

Chaque joueur incarne une Conscience, il écrit un Concept (idée, sentiment...) au centre de sa fiche et choisit un Pouvoir. Placez à proximité des dés de 3 couleurs : Emotion (dE), Cohérence (dC), Inventivité (dI). Les joueurs jouent chacun leur tour, 1 fois par Phase. Puis on recommence.

## PHASE CONCEPTION

Chaque Conscience raconte comment elle découvre un nouveau Concept en s'inspirant de ses Concepts connus. Elle écrit son Concept sur sa fiche et le relie aux Concepts l'ayant inspirée.

## PHASE RENCONTRE

Chacun prend 1 dE, dC et dI et le donne à la narration (hormis la sienne) qu'il juge la plus Emouvante, Cohérente, ou Inventive. Puis chacun utilise son pouvoir.





## PHASE GENÈSE

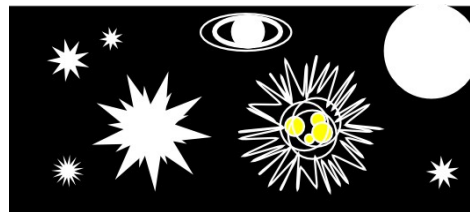
Chacun peut créer un Construct matériel (objet, lieu, créature) sur un post-it. Lancez 1 à 3 dI. Chaque point permet d'ajouter au Construct 1 Constituant basé sur 1 Concept. Décrivez la création et l'aspect du Construct.

## PHASE INTERACTION

Chaque joueur fait agir ses Constructs en utilisant leurs Constituants. 2 Consciences en conflit lancent chacune 1 à 3 dC (modification/destruction) ou dE (appropriation). Le plus gros score gagne. Marge : score gagnant - score perdant. Le gagnant décrit le résultat de l'action. Il peut modifier, détruire ou s'approprier (selon dés lancés) 1 Constituant par point de Marge, sur 1 Construct maximum.

## POUVOIRS

-  Mimétisme (copie un Concept)
-  Parasitage (prend un dé)
-  Adaptation (change la couleur de 2 dés)
-  Evolution (ajoute 1 Constituant)



## EXEMPLE

*Mimétisme*

