

# De Mauvais Rêves

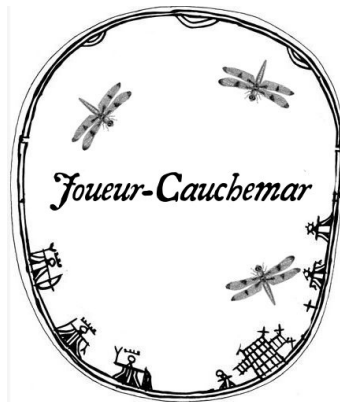


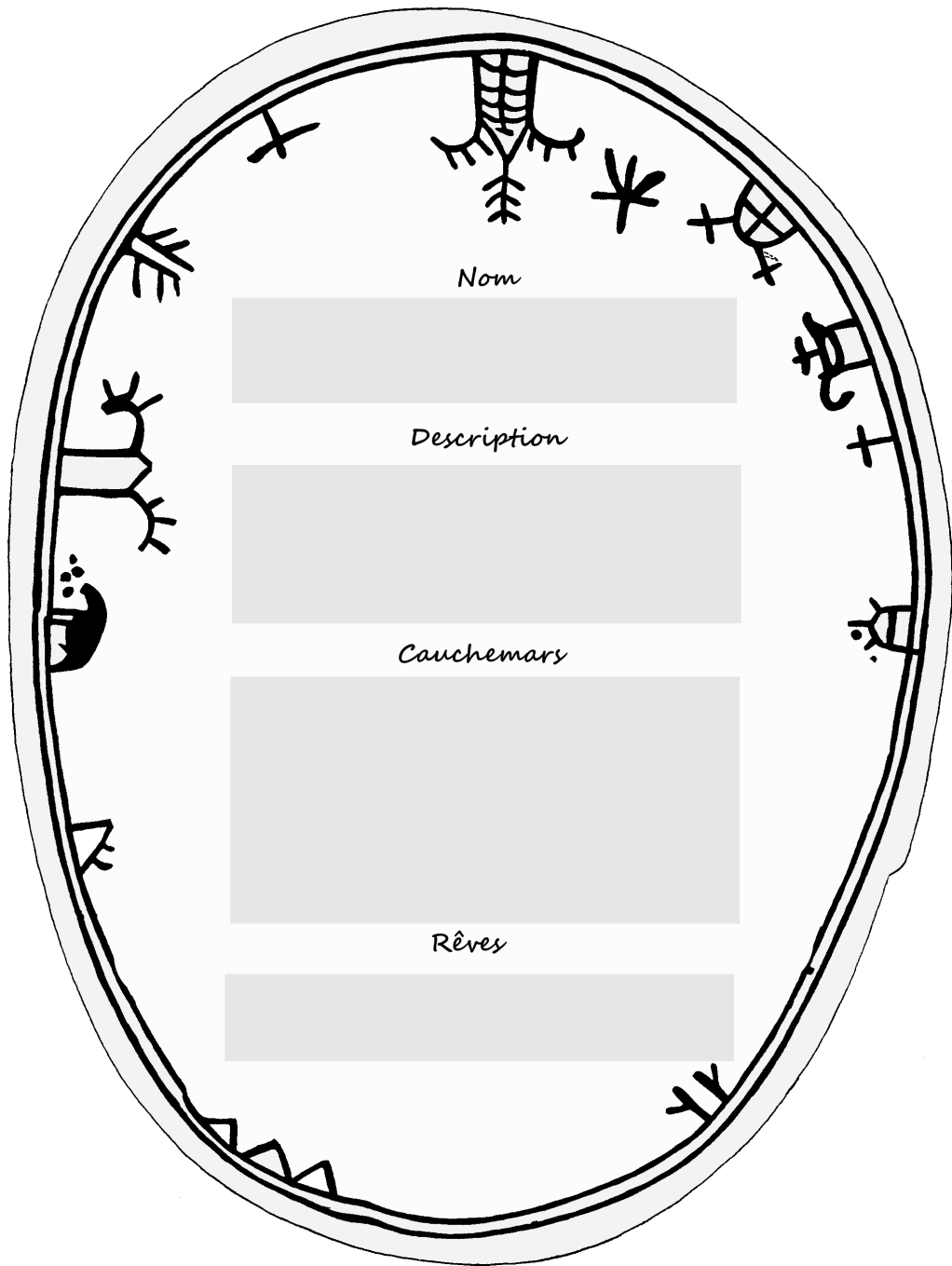
Ressources :

- Pour des hacks, et des nouvelles du jeu : <http://www.cendrones.fr/De-mauvais-reve/>

- Partie de démonstration et tutoriels en vidéo : [https://www.youtube.com/channel/UCq1LfQn-e\\_rl4jQtwE15ZUg](https://www.youtube.com/channel/UCq1LfQn-e_rl4jQtwE15ZUg) ou cherchez simplement "cendrones"

- Pour toute question : [dmr@cendrones.fr](mailto:dmr@cendrones.fr)



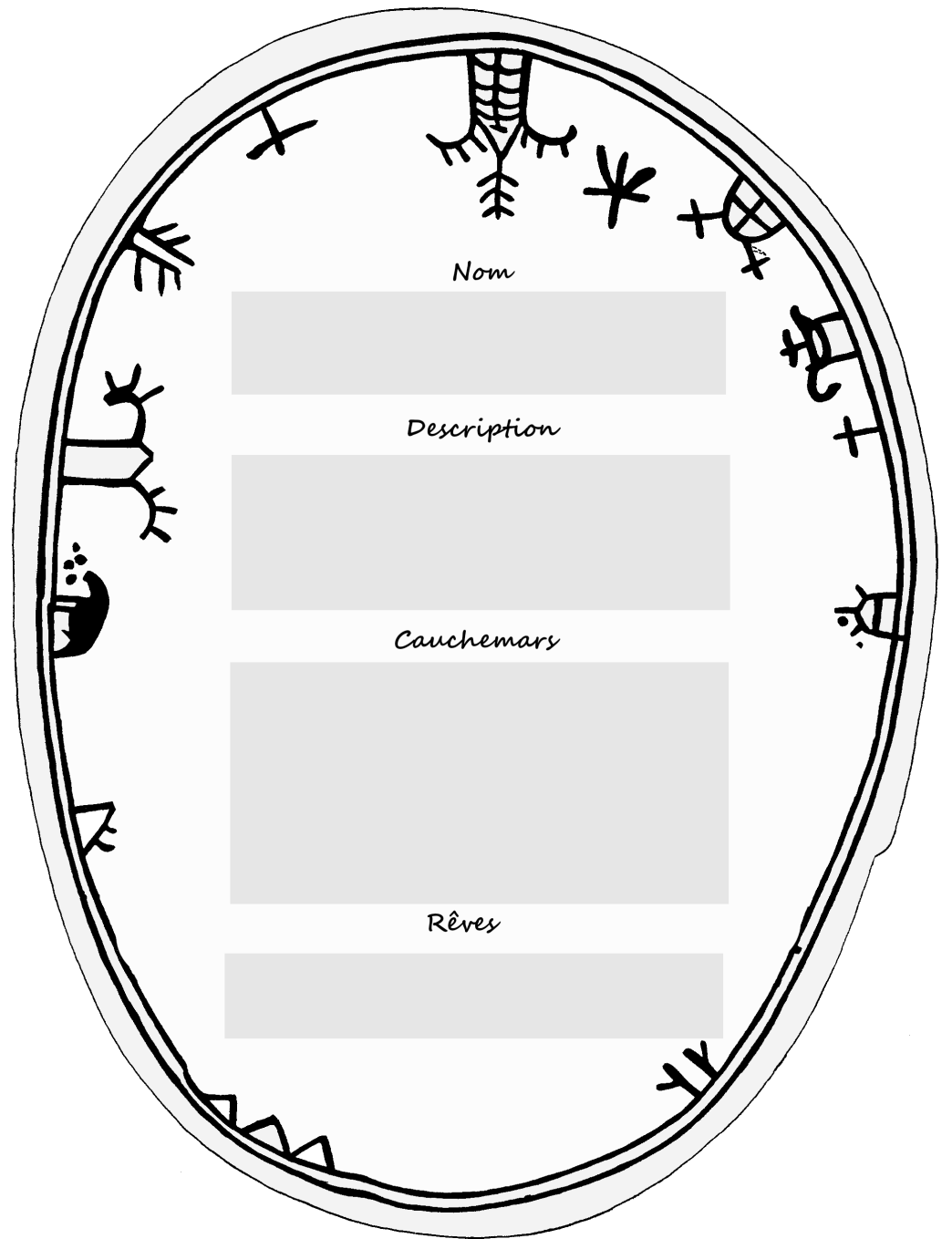


Nom

Description

Cauchemars

Rêves



Nom

Description

Cauchemars

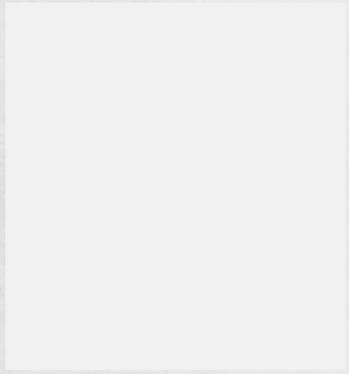
Rêves



Phase



Les Terres de chasse



Une famille des  
Enfants \_\_\_\_\_ du/de la

Déroulement de la partie.

- ☀ Jour : activités quotidiennes (un joueur décrit, un autre lui présente un obstacle et lui pose une question), gain de liens et de cauchemars.
- 🌅 Veillée : bilan de la journée, raconter ses rêves, avoir une discussion à coeur ouvert. Pardonner et manifester son mécontentement.
- 🕒 Nuit : un joueur raconte ses cauchemars, les autres lui transmettent des souvenirs heureux pour l'aider.

# Déroulement du jeu

## 1. La journée (p. 21-31)

Chaque joueur décrit la journée de son personnage.

Le chef de famille peut parler en premier.

- Un joueur décrit ce que fait son personnage (il peut être accompagné d'un autre joueur). Un joueur non impliqué lui propose un obstacle (valant entre 1 et 3 **cauchemars**) et lui pose une question dramatique.
- Le joueur actif renonce ou affronte l'obstacle en décrivant comment fait son personnage (+1 dé). S'il évoque son trait il ajoute 1 dé, s'il répond à la question il ajoute 1 dé. Si un autre personnage l'accompagne et a interagi avec lui, +1 dé.
- Chaque dé faisant 4,5 ou 6 transforme un **cauchemar** en **lien** qui rejoint le pot commun. Les **cauchemars** restants sont gagnés par les joueurs ayant participé à l'action.

## 2. La veillée (p. 33-39)

Le chef de famille fait le bilan de la journée, puis des joueurs peuvent s'engager dans une conversation à cœur ouvert ou raconter ce qu'ils feraient si la malédiction de Libellule était vaincue.

- Le bilan : on déduit les besoins de la famille (2 **liens** à 3 joueurs, 3 **liens** à 4 joueurs etc.) du contenu du pot commun. S'il n'y a pas assez de **liens**, le chef de famille blâme un autre membre de la famille qui développe ensuite une **rancœur** à son égard. Sinon les **liens** restants sont répartis par le chef de famille.
- Conversation à cœur ouvert : tous les joueurs peuvent intervenir. S'ils jettent de l'huile sur le jeu, ils mettent un **cauchemar** dans le pot commun, s'ils apaisent la situation ils mettent un **lien** dans le pot commun. Quand la conversation s'achève (en général au bout de cinq jetons ajoutés au pot commun), les joueurs impliqués peuvent utiliser ces **liens** et **cauchemars** comme s'ils étaient les leurs. Les **liens** et **cauchemars** non utilisés sont répartis équitablement entre eux.
- Le plus grand rêve : un joueur décrit son plus grand rêve et perd un **cauchemar** en échange.

Chaque joueur peut dépenser des liens (autant que de joueurs à la table) pour se réconcilier avec un autre membre de la famille, ou des cauchemars (entre 1 et 4) pour créer des rancœurs.

## 3. La nuit (p. 41-45)

Le joueur-cauchemar raconte ses mauvais rêves en comptant sur les autres joueurs pour l'en sortir. Ceux-ci lui rappellent des souvenirs heureux vécus par leurs personnages et dépensent des liens pour faire disparaître ses cauchemars (1 cauchemar disparaît pour 1 lien dépensé et un souvenir raconté). On peut raconter un souvenir avec un lien de la couleur du joueur cauchemar ou ajouter des détails à un souvenir en dépensant un lien de la couleur du joueur auteur du souvenir. On continue jusqu'à ce que les cauchemars aient disparu ou que les autres joueurs ne veuillent plus dépenser de liens.

## 4. Au petit matin (p. 46)

Si le joueur-cauchemar a encore des cauchemars il gagne un marqueur fatigué. C'est aussi le cas des joueurs qui ont plus de cauchemars que de liens. Les joueurs qui ont plus de liens que de cauchemars peuvent perdre un marqueur fatigué.

Le personnage qui dispose du plus de liens et du moins de cauchemars devient le chef de famille. On recommence alors des cycles jour-veillée-nuit jusqu'à la fin de partie.

## Fin de partie (p. 46-47)

La partie est terminée quand toutes les rancœurs au sein de la famille ont disparu, et que tous les membres se sont réconciliés. La malédiction de Libellule quitte alors cette famille et chacun va vivre son rêve.

Elle peut aussi se conclure sur le départ de la famille vers de nouvelles terres de chasse, laissant leurs cauchemars derrière eux mais gardant leurs rancœurs. Libellule les rattrapera.

On pourra alors conclure le jeu par un épilogue.