points équivalent au niveau de rêve le plus profond qu'il a atteint (les Limbes comptant pour 4 - voir plus bas partie 'Les Limbes').

NB : pour éviter que des petits malins s'amuse à enchaîner les missions de quelques minutes pour faire grimper leur P.O en flèche, nous précisons que le mot mission désigne une plongée d'au moins une heure de temps objectif.

> pour ce qui concerne la compétence « connaissance des Limbes », se rapporter à la partie 'Les Limbes'.

> les PJs ne commencent pas sans expérience, vu le niveau avec lequel ils débutent dans leur spécialité onirique (se rapporter au début de la partie 'Profils d'extracteurs').



LA CIBLE & SES DÉFENSES

La cible est la personne à l'insu de laquelle le rêve partagé est en train d'avoir lieu.

De là deux précisions importantes :

- **la cible n'est pas nécessairement un « novice »** ; il peut s'agir d'un extracteur.
- quand, au début de la plongée, tous les rêveurs sont conscients qu'ils vont en rêve partagé, il n'y a pas à proprement parler de « cible ». C'est le cas notamment dans les rêves partagés réalisés pour le plaisir ou pour satisfaire l'addiction.

• LA DOUBLE PRISE DE CONSCIENCE

RAPPEL : la cible possède elle aussi une PO et une CO ; il peut lui arriver de l'utiliser de la même façon que les extracteurs ou rêveurs aguerris.

Mais, pour ce faire, à la différence d'un extracteur, elle doit avoir réussi une **double prise de conscience** :

1. **d'abord elle doit se rendre compte qu'elle est en rêve** (jet réussi sous le PO si un élément déclencheur le justifie : fait surnaturel dont la cible est témoin, révélation faite à la cible par un extracteur...)

2. **puis il faut qu'elle ait l'idée d'agir sur la matière du rêve**, ce qui doit être établi par un jet d'Idée (avec un bonus ou un malus selon la situation – par ex., si la cible est témoin d'une action surnaturelle accomplie par un des extracteurs, elle se voit attribuer un bonus légitime sur ce jet ; un malus peut être appliqué si la sédation le justifie, etc.).

> Il n'est pas nécessaire que le rêve défini pour la plongée soit cohérent (on peut franchir une porte donnant sur un cimetière au milieu de l'océan par exemple).

L'important est que la cible ne doit pas se rendre compte qu'il est en train de rêver ou pire qu'il fait l'objet d'une extraction. La question principale est donc celle de la **lucidité onirique** de la cible (qui, en termes de jeux, est = à son POUVOIR ONIRIQUE). Sur cette base, certaines erreurs, choix ou faits occasionneront un jet qui déterminera si la cible réussit la **double prise de conscience**, c'est-à-dire si elle se rend compte 1. qu'elle rêve 2. qu'elle est ciblée (**table à créer**).

> **si la cible devient lucide, elle peut créer dans le rêve** mais

1. avec moins d'aisance qu'un extracteur expérimenté
2. avec moins de puissance que celui qui est en train de rêver effectivement. Voir plus haut : cela se fera à la condition qu'elle réussisse un jet d'Idée et, bien sûr, dans la limite de sa CREATIVITÉ ONIRIQUE et de sa capacité à l'activer sans erreur...

> **Dès que le fait d'être en rêve est détecté par la cible** (hausse du niveau d'agressivité – voir ci-dessous), l'inconscient de la cible cherche instinctivement le rêveur. Si celui-ci n'accomplit aucun acte propre à entretenir le soupçon et réussit un jet d'effraction onirique, l'inconscient relâche son attention au bout de (POUVOIR de la cible / 2) minutes de temps subjectif. Le niveau d'agressivité repasse alors à 0 ou 1. (+ **effraction onirique**)

> **la prise de conscience par la cible qu'elle est en train de rêver est donc réversible** (+ cf **rôle cartographe**) ; en revanche, la prise de conscience d'une tentative d'extraction est irréversible et occasionne une hausse rapide du **niveau d'agressivité** mais aussi parfois du **niveau d'angoisse** (voir + bas).

• LA RÉSISTANCE A L'EFFRACTION ONIRIQUE

La cible dispose d'une défense naturelle, inconsciente, contre les tentatives d'extraction de secrets très importants.

Dans l'environnement onirique constitué par l'architecte, la cible projettera toujours ses secrets les plus précieux dans les endroits les mieux gardés.

Si l'architecte n'a pas défini de lieux gardés ou blindés type coffre, banque, prison etc., la cible projettera ses secrets dans une cache improvisée, comme par exemple dans la cloison de l'endroit le plus sûr du rêve, ou dans un égout.

De fait, il est important pour les extracteurs de définir un endroit gardé sans quoi ils seraient dans l'obligation de passer le décor au peigne fin pour trouver ce qu'ils cherchent.

> **Pour localiser l'endroit où la cible a entreposé ses secrets** (elle peut en effet avoir un certain choix dans le décor imparti, et cela sans manquer d'une certaine inventivité), les extracteurs - cartographe(s) en tête - devront ruser et interroger la cible dans son rêve en prêtant grande attention à ses réactions. Voir dans le film le passage au début où Saito au mot 'secret' jette un œil à la dérobée vers le coffre de la pièce où sont entreposés les secrets recherchés.

> **Pour pénétrer la cache gardée où sont les secrets**, les extracteurs - voleur(s) en tête - doivent réussir une effraction onirique en procédant comme suit : opposition POT effraction onirique (principe actif) contre la résistance de la cache (= POU de la cible x un multiplicateur plus ou moins grand selon l'importance du secret).

> **certains secrets moins importants**, notamment ceux ayant trait à la vie personnelle consciente de la cible, sont accessibles plus simplement : en allant dans le rêve consulter un livre gardé en réserve dans une bibliothèque, en interrogeant le guichetier d'une banque, en accédant à la cabine du contrôleur ou du conducteur si le rêve se déroule à bord d'un train etc.



• LE NIVEAU D'AGRESSIVITÉ

Même si la cible n'est pas consciente qu'elle fait l'objet d'une extraction, son inconscient peut devenir agressif à l'endroit du rêveur et des autres extracteurs s'il perçoit qu'un « étranger » est en train d'agir sur la matière du rêve.

> en termes concrets, l'agressivité de l'inconscient ciblé est définie par un nombre, qui constitue son [niveau d'agressivité](#).

→ **définir une table** des actions qui font monter le niveau d'agressivité :

- la cible subit des coups ou des blessures : de +2 à + 4 selon leur gravité
- des faits de type paranormal surviennent : de + 1 à + 3 selon leur importance
- des modifications du décor surviennent « en direct » durant le rêve (au vu et au su de la cible ou de ses projections) : de + 2 à + 5 en fonction de l'importance de la transformation

Plus le niveau d'agressivité est élevé, plus l'inconscient se montrera pressant voire agressif envers le rêveur (c'est ce qu'on appelle la [convergence](#)), mais aussi envers les extracteurs qui entraveraient les actions de l'inconscient pour éliminer l'intrus.

Si le niveau d'agressivité est compris :

- entre 1 et 5 : les projections s'arrêtent de parler, dévisagent le rêveur avec insistance, se retournent sur son passage...
- entre 6 et 10 : les projections font obstruction au rêveur, le bousculent, l'invectivent ouvertement...
- entre 11 et 15 : les projections agressent le rêveur, l'empoignent et cherchent éventuellement à attenter à sa vie.
- entre 16 et 20 : c'est l'enfer – des projections armées surgissent de partout pour éliminer le rêveur. C'est en général le niveau auquel un training anti-extraction doit parvenir. Un score de 20 est extrêmement rare et correspond ni plus ni moins à une guerre continue ! (le score de Fischer dans le film est de 17, ce qui est très bon).

> la stratégie dite [Mister Charles](#) (voir le film) est particulièrement astucieuse mais risquée. Elle permet aux extracteurs de rendre la cible méfiante par rapport à ses propres projections. L'un des extracteurs doit se faire passer pour la projection inconsciente de la cible assurant la surveillance et la défense. **Ainsi ...??**

Si ce subterfuge fonctionne (??), le rêveur prend conscience qu'il rêve mais son niveau d'agressivité cesse de croître. Il prend l'extracteur qui le briefe pour l'une de ses projections et lui fait confiance...

La stratégie Mister Charles n'est utile qu'auprès du cible qui a bénéficié d'un training anti-extraction.

> plus on s'enfonce dans des niveaux de rêve profonds, plus le niveau d'agressivité augmente, en général d'1 point ou 2 (le maximum absolu de 20 ne peut néanmoins jamais être dépassé).

• LE TRAINING ANTI-EXTRACTION

Si la cible a fait l'objet d'un [training anti-extraction](#), son niveau d'agressivité passe de 0 à un nombre élevé, sans passer par les degrés intermédiaires, dès la moindre action détectable comme « étrangère » (voir tableau ci-dessus). Ce nombre, prédéfini par le MJ (et qu'un cartographe peut évaluer), est fonction de la qualité du training reçu et de l'état d'avancement de ce training.

NB : Rendre l'inconscient très agressif dès la moindre action détectable comme « étrangère » est le but même d'un training anti-extraction, et c'est ce qui explique que les extracteurs eux-mêmes, pourtant versés dans l'art de l'extraction, n'ont pas forcément un niveau d'agressivité élevé aussi vite quand on fait intrusion dans leur inconscient.

Ce sont les personnes qui détiennent des secrets très importants qui ont intérêt à subir un training (personnalités politiques haut placées, PDGs de multinationale, scientifiques dans des domaines sensibles etc.).

> **Si la cible a suivi un training, cela augmentera aussi ses chances à la double prise de conscience** (voir plus haut). En effet, si la cible a un doute sur le fait qu'il est en rêve ou pas (cela s'applique aussi à un extracteur), il dispose de la possibilité d'un autodiagnostic, qui consiste à se demander comment on est arrivé là où on se trouve. En termes de jeu cependant, ce « truc » n'est utilisable qu'à partir du moment où un élément a révélé le rêve, et c'est plus ce moment qui est déclencheur d'une possible double prise de conscience.

> **Si la cible a suivi un training, cela augmentera aussi son multiplicateur entre POU et PO** : de 1 point en général à 2 points pour les trainings excellents.

> les joueurs seront agressés sans cesse, notamment s'ils s'approchent d'un coffre ou d'une forteresse, s'ils dérobent des informations personnelles ou confidentielles (comme un simple porte-feuille par exemple).

• LE CAS SPÉCIFIQUE DU CAUCHEMAR

Le cas du cauchemar constitue une troisième possibilité de réveil pour la cible mais, comme elle ne dépend pas de sa volonté.

> **un rêve peut virer au cauchemar** si l'angoisse devient si pressante qu'elle oblige à se réveiller. C'est le cas aussi bien sûr dans le domaine de l'extraction. Parfois, il s'agira d'une stratégie délibérée de l'équipe d'extracteurs. Parfois, il s'agira d'un effet quelque peu indésirable de leurs actions...

Toujours est-il que le MJ doit tenir à jour un **niveau d'angoisse** de la cible. Si ce niveau d'angoisse devient supérieur au score de POUVOIR de la cible, alors la cible se réveillera, si le temps de narcose est écoulé.

IMPORTANT : si le temps de narcose n'est pas écoulé et que la cible se retrouve projeté dans les Limbes alors que son niveau d'angoisse était important, elle sera plongée dans un environnement de terreur intense, à tel point que sa SAN en sera affectée.

> **Seul le MJ aura une mesure exacte du niveau d'angoisse de la cible à un moment donné.** Néanmoins, il pourra donner quelques indices ou signes aux joueurs (tension forte dans l'air, la cible peine à reprendre son souffle etc.). Un cartographe qui réussit son jet de profil peut aussi l'estimer, dans une marge d'1 ou 2 points d'erreur.

> **Le niveau d'angoisse de la cible peut être réduit** par des actions menées dans ce but (détente de l'atmosphère du rêve, relâche de la pression exercée sur la cible).

> **définir 1 table** des situations / actions qui haussent le niveau d'angoisse de la cible :

- la cible subit des coups ou des blessures : de +1 à + 4 selon leur gravité
 - le rêve génère des faits traumatisants (accidents, cataclysmes...) : idem
 - des faits de type paranormal surviennent : de + 1 à + 2
 - plus on est dans un niveau de rêve profond, plus la cible est sensible : son niveau d'angoisse variera ainsi plus aisément à niveau 3 qu'à niveau 1.
-

> **une cible peut aussi avoir un terrain favorable au cauchemar** (selon sa SAN).

> **une cible réveillée par un cauchemar l'est malgré la sédation** toujours opérante. Il a donc un **temps de confusion d'esprit** défini comme suit : $(40 - (POU + CON)) \times 10$ secondes. Durant ce temps de confusion, la cible ainsi réveillée se trouve entre le rêve et l'éveil et sera en grande partie sourde et aveugle à son environnement réel. Autant dire que les extracteurs n'ont que quelques minutes pour se réveiller et déguerpir, en faisant le moins de bruit possible !

NB : dans le rêve, ce réveil de la cible se traduira par sa dissipation progressive et par « l'effondrement » spécifique de tout ce qui était issu de son inconscient : toutes les projections (individus, éventuelles défenses armées...), contenus des espaces vides (salles, coffres...). Le climat d'angoisse régnant dans le rêve diminue lui aussi très vite... Ce peut être un signe pour des extracteurs qui ne se trouvent pas en présence du rêveur qu'il est sorti du rêve...

• RÉVEIL & OUBLI

xxx ??

L'expérience commune du rêve est marquée par l'impermanence du souvenir, la fugacité de certaines images, et par la capacité de voir les événements vécus en rêve ressurgir à l'état de veille lorsqu'une situation les rappelle...



NIVEAUX DE RÊVE & GESTION

« *All that we see or seem is but a dream within a dream.* » - Edgar Allan Poe

Les rêves imbriqués sont d'une grande rareté (l'exemple de mission donné par le film constituant un cas extrêmement rare et complexe, une prouesse de très haut vol que seuls des extracteurs très expérimentés sont à même de réaliser !).

Toutefois, dans toute plongée, il existe une distinction de base entre le niveau du réel et le niveau du rêve. Ainsi le réel sera appelé « niveau 0 », et le premier niveau de rêve « niveau 1 ».

> En rêve, notre esprit fonctionne plus rapidement parce qu'il n'est pas « distrait » par les informations qui lui parviennent de l'environnement réel (auquel il est sourd ou presque le temps du sommeil). **Le temps objectif devient donc différent du temps subjectif** : il devient ainsi possible d'accomplir en rêve un plus grand nombre d'actions dans un même laps de temps. C'est ce dont rendent compte les multiplicateurs de temps. Le multiplicateur défini s'applique dès le passage du réel au rêve et, dans les rêves imbriqués, à chaque passage à un niveau de rêve plus profond.

> **niveaux de rêve et multiplicateurs de temps** (dépend de la qualité de la sédation : moyenne = x10) ; **niveaux de rêves et instabilité** (effet du niveau précédent sur le niveau actuel) → nécessaire de jouer le rêveur resté en arrière à part du groupe en niveau plus profond

prévoir des tables de correspondance chronologiques avant la partie (rôle du MJ)

> **on passe d'un niveau de rêve (n) au niveau de rêve précédent (n-1)**

1. en mourant (sauf si le temps de narcose de la sédation n'est pas écoulé)
2. en subissant une **décharge** dans le niveau n-1. Une décharge est un changement brutal de gravité. Donc en général, toute décharge comprend en fait deux moments de changement brutal de gravité : 1. au commencement de la chute 2. à la fin de la chute. Si l'oreille interne est neutralisée par la sédation (voir chimie), la décharge ne sert à rien.
3. en recevant claques et coups dans le niveau n-1. Si la sédation crée un sommeil très stable, cette possibilité est fortement atténuée. Voir Chimie

> **définir une grille de points de vie perdus**. Si les PV perdus au niveau de rêve n sont égaux aux points de vie réels du personnage, il meurt dans ce niveau et se réveille au niveau n-1, à moins que le temps de narcose de la sédation ne soit pas écoulé - voir Chimie) → **sur la feuille de perso, prévoir « PV réels », et « PV rêve niveau 1 », « PV rêve niveau », « PV rêve niveau 3 », PV rêve niveau 4 ».**

> **les points de vie sont regagnés si passage niveau plus profond de rêve** (mais effets possibles genre saignements, impotence d'un membre etc.).

Le MJ doit tenir compte, et dans la contrainte des multiplicateurs de temps, de l'évolution des blessures d'un niveau même si le rêveur ne s'y trouve plus.

Par ex : Saito est blessé par balle au niveau 1. Un MJ définirait alors que, sans intervention chirurgicale à ce niveau, il lui reste environ 20 minutes à vivre. Saito passe en niveau 2 avec un capital restant de 3 minutes à vivre ; dans ce nouveau niveau, il retrouve tous ses points de vie mais est pris de saignements sans plaie à l'endroit où il a été touché au niveau 1, il crache du sang, etc. Dans ce niveau 2, il lui reste à son arrivée 1 heure à vivre (3 minutes x 20 = le multiplicateur de temps de la chimie utilisée). S'il passe au niveau 3 avec un capital de 10 minutes à vivre au niveau 2, il lui reste 200 minutes à vivre au niveau 3 (10 minutes x 20) soit 3h20 env.

> si un personnage est tué à niveau n-1 alors qu'il est encore en train de rêver à niveau n, le personnage concerné, au moment du réveil, remontera directement au niveau n-2 sans passer par le niveau de rêve où il a été tué (à la condition que le temps de narcose soit écoulé – voir chimie).

NB : Bien sûr, un personnage tué dans le réel alors qu'il est en train de rêver est tout simplement... mort (le MJ peut bien sûr s'amuser à faire errer le personnage ainsi tué dans un autre niveau de « réalité », s'il le souhaite...).

Ex : Jim est tué à niveau 1 de rêve alors qu'il est en train de rêver et d'ouvrir enfin le coffre à niveau 2. Lorsqu'il arrivera au terme de son temps de sédation ou s'il se donne la mort à niveau 2, il se réveillera automatiquement dans le réel sans passer par le niveau 1.

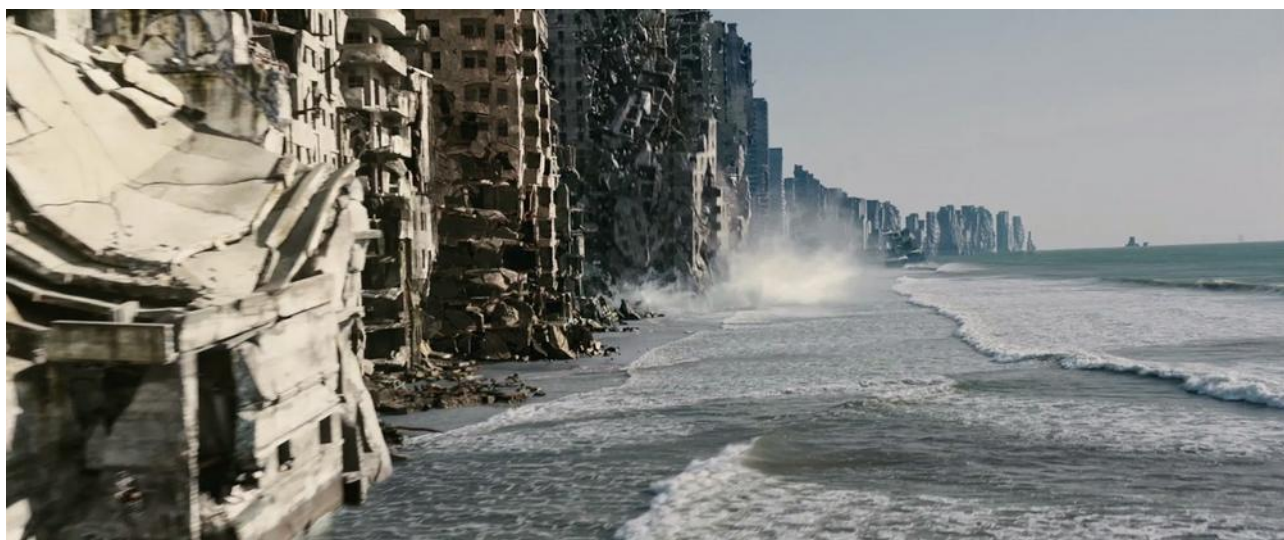
> Pour la décharge, le principe est différent : le personnage doit être actif (non endormi) au niveau n pour qu'on puisse le réveiller par une décharge à n-1. Ce qui veut dire que, si le personnage subit une décharge à n-1 alors qu'il est encore endormi au niveau n et actif au niveau n+1, la décharge est inopérante. Néanmoins, à n+1, le rêveur en a comme un écho.

Ex : Jim se trouve à niveau 3 en train de forcer une citadelle environnée d'eau pour accéder aux informations à dérober. Il a perdu du temps et, à niveau 1, son coéquipier William lui administre la « décharge » alors qu'il est encore endormi à niveau 2. William constate que Jim reste endormi à niveau 1 et en conclue logiquement qu'il est encore endormi à niveau 2 et doit se trouver à niveau 3. C'est à William que revient de jauger quand il doit faire une nouvelle tentative...

Au moment de la décharge, Jim a pu comprendre qu'il avait raté le wagon quand il a vu un éboulement assez conséquent sur un des pans du mur d'enceinte de la citadelle...

> plus on s'aventure dans des niveaux de rêve profonds, plus les contenus projetés par la cible sont d'ordre affectif et émotionnels.

> accomplir une mission avec rêves imbriqués fait gagner une plus grande expérience, mais accélère aussi le processus d'oniro-dépendance. En effet, il renforce au réveil la conviction maintes fois évoquée en philosophie que le réel n'est lui-même qu'un niveau de réalité dont nous nous éveillons une fois mort.



SANTÉ MENTALE, TOTEM & CONFUSION RÊVE-RÉALITÉ

« L'autre nuit, [...] j'ai rêvé que j'étais un papillon. [...] Maintenant je ne sais plus si je suis un homme qui a rêvé qu'il était papillon ou si je suis un papillon en train de rêver qu'il est un homme ! » - Tchouang-Tseu

> la **santé mentale d'un personnage (SAN)** est exprimée par un nombre compris entre 1 et 99. Au départ, sauf précision contraire (voir avec le MJ), la SAN d'un PJ est égale à son POU x 5 (c'est-à-dire équivalente à son P.O). Sa **santé mentale maximale (SAN Max)** est égale à 99 moins les points de « connaissance des Limbes » éventuellement acquis.

NB : si le personnage a fait un séjour récent dans les Limbes, sa SAN peut être réduite (voir plus bas - partie 'Les Limbes').

> **trois types de folie menacent l'extracteur :**

1. l'impossibilité de discerner le rêve de la réalité
2. l'addiction au rêve (ou **oniro-dépendance**).

NB : on ne sait pas très bien si cette addiction est purement psychologique ou bien si elle tient à une dépendance physiologique à certains composés chimiques rendant le rêve partagé possible.

3. la folie pure et simple (psychose ou schizophrénie)

> **chaque point acquis en PO à la suite d'une plongée fait grimper d'autant l'oniro-dépendance (OD)** du personnage.

Si le total de CO a été utilisé à **plus de la moitié**, l'OD grimpe d'un point supplémentaire. **Lorsque l'OD d'un individu a dépassé son score de POUVOIR divisé par deux (???) (arrondissez au supérieur), il est devenu oniro-dépendant.** Autrement dit, cela va très vite.

> **cf partie consacrée ds l'Appel de Cthullhu à la SAN et au Seuil de Folie Temporaire** (1/5 de la SAN actuelle), table de durée de folie, type de folies, guérison par compétence psychothérapie, etc.

> **l'oniro-dépendance a plusieurs effets ennuyeux.**

Un « junkie » doit passer chaque semaine au moins une heure de temps objectif par tranche de 4 points d'oniro-dépendance en rêve partagé. Sans quoi il subit les conséquences de la privation totale ou presque de sommeil paradoxal : troubles de concentration, pertes de mémoire, irritabilité, anxiété, éventuellement vertige voire dans le pire des cas troubles du comportement et hallucinations.

Ce qui en termes de jeu se traduit par une perte de points en EDU, éventuellement en INT, et des malus dans le réel sur toutes les compétences liées à la mémoire, à la concentration, et dans les cas avancés à la coordination motrice.

> **lorsque le total d'oniro-dépendance dépasse le score de POUVOIR** d'un personnage, il se retrouve en proie à des moments de confusion entre rêve et réalité.

→ **établir ce que cela implique en termes de jeu (jets sous la SAN, folie temporaire...).**

> **les OD en désintox ? Certaines choses font baisser l'OD**, comme la suppression totale de rêve partagé (1 mois complet fait perdre 1 point). Mais pendant ce sevrage, le sommeil paradoxal naturel reste bas voire nul chez l'individu, ce qui occasionne pertes de mémoire, difficultés de concentration et éventuellement vertiges chez le sujet. Bref : son activité au quotidien est fortement perturbée.

> **le totem** (à définir : dé pipé, toupie éternelle, jeu de cartes où toutes les cartes sont identiques, objet en métal qui a un équilibre faussé...) permet au rêveur de s'assurer qu'il n'est pas dans le rêve de quelqu'un d'autre.

De fait, il est le seul à savoir de quoi il s'agit et surtout à en connaître les caractéristiques exactes (poids, matière, sensation au toucher, propriété spéciale...).

Le totem intervient dans le jeu notamment 1. si le perso a une confusion rêve-réalité forte 2. si le perso pense qu'il peut faire l'objet lui-même d'une extraction (ex : Cobb après l'extraction de Saito) 3. si le perso perd son totem et a en conséquence de bonnes raisons de penser qu'il peut tomber entre les mains de quelqu'un d'autre (ce qui l'expose à une impossibilité de savoir s'il est dans le rêve d'un autre ou pas).

Que se passe-t-il lorsqu'un totem est « cerné » par un autre rêveur ?

> dans l'absolu, le MJ peut enclencher un rêve sans prévenir l'un des joueurs à tout moment du jeu, si et seulement si 1. il joue en solo 2. s'il joue en groupe et que les autres joueurs ont décidé de pratiquer sur lui une extraction 3. s'il fait l'objet d'une extraction par d'autres extracteurs (mais pour des raisons évidentes de jouabilité, cette extraction ne devrait pas durer trop longtemps afin que les autres joueurs ne s'ennuient pas pendant ce temps...)

> **créer des lieux à partir du réel peut accroître la confusion rêve-réalité** (baisse SAN) et réveiller les soupçons de la cible, ou tout du moins de son inconscient.

> **plus l'expérience de l'extracteur est grande, plus sa santé mentale risquera d'être basse** : avec notamment le risque d'une confusion entre rêve et réalité, la dépendance au rêve et au rêve artificiel, mais aussi l'irruption de **résurgences**, éléments personnels perturbateurs dans les rêves (à définir avec le MJ ; ces éléments feront irruption en situation de stress (**jet de SAN, éventuellement modifié d'un malus, si situation de stress ?**)).

> les extracteurs expérimentés (comme Cobb) finissent par « *ne plus rêver que comme ça* », c'est-à-dire en chimie du rêve et avec la capacité de lucidité (mais pas nécessairement en groupe). Leur sommeil paradoxal « naturel » s'estompe, ce qui a des conséquences sur leur santé mentale...

> **REGLE OPTIONNELLE** : jugeant que la sédation du rêve partagé plonge les rêveurs presque immédiatement en sommeil paradoxal, la part consacrée au sommeil profond s'affaiblit chez eux → ce qui a des conséquences sur la récupération, la santé, le tonus musculaire etc. DONC modificateur négatif sur FOR, CON, PV, DEX éventuellement... et certaines compétences en réel.

> **les points d'expérience dans les Limbes** (compétence en % de « connaissance des Limbes ») seront soustraits définitivement au maximum de la santé mentale.

> **ne pas oublier** que, si l'architecte a des cadavres dans le placard, ou bien si l'architecte se voit obligé de révéler ses plans à un extracteur qui en a, cela facilite l'émergence des faits perturbateurs autonomes. Voir l'exemple de Mall dans le film.

EXTRACTION & INCEPTION

principes de bases que tout bon extracteur doit conserver à l'esprit

« *What is the most resilient parasite ? An idea. Resilient. Highly contagious.* » - Dom Cobb, dans Inception – le film

> **le principe de base d'une « plongée » est que la cible n'est pas le « vrai » rêveur de son rêve** : un extracteur prend en charge toute l'apparence (lieux, personnages, ambiances, événements...) et la cible y projette ses contenus conscients et inconscients. D'où l'importance des coffres. Et d'où l'importance d'une stratégie préalable à la plongée...

L'inconscient de la cible se comporte comme s'il rêvait tranquillement en son for intérieur ; de là vient son agressivité dès qu'un soupçon d'intrusion naît en lui.

> **autre règle d'or : l'extraction est hautement illégale** et, qui plus est, elle permet d'obtenir des informations ou des modifications de comportements à l'insu même de la cible. En effet, la personne ciblée doit rester totalement ignorante de ce qu'elle a subi, sans quoi elle veillera à mettre à l'abri les choses compromises par le dévoilement du secret ; dans le cas d'une inception, elle sera dans une attitude intuitive d'auto-défense qui fera échouer l'implantation de l'idée.

> **le POU reste la caractéristique la plus importante** car l'essentiel du jeu se passe en rêve, dans l'esprit des personnages. Les autres caractéristiques sont toutefois importantes et reprises telles quelles en rêve car elles sont les habitudes physiologiques et psychologiques du personnage, et elles constituent aussi les fondements de sa personnalité.

> **le matériel d'un extracteur** est : une valise de rêve partagé (avec tuyaux pour administrer la sédation, bracelets avec intraveineuses, bouton poussoir du synchronisateur de rêve (qui va administrer la sédation en même temps à tous ceux qui sont « reliés »...), chronomètre compte à rebours...), un peu de somnifère spécial, un smartphone, éventuellement un ordinateur portable, un discman (pour effectuer un « signal »), de l'argent, des faux papiers, une arme... ???

> **au niveau du timing de la sédation**, on règle préalablement un temps de sommeil légèrement plus long (environ 4-5 minutes) pour la cible, afin de laisser le temps aux extracteurs de déguerpir sans laisser de traces.

Dans le même ordre d'idées, le temps de sommeil d'un des extracteurs est légèrement plus court (environ 4-5 minutes) afin de commencer à organiser la disparition...

> **le signal est un bon moyen de prévenir les extracteurs** qui sont en rêve, ou en niveau de rêve plus profond, qu'il leur reste un certain temps (prédéfini entre eux). En général, il s'agit d'un signal musical placé sur les oreilles du rêveur...

> **souvent, pour les longues plongées**, les extracteurs essaient de profiter d'un long voyage ou d'une anesthésie que doit subir la cible. Tout cela dans le but de ne produire aucune entorse décelable dans le cours normal de sa vie (et donc d'éviter le moindre soupçon).

> **soutirer des informations de l'inconscient d'une cible** ne requiert pas forcément d'en arriver à percer un coffre ou faire sauter une Banque centrale ou une prison ! S'adresser aux projections en leur posant des questions ciblées peut être un moyen simple d'obtenir des éléments d'information. Mais les plus secrets seront bien sûr dans des endroits plus difficilement accessibles...

> **Lorsque les extracteurs sont en rêve de niveau 3**, ils ont de grandes chances de se retrouver en présence de l'esprit lui-même de la cible, et non plus seulement de ses projections. Ils ont donc la possibilité d'endommager l'esprit de la cible en éliminant ses éléments représentatifs. Mais, en général, les extracteurs n'iront pas jusque là. En effet, le but d'une mission est d'arriver à bien sans que l'extraction soit ensuite repérable par la cible, ou bien par son entourage proche : comme si elle n'avait jamais existé en somme.

De plus, le « code d'honneur » des extracteurs valorise l'effraction onirique (surtout quand elle est faite de façon à laisser planer le doute...), tolère l'inception (et encore...), mais fustige la destruction psychique. Toutefois, l'argent motive parfois les plus réticents...

> **le réveil au moyen d'une décharge est en général prévu à l'avance**. On peut synchroniser les décharges dans le cas d'emboîtement de rêves, et cela dans le but de remonter au plus vite d'un niveau de rêve profond au niveau le plus superficiel ; mais attention à la complexité du timing à suivre... (voir le film).

> **si le rêveur d'un niveau est « tué », son rêve s'effondre**, c'est-à-dire que tout ce qui était pris en charge par ce rêveur se désagrège, s'écroule, alors que ce qui était pris en charge par la cible (comme les projections notamment) subsiste.

Si la cible se réveille ou est tuée, ce qu'elle prend en charge (projections diverses et infos secrètes notamment) disparaît avec elle... (voir le passage du film où Cobb ne parvient à lire que quelques bribes du dossier mis sous coffre de Saito).

> **avant une plongée, spécialement pour une tentative d'inception**, une suggestion faite au rêveur juste avant l'endormissement accroît les chances de réussite (cf film et le « To your father » de Cobb à la cible). → quantifier

> **l'inception requiert d'aller forcément au niveau 2 ou 3** ; l'idée doit être simple et toucher à l'essentiel. Plus on va profond dans l'inconscient, plus on se trouve dans le domaine affectif. Pour qu'une idée s'implante, prenne et « germe », il faut bien sûr transcrire tout concept intellectuel en concept affectif. En gardant à l'esprit qu'une émotion positive est beaucoup plus efficace qu'une émotion négative, chacun d'entre eux aspirant à la réconciliation, à la catharsis (cf film).

> **aller de niveau en niveau permet d'obtenir des effets par suggestion** : cf Saito début, ou Fischer par étapes...

L'inception réussit lorsque l'idée à implanter est finalement autosuggérée par la cible. Tout le travail d'une inception est de trouver les éléments dans l'inconscient de la cible qui vont rendre cette autosuggestion possible. Bref : vous faites œuvre de psychologie et de manipulation (se rapporter au renforcement positif et toutes les techniques mises au point en psychologie cognitive).

> **les coffres ont un code, une clef, des gardiens**, selon la psychologie de la cible.

> **argent et prison** : le monde d'Inception est un monde fondé sur une forme hautement illégale d'espionnage, industriel et commercial, militaire, politique... Et là encore l'argent est le nerf de la guerre.

Le stratège peut cacher certaines clauses du contrat avec le commanditaire aux autres extracteurs (par intérêt, par obligation). L'arnaque est monnaie courante et le chacun pour soi une tendance encouragée par la précarité sociale des extracteurs.



PLUS LOIN DANS L'UNIVERS
D'INCEPTION
partie réservée au MJ

PLUS LOIN DANS L'UNIVERS D'INCEPTION

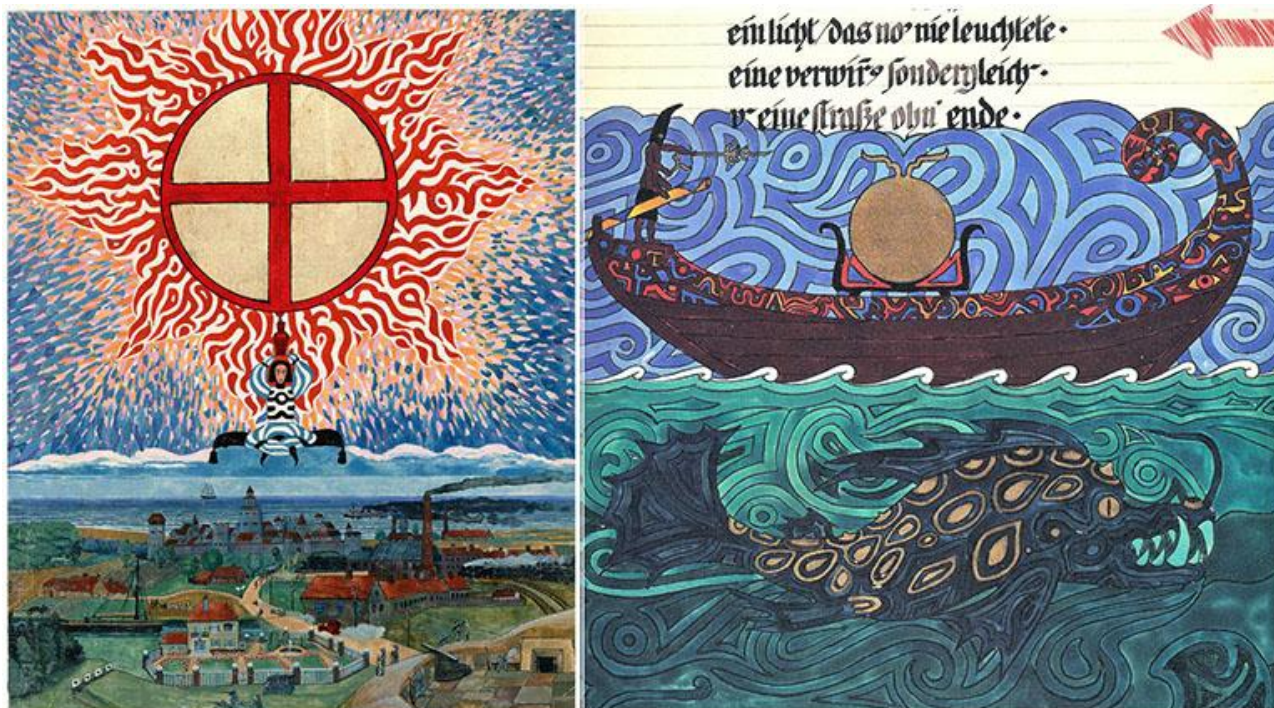
(partie réservée au MJ)

EN SAVOIR PLUS SUR LE RÊVE

Il est souhaitable que le MJ se documente sur ce thème, pour nourrir sa crédibilité auprès des joueurs, et aussi et surtout pour enrichir son inspiration.

Voici quelques pistes susceptibles de lui donner envie d'approfondir ses recherches.

- **les Senoï**
- **Artémidore d'Éphèse**
- **Hervey de Saint-Denis**
- **le somnambulisme**
- **les sommeils hypnotiques des surréalistes**
- **Montague Ullman & le Maimonides Center de New York**
- **Carl Gustav Jung et les archétypes**
- **Le Lucidity Institute de Stephen LaBerge**



planches extraites du Liber novus (ou Livre rouge) de Carl Gustav Jung

LES LIMBES

« *Oh God ! I could be bounded in a nutshell and count myself a king of infinite space – were it not that I have bad dreams.* » - Hamlet (II, 2), William Shakespeare

> **le réel est appelé « niveau 0 » ; les Limbes sont le « niveau 4 ».**

Les Limbes sont définis dans le film comme un « espace onirique non bâti ». Dans les Limbes, installer une stabilité des éléments construits est difficile. Rien n'y est acquis, tout peut faire transition.

> **dans les Limbes**, la création n'est plus le fait exclusif d'un seul rêveur (à la différence des niveaux moins profonds de rêve). De fait, le rêve devient collectif et plusieurs rêveurs peuvent agir ensemble sur la matière du rêve, à la condition d'être arrivés dans les Limbes en même temps.

Les Limbes étant par essence de l'espace onirique non bâti, si un rêveur est arrivé dans les Limbes avant d'autres qui l'y rejoignent, il aura commencé à bâtir et leur laissera « moins de place » si l'on veut pour leur propre part de création (il aura en effet défini les grandes structures, les lois, les couleurs etc.). Toute chose créée dans les Limbes ne peut être « **révoquée** » (c'est-à-dire détruite) que par son rêveur. Au MJ d'arbitrer les possibles conflits entre rêves...

> **lorsqu'on arrive dans les Limbes**, on ne peut en être extirpé... que par soi-même. Autant dire que c'est exactement ce qui conditionne la réputation à la fois sinistre et fascinante de ce niveau pour les extracteurs professionnels.

Si une décharge est administrée au rêveur à niveau 3, celui-ci ne se réveillera qu'à la condition de se faire subir un changement de gravité au même moment à niveau 4. Encore faut-il avoir établi ce moment, et avoir envie de partir...

Reste la solution de se tuer soi-même, lorsqu'on estime en avoir fini avec ce que l'on a à faire dans les Limbes. Là, en effet, le rêveur reste maître du moment où il quitte les Limbes, mais cette méthode du suicide étant peu appréciée (résistance naturelle de l'instinct de survie...), elle contribue par elle-même à la perte de santé mentale évoquée ci-dessous.

> **arriver pr la 1^{re} fois dans les Limbes** fait immédiatement perdre 1 point de SAN.

> **passer quatre années continues** de **temps subjectif** dans les Limbes fait perdre 1 point de santé mentale (donc 8 années → 2 points, 20 années → 5 points, 40 années → 10 points,) ?? Dans le film, Cobb et Mall ont passé 50 années de temps subjectif continu dans les Limbes, perdant ainsi 12 points de SAN.

> **arriver pour la première fois dans les Limbes** fait immédiatement gagner 1% dans la compétence « connaissance des Limbes ».

> **passer quatre années continues** de **temps subjectif** dans les Limbes fait aussi gagner 1% dans la compétence « connaissance des Limbes ». ??

Dans le film, Cobb et Mall ont passé 50 années de temps subjectif continu dans les Limbes, gagnant ainsi 12 points de « connaissance des Limbes ».

> **Tout point de pourcentage gagné dans la compétence « connaissance des Limbes »** sera soustrait définitivement au **maximum de la santé mentale**.

> **Si un extracteur a des points de « connaissance des Limbes »** et que la mission entraîne son équipe à plonger dans les Limbes de la cible, la plongée se fait en réalité aussi bien dans les Limbes de la cible que dans celle de l'extracteur qui s'y est déjà rendu (en respectant le principe évoqué ci-dessus)...

> **les résurgences** (voir plus haut) s'expliquent par le fait que les Limbes sont le soubassement des couches moins profondes de rêve, mais aussi de notre perception de la réalité. Les faits traumatisants de la vie réelle du personnage viennent s'y loger ; on y trouve également certains schèmes fondamentaux, dont certains sont communs à l'ensemble de l'Humanité alors que d'autres dépendent des origines culturelles et familiales (voir théorie des archétypes de CG Jung).

Plus le niveau de rêve où se trouve le groupe d'extracteurs est profond, plus les Limbes de la cible et éventuellement des extracteurs troublés resurgissent.

Important : le problème est que les résurgences peuvent se produire aussi au niveau 0, autrement dans le réel : l'individu qui en est victime voit ou vit en effet des éléments issus d'un passé plus ou moins traumatique, en tout cas riche en affects ou chargé en émotions incontrôlables. Ce phénomène est au fondement de la confusion entre rêve et réalité qui affecte les grands extracteurs et les oniro-addicts.

> **existe-t-il un « niveau 5 » ?** La question fait débat, et souvent chez des personnalités dont la santé mentale est tellement affectée par les plongées incessantes dans les tréfonds de l'inconscient qu'il est difficile d'accorder un crédit aveugle à leurs affirmations...

> **En réalité**, on admet plutôt - de façon générale - qu'il existe divers degrés entre des Limbes totalement brutes et déconstruites et des Limbes très structurées, qui auraient fait l'objet d'un travail de façonnage de longues années limbiques.

> **pour jouer des Limbes très déconstruites**, le MJ peut concevoir deux outils :

1. un tableau Excel comportant trois parties a. Situation b. Événement c. Élément de transition, qu'il remplira à sa guise, à partir des éléments d'histoire perso des Pjs et de tout autre élément, si possible frappant, inspirant etc. → ainsi dans les Limbes, les Pjs peuvent se retrouver à cheminer dans un désert illimité (Situation) quand tout à coup ils aperçoivent une femme poussant des enfants assis sur deux balançoires placées côte à côte (Événement) ; en s'approchant, ils découvrent que, sur l'autre versant de la dune où elle se trouve, des marches en marbre (Élément de transition) leur permettent de descendre au cœur d'un amphithéâtre antique où se trouve un vieil homme esseulé (Situation suivante et ainsi de suite).
2. Une table aléatoire (semblable à la « Feuille de mots » préconisée par Hubert Haddad dans Nouveau Magasin d'Ecriture (p. 36)) qui permettra d'inventer des situations et termes proprement oniriques, très inspirants : « le vieil homme vous tend alors ce qu'il appelle « le Masque du Fleuve » (rapprochement des mots « masque » et « fleuve » présents dans la table aléatoire), un objet aux reflets changeants, irisant la lumière comme un kaléidoscope ! »

> **pour s'inspirer**, le MJ peut lire Le Livre rouge de Carl Gustav Jung, édité en fac-similé en 2009, mais malheureusement toujours indisponible en Français. Egalement des films comme *Blueberry* ou *Inland Empire* (on peut d'ailleurs considérer que les hallucinogènes sont des composés chimiques qui donnent un accès immédiat, et yeux ouverts (!), aux Limbes).

En tout cas, la théorie des archétypes de Jung fournit un potentiel de personnages et d'événements inattendus au MJ pour planter le décor mouvant et « numineux » des limbes...

QUELQUES CONSEILS À L'USAGE DU MAÎTRE DE JEU (indices etc.)

> **prévoir des influences parasites** (genre envie d'uriner → pluie, rhume → ?, mal de crâne → musique tambourinante (peut perturber le signal), le rêveur est malade → sensation de froid humide dans le rêve...).

> **lorsqu'une cible comprend qu'elle est en rêve**, il y a un moment de suspension et d'étrangeté, de tension sourde : les projections cessent de parler, le sol peut trembler légèrement... Le MJ doit susciter cette émotion particulière pour que les joueurs comprennent instinctivement ce qui se passe.

> **les joueurs et le MJ ne devraient pas avoir peur** de délirer un peu...

> **la cible génère parfois des projections inattendues et utiles** pour les extracteurs. Par exemple, dans le film, la cible projette dans son portefeuille une photo très personnelle d'un souvenir d'enfance avec son père. C'est une façon pour le MJ de disséminer des indices.

> **pour définir si la stratégie mise au point par les joueurs est bonne ou pas**, le MJ devrait définir un profil psychologique de la cible selon quelques critères « objectifs ». Ainsi les joueurs décideront parfois de conforter la cible ou bien de la déstabiliser, selon l'effet escompté.

Créer un climat cauchemardesque dans un rêve peut courir le risque de faire vite monter le niveau d'angoisse mais peut permettre de venir à bout d'une cible dont le sang-froid est très important et la capacité de résistance à l'investigation en conséquence très forte.

Proposer une **table** – questionnaire schémas jungiens – bilan compétence

repères (chaque fois, se demander quel intérêt par rapport au but poursuivi) :

- temps : passé / présent / futur
- événement : normal / inhabituel / exceptionnel
- réel : strictement réel / réel étrange / très irréel
- espace & lieux : familier(s) / légère recreation / inquiétante étrangeté / inconnu ou exotique
- personnes rencontrées * : personnes amies / personnes ennemies / inconnus (* : sur ce point, le faussaire joue un rôle clef).

possibilité : http://fr.wikipedia.org/wiki/Type_psychologique

Les joueurs devraient se demander :

Quels sont les goûts de la cible ? Quelles sont ses passions ?

Quelles sont ses phobies ? Quel est son contexte habituel ?

A-t-il des traumatismes connus ou inconnus ?

Qu'est-ce qu'il l'émeut ? Que déteste-t-il ou elle ?

→ c'est sur la base des contrastes 1. détente / déstabilisation et 2. attirance / répugnance que la stratégie doit agir... cf ennéagrammes : corps / intellect / émotion

> **l'usage de la musique sera décisif dans la mise en place d'une ambiance onirique**. Particulièrement une musique décalée par rapport à ce que le contexte du rêve induirait (une musique voilée, trouble, dans une scène de fête populaire par exemple) est à même de créer l'étrangeté...

QUELQUES BASES POUR L'UNIVERS « RÉEL » D'INCEPTION

> **la partie « réalité » du jeu ne devrait pas être négligée** : les extracteurs agissent en totale illégalité et leur « travail » génère des complications (poursuites d'une firme ennemie, troubles psychologiques, illégalité de la substance, question éventuelle de déplacements / d'argent / de visas / de faux papiers...)

> **les gouvernements face à l'extraction onirique** (sanctions & peines) mais intérêt aussi : exemple évoqué par Arthur de l'US Army...

> **les types de sollicitations possibles** : entreprises / gouvernements & ambassades / organisations para-gouvernementales / personnalités riches et puissantes
travailler en détail sur les ramifications qui se trouvent derrière une « commande » donneront de l'épaisseur et du réalisme au scénario.

> **les motivations d'un extracteur** : argent, problématique perso, quête / recherche philosophique, folie...

> **le coach onirique** (celui qui forme les cibles potentielles à se défendre) – il peut apparaître comme projection au sein du rêve d'une cible entraînée

> **groupe d'activistes** souhaitent révéler le rêve partagé ?

> **Inception est un monde non-manichéen**. Les extracteurs ne sont donc pas les gentils qui viennent sauver la veuve et l'orphelin. Ils œuvrent parfois pour des buts peu louables (par exemple, garantir à Saito le démantèlement d'un empire économique concurrent...). Bienvenue dans le XXI^e siècle, où l'argent est roi et le sens s'est dilué au point de devenir invisible.



INSPIRATIONS POSSIBLES

> films :

Inception bien sûr, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, *Matrix*, *Blueberry*, certains films des frères Cohen comme *Le Grand Saut*, *Belle de Jour*, *La Cité des Enfants perdus*, *Mulholland Drive* (Lynch a dû pratiquer l'extraction car on ne sait jamais si on est en rêve ou bien dans le réel...), *Inland Empire*, *8 et ½*, *Narco*, *Freddy* - Wes Craven (très intéressant sur les glissades subtiles du réel au rêve), *El Topo* - Alejandro Jodorowski, *Le Procès* - Orson Welles, *Pique-nique à Hanging Rock*, *Ouvre les yeux* - Alejandro Amenabar / Mateo Gil (rapport à l'irréalité finale), *eXistenZ* (et les niveaux de réalité emboîtée, qui provoque un malaise du personnage, un sentiment d'insécurité corporelle), *PlayTime* - Jacques Tati, *Avallón* - Mamoru Oshii, *Truman Show* - Peter Weir (pour la séquence où Truman explore des décors non finalisés, ce que serait un rêve où le jet d'architecture onirique aurait échoué), *Tron*, *La science des rêves* - Michel Gondry, *Le manuscrit trouvé à Saragosse*...



> lectures :

Freud : Le rêve et son interprétation, Jung : Ma Vie, surréalisme : ?, Alice au Pays des Merveilles, Mazes and Labyrinths in Great Britain - John Martineau (Wooden Books), Ubik - Philip K. Dick (rapport aux niveaux de réalité), Haruki Murakami, *The Sandman* - Neil Gaiman, José Saramago, Jorge Luis Borges, Julio Cortázar, Ismaïl Kadaré, Italo Calvino, Franz Kafka, *L'univers est un rêve* - Erik Sablé.

Les récits de rêve de grands auteurs : Georges Perec, Jack Kerouack, Robert Walser...

> sites web :

reves.ca, source quasi-inépuisable de récits de rêves, à consulter sans modération afin d'approcher au plus près la texture spécifique du rêve

> **musiques** : la BO du film *Inception* : elle définit une ambiance à la fois moderne et empreinte de mystère, ce qui correspond à la double tendance d'*Inception*, film d'anticipation scientifique tout autant que thriller métaphysique et fantastique. C'est sur cette base que les musiques d'ambiance doivent être recherchées et elles seront extrêmement précieuses pour instaurer le climat que le jeu requiert.

Tangerine Dream, High Tone, Zenzile Sound System, Dead Can Dance, Prodigy
musique climatique : rock progressif, Klaus Schulze, Einstürzende Neubauten, musique de films...

Philip Glass, Steve Reich, Harmonic Choir, Hilliard Ensemble et Jan Garbarek

Il est important de disposer aussi de musiques explicitement liées à un contexte : rock, musique japonaise, chants grégoriens... pour donner une texture très réaliste, une présence à une scène de rêve qui se tiendrait dans un cadre « typé ».

IDÉES DE SCÉNARIOS

> Mission politique

Un individu (homme politique d'extrême droite, journaliste...) doit sous peu révéler au grand public une information ultra-confidentielle et très compromettante concernant un personnage puissant (homme politique en exercice, magnat de la finance...). Les extracteurs doivent détruire cette information dans l'esprit de cet individu.

> Sortie des Limbes

Un extracteur est resté bloqué dans les limbes. Le secourir.

> The Sandman

les extracteurs sont contactés par un agent d'un service secret (DST, CIA, Mossad ?). Plusieurs agents du service se sont récemment suicidés dans d'étranges circonstances. Après enquête, il semble qu'un point commun les réunit : en rêve ils auraient tous fait la rencontre d'un mystérieux personnage, surnommé par l'agent « le marchand de sable ».



planche extraite d'une des bandes dessinées consacrées au Sandman de Neil Gaiman

QUELQUES PROBLÈMES POSÉS PAR LE FILM

1. la question des décharges dans le film est confuse... Il semble au début qu'une chute provoquée dans le niveau où le personnage est endormi (niveau n-1) suffise à l'extraire du rêve où il se trouve (niveau n) ; alors qu'à la fin, il faut apparemment que cette chute dans le niveau n-1 soit concomitante avec une chute au niveau n !
→ dans le jeu, on considérera que ce qui prime pour réveiller l'extracteur du niveau n où il se trouve est le changement brutal de gravité qui lui est imposé à niveau n-1, indépendamment de ce qu'il est en train de faire (modèle est pris sur le réveil de Cobb - la chute dans la baignoire - au début du film).
NB : A notre avis, le film manque sur ce point de cohérence... En revanche, il est clair que, dans le cas de rêves emboîtés, il ne faut pas manquer l'ascenseur : si une décharge est effectuée à niveau n-2 alors que les extracteurs concernés sont encore endormis à niveau n-1, et en action à niveau n, ils ratent le coche...
Pour être réveillé par une décharge à n-1, il faut être réveillé au niveau n.
 2. Pour les besoins de formation d'une nouvelle architecte, Cobb laisse Ariane construire dans son inconscient. Pourtant on pourrait penser que son inconscient, qu'il « ne peut contrôler », devrait être aussi agressif que celui de Fischer, qui a été entraîné en quelque sorte à déceler les extractions.
→ on considérera que le « training » prodigué à une cible potentielle vise spécifiquement à rendre son inconscient très agressif contre les extractions dès qu'une intrusion est détectable. Les extracteurs ne développent pas sur eux-mêmes ce training car cela aurait une influence négative évidente sur leur travail en mission.
 3. il y a une difficulté posée par la complexité des tâches qui incombent à l'architecte. En termes de jeu, il faut en effet trouver un moyen terme entre la nécessité de laisser liberté et pouvoir d'inventivité au joueur qui incarne cette fonction dans la conception des décors et labyrinthes du rêve et la nécessité pour le MJ de couvrir les différents aspects induits par cette conception (détails des dédales conçus, erreurs éventuelles d'imitation du réel, erreurs éventuelles dues à un souci de mémorisation par le sujet rêvant...).
→ le mieux semble de demander au joueur qui incarne l'architecte de concevoir effectivement l'environnement du rêve (choix du contexte, de la référence chronologique, du climat...) et la trame globale du dédale (grands axes, couloirs, emplacement des loops, caches éventuelles, coffres et autres...) ; le MJ effectue ensuite derrière l'écran un jet sous la compétence d'architecture onirique du PJ afin de déterminer les possibles erreurs ou failles (prévoir une **TABLE**, avec type d'erreur selon la marge d'erreur).
-

-
4. Le film laisse entendre qu'on peut se réveiller directement depuis les Limbes, c'est-à-dire revenir directement du niveau 4 de rêve à la réalité, sans passer par les niveaux intermédiaires : c'est le cas, par exemple, de Mall et Cobb, lorsqu'ils se font écraser par le train, mais aussi (semble-t-il...) de Saito et Cobb à la fin, qui paraissent revenir grâce l'usage de l'arme à feu de Cobb. Mais ce n'est pas très net puisqu'Ariane et Fischer remontent eux par les 3 niveaux de rêve lorsqu'ils quittent Cobb.

→ On pourrait penser que le film fait une ellipse dans les deux remontées depuis les Limbes ; mais, en même temps, c'est ce réveil brutal depuis les Limbes jusqu'au réel « brut » qui participe du choc subi par Mall mais aussi de l'ambiguïté du dénouement, où on ne sait pas si Cobb rêve encore...

Le jeu fait donc le choix de s'appuyer sur une interprétation particulière du film : lorsque vous vous retrouvez dans les Limbes (niveau 4 de rêve), ce niveau devient prépondérant sur les autres. Comme vous y passez beaucoup de temps, votre corps endormi finit par être tué dans les autres niveaux, moins profonds, mais cela n'a plus d'importance. Désormais, pour revenir au réel, il vous suffit ainsi bien souvent de vous tuer au niveau des Limbes pour obtenir un ascenseur direct vers la « surface ». Toutefois, si par hasard votre corps endormi n'avait pas été tué à un des niveaux intermédiaires, vous vous y réveilleriez (en commençant par le niveau le plus profond bien sûr). De là vient la grande confusion entre rêve et réalité pour ceux qui pratiquent la plongée jusqu'aux Limbes : il devient difficile de savoir où l'on est quand on se réveille des Limbes...

5. Pourquoi Cobb n'est-il pas réveillé lorsqu'il coule avec le bus à la fin, alors que dans la baignoire au début il subit le même traitement, ce qui l'extraît du rêve ?

→ Cobb est noyé avec le bus au niveau 1 mais il n'est en action qu'au niveau 4. Au début du film, lorsqu'une décharge lui est administrée au niveau 1, Cobb est actif au niveau 2, soit le niveau immédiatement inférieur. Le jeu explique ainsi cette différence. Le fait que Cobb soit alors dans les limbes explique aussi cela.

6. ce qui pose une autre question, que se passe-t-il si vous êtes tué à niveau n-1 alors que vous êtes encore en action à niveau n ? → En dehors de la situation où un extracteur a atteint les Limbes (décrite en 4. ci-dessus), on considérera qu'être tué à niveau n-1 fera remonter immédiatement et directement l'extracteur concerné au niveau n-2, sans qu'il passe par le niveau de rêve où il a été tué.

ATTENTION : Dans le film, il y a un souci d'éviter cette situation parce que le temps de narcose de la sédation n'est pas écoulé. Les extracteurs, s'ils étaient tués, se retrouveraient directement expédiés dans les Limbes. Et ce ne serait pas une mince affaire de retrouver et de sauver tout le monde...

GLOSSAIRE

architecte : architecture onirique (architect)

boucle (loop)

chimiste (chemist)

cible

clarté

convergence

créativité onirique (C.O)

décharge (kick)

double prise de conscience

extracteur

extraction

faussaire : imposture onirique (forger)

inception

instabilité / stabilité

Limbes (Limbo)

Mister Charles

multiplicateur de temps

stratège

niveau d'agressivité

niveau d'angoisse

oniro-dépendance (dream-addict)

plongée

cartographe : profil onirique (profiler)

potentiel de chimie

pouvoir onirique (P.O)

projections

rêve lucide

rêve partagé (dream-sharing)

révoquer (parfois opposé à 'invoquer')

santé mentale / santé mentale maximale

sédation

signal

somnifère spécial (ou le « spécial »)

spécialité onirique

temps de confusion d'esprit

temps de narcose

temps objectif / temps subjectif

training anti-extraction (ou training onirique)

totem

touriste

virtuose

voleur : effraction onirique (thief)

+ **FEUILLE DE PERSO**

+ TABLEAUX D'ECRAN DU MJ

+ SCENARIO FOURNI + PISTES DE SCENARIOS

+ EXEMPLE D'UN TABLEAU DES LIMBES (cf Excel joint)

+ EXEMPLE D'UNE TABLE ALEATOIRE DES LIMBES (cf Excel joint)



MAINTENANT
À VOUS DE JOUER
À VOUS DE RÊVER

...
