

# DREAM WAR



## UNIVERS :

Dans la vie d'un enfant, il y a de nombreux tracas et problèmes existentiels. Cela peut se transformer et s'exprimer en peurs, envahissant parfois le monde des rêves. C'est dans ce lieu que vit le croquemitaine, se nourrissant des terreurs des enfants, les alimentant en transformant les rêves des petites têtes blondes en cauchemars.

Bien sûr, le marchand de sable ne peut pas laisser les ténèbres ruiner les espoirs et les rêves des enfants, car c'est l'avenir de l'humanité.

Pour contrer cette attaque et les pouvoirs du croquemitaine, Sandman, envoie ses meilleurs soldats au combat. Les plus proches des enfants, mais aussi les plus vaillants, les ours en peluche et autres braves petits doudous ! Prenez garde monstres du placard, les vaillants doudous arrivent pour vous repousser hors du royaume paisible des rêves !

## RÈGLES :

À la création du doudou, il faut lui choisir un aspect physique de peluche, puis définir les peurs de l'enfant que le jouet doit protéger. Ensuite, souligner en noir et/ou rouge les mots importants pour définir les traits :

- Le physique :
  - o Fatigue ♣
  - o Agilité ♠
- La Psychologie :
  - o Peur ♦
  - o Résilience ♥

Le système fonctionne avec des cartes à jouer triées en deux tas en fonction de la couleur. Le joueur tire une carte en fonction du trait utilisé, Les Figures donnent un bonus/malus. Si le joueur pioche le signe du trait positif alors il décrit la réussite sinon c'est le conteur qui décrit l'échec en s'appuyant sur les mots soulignés.

