La Forêt des Rêves Perdus

Table des Matières

Vous êtes ici....2
PRÉSENTATION....3
PRÉPARATION....4
CONTRAT DE JEU....5
NON-DITS
MALENTENDUS
ÉGOÏSME
FATIGUE
SE METTRE EN RETRAIT....6
APRÈS-SOIN
ERRANT·ES....7
LA TROUPE....8
LA FORÊT
LE TAPIS DU TEMPS....9
LA PISTE....10
PAYSAGE & SENSATIONS
ARCS ET HANTISE
REVENIR
RENCONTRES....11
ESTHÉTIQUE
LE JET DE RENCONTRE....12
HANTISE....13
DANGERS & SECRETS
La Piste....15
LÉGENDE(S)....17
Tapis du temps....18
Jets de dés....19
Notes de l'éditeur....20
Crédits
Ludographie

“Ce lieu est sans fin.

Parfois, j’ai l’impression de marcher des jours sans manger, sans boire, ni dormir. Parfois les journées filent comme si elles ne duraient qu’une heure. Je dors sur les feuilles, à même le sol. Je grignote quelques mûres et pommes sauvages, par oisiveté.

Je suis sans faim.

Cette forêt éternelle n’a ni logique ni cohérence. Une prison sans murs. Les barreaux : des troncs d’arbres, à perte de vue.

Récemment, j’ai croisé Lucie, une ado. Elle pense être arrivée ici depuis plus de deux semaines. Mais, quand elle me parle des années 90, j’ai plutôt l’impression qu’elle est là depuis plus de trente ans. Je ne lui ai rien dit sur le centaure non plus, de crainte de l’effrayer…” - LUCAS

PRÉSENTATION

La Forêt des Rêves Perdus est un jeu narratif. Cela signifie que vous inventez et vivez une histoire ensemble en, ajoutant chacun·e un petit bout.

Un·e convive sera MJ : son rôle est de Mener le Jeu. MJ est en charge des déplacements sur la Piste, de créer des effets dramatiques (mystère, ironie, surprise, etc.), et de faire agir et dialoguer les créatures et personnages rencontrés.

Les autres convives seront joueuses. Elles ont pour responsabilité de suivre la météo sur le Tapis du temps, et la survie de leur Troupe d'Errant·es. Bien que le jeu soit globalement collectif, chaque Errant·e est un personnage distinct, caractérisé par quelques traits et notamment sa Hantise personnelle.

La Forêt que parcours la Troupe n'est pas une simple forêt. Le temps et les lieux n'ont pas de logique. Les légendes et le fantastique y ont leur demeure mouvante. Sous le couvert sombre des chênes et derrière le tronc moussu des sapins, tout peut prendre forme : rêves, peurs ou regrets…

Le but des règles est de vous apprendre à utiliser les aides de jeu en fin de livret qui seront vos principaux outils pendant la partie. Le jeu se déroule par tour en deux phases : la première sur le Tapis du temps amène à décrire l'errance et l'état de la Troupe, la deuxième où la Troupe négocie, avec un ou plusieurs jet·s de dés, une rencontre amenée par MJ selon la case de la Piste où elle se trouve.

PRÉPARATION

Rassemblez :

de 2 à 8 convives

1 jeton et 2 dés au moins (ou des jetons)

de quoi écrire pour tout le monde

une copie des règles

les aides de jeu : Tapis du temps, Piste des rêves, Jets de dés

des tables de noms, personnages, lieux, etc. et des sons et des images pour soutenir votre imagination (https://fictioneers.net/resources)

Si vous jouez en ligne :

une application pour partager des documents

une autre pour lancer des dés

3 tables aléatoires pour le Tapis du temps

La dernière personne à avoir mis les pieds en forêt est MJ en premier.
Elle prend la Piste et place une marque tout en haut de la piste, avant le 1.

La plus jeune joueuse lance le jeton sur le Tapis du temps.
Elle annonce la saison de départ.

Vous êtes maintenant transporté·es dans la Forêt des Rêves Perdus.

CONTRAT DE JEU

Souvent, les mauvaises expériences de jeu ont des causes évitables :

NON-DITS

Avant de commencer à jouer, que chacun·e dise ses attentes, ses envies, ses objectif, mais aussi ses limites.

Pendant la partie, n'hésitez pas à rappeler mais aussi à aménager les conditions du contrat. Si vous ne dites pas ce qui vous plaît ou pas, les autres ne peuvent pas le deviner. Le plaisir des autres est important, mais ni plus ni moins que le vôtre.

MALENTENDUS

Vous avez le droit de rigoler pendant la partie, c'est même nécessaire pour libérer la tension et s'y replonger intensément. Mais quand la situation ne s'y prête pas, il existe un système de signes silencieux pour commenter la partie sans casser l'ambiance (en ligne ouvrez un tchat).

Si vous êtes malentendant ou malvoyant, ou autrement atypique, signalez-le pour trouver ensemble des alternatives et poser quelques bases qui faciliteront les échanges.

Les doigts croisés : c'est pour de faux, je le pense pas vraiment

Un pouce en l'air : OK, j'adore, je suis là pour ça !

Une main ouverte : Doucement, c'est sensible

Un poing fermé : Je prends le contrôle momentanément (y compris pour revenir en arrière)

Pouce vers le bas : STOP ! temps-mort immédiat

ÉGOÏSME

C'est votre imagination qui est le moteur de ce jeu, notamment avec les Hantises. Donc si vous apportez des personnages ou des idées dysfonctionnels en dépit du contrat de jeu, attendez-vous à du gâchis. Si vous lancez un délire, ou poussez des situations à la crise soyez prêts à aller jusqu'au bout : pas question de laisser les autres se débrouiller sans vous. Au contraire, quand tout le monde s'entraide pour attraper une patate chaude, la partie monte à un niveau d'intensité supérieur.

FATIGUE

L'imagination ça fait travailler le cerveau, et cet effort demande du sucre, de l'eau, de l'air et du sommeil. Selon l'intensité de la partie, c'est bien de faire une pause toutes les 40 à 80

minutes avec à boire et à manger, ou de simplement s'arrêter si leu jeu s'éternise ou si les conditions de bruit, d'enfants, de température, etc. ne permettent pas de continuer.

Les règles du jeu vous permettent de faire la pause tout·e seul·e si les autres n'y pensent pas. En général, elles seront contentes de vous suivre et la partie reprendra avec plus d'énergie.

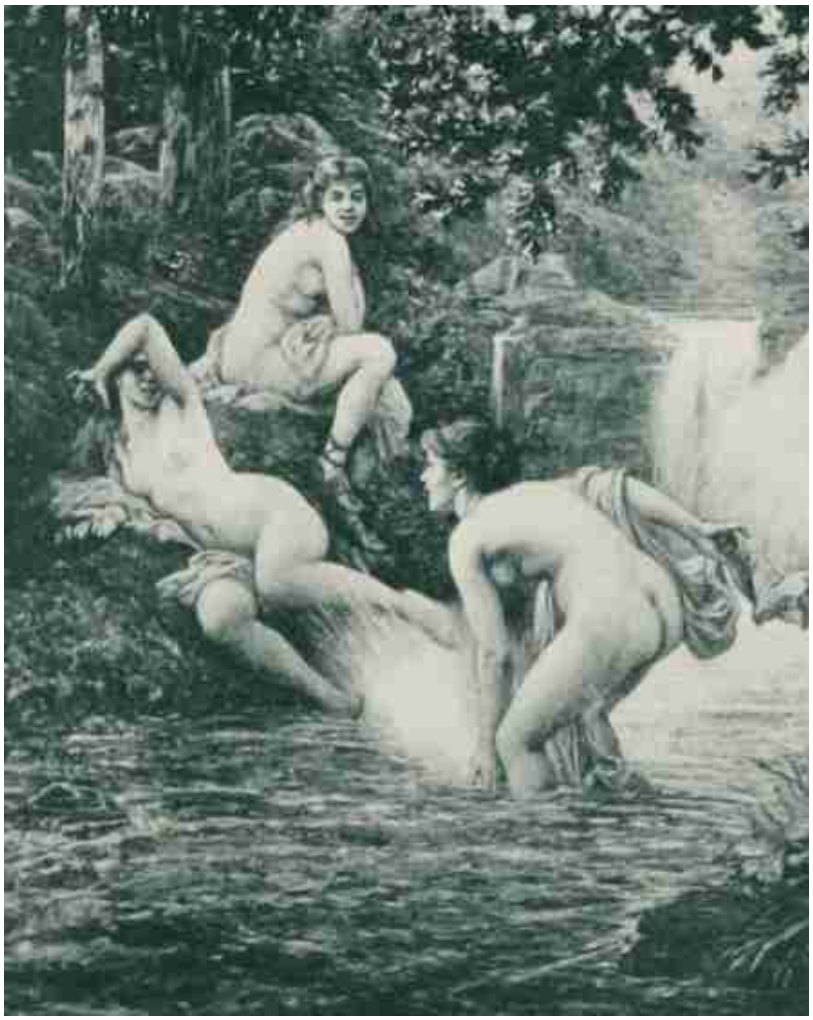
SE METTRE EN RETRAIT

C'est toujours OK de demander des idées ou de prendre une minute pour réfléchir. Pendant la partie, des joueuses peuvent aussi mettre leur personnage en retrait. Un groupe séparé ne participe pas à l'action ou à ses conséquences. Le jeu continue normalement, mais à chaque tour, on suit un seul groupe. Si aucun groupe ne veut continuer, la partie s'arrête. Réunissez les groupes quand vous le voulez : ils auront certainement des histoires à se raconter !

MJ aussi peut se mettre en retrait en proposant la Piste à quelqu'un avant de nouveaux jets de Rester et Filer. Si personne ne veut prendre la Piste, la partie s'arrête, et c'est OK !

APRÈS-SOIN

Même si la Forêt est infinie, la session de jeu, elle, a une fin. Racontez ce que vous avez aimé, ce que vous voudriez changer la prochaine fois.



“Je ne me souviens plus depuis combien de temps je suis ici. Des souvenirs ? Rien avant la Forêt ! Et pour le reste, des lambeaux. Une fille des arbres m'a dit un jour qu'elle avait des souvenirs de l'hiver, un ciel gris et un sol blanc qui avaient duré des semaines. Mais comment voulez-vous ancrer quoi que ce soit quand tout change tout le temps.»

C’est un homme rasé, vêtu d’une cuirasse romaine en piteux état et de bottes de moto qui m’a accueilli dans sa tente de bouleau. Il a l'air bien plus installé que moi. Un peu timbré aussi, quand il me parle des Schtroumpfs...

Je le remercie pour la nuit, mais je dois reprendre la route. Ziad, quelque part, m'attend.

Des heures sous la pluie. La nuit me surprend, tombée en quelques minutes, mais pas plus longtemps, voilà le soleil au zénith et le rocher sous lequel je vais m'abriter, couvert de neige.

Je sors mon paquet pour me couvrir plus chaudement... mon couteau n'y est plus...” - KAMI

ERRANT·ES

Vos Errant·es, perdu·es dans la forêt, ne se rappellent de rien d’avant leur réveil, à part du vague sentiment d’avoir été en forêt, ayant oublié leur nom, leur vie, leur âge, *a fortiori* depuis combien de temps l'errance a commencé, comment, ou pour quelle raison.

Dès le début, il vous a fallu vous accrocher, tenir, les ennuis ici ont la dent dure. Seul·es, avec quelques objets en poche, vous avez été réveillé·es – plus ou moins brusquement - par le départ d'un renard à deux pattes. Les objets modernes (téléphones, GPS ou autres) ne captent plus de réseau ; entre tous les objets à charger, répartissez 3 utilisations. Bref, si vous envisagez des équipements puissants, ne vous attachez pas trop à l'idée...

Sur votre feuille écrivez les réponses à ces questions :

Vous étiez seul·e dans la forêt à votre réveil :

> **Comment étiez-vous habillé·e ? Qu'aviez-vous dans vos poches ?**

Une histoire personnelle vous hante : pourchassé par des ennemis ? hanté par un complexe psychologique ? un défaut de caractère qui vous pousse à la faute ?

> **Quelle est votre Hantise ?**

Vous vous souvenez clairement d'une image de votre monde, de votre époque :

> **Quelle image vous reste ? Nommez-la.**

LA TROUPE

La survie n'a jamais été garantie, mais vos chances ont augmenté depuis que vous cheminez avec la Troupe. Baloté·es au gré des besoins, des saisons et de la météo, vous suivez, vous écartez et rejoignez des pistes qui n'en finissent pas. Vous êtes uni·es par l'Errance.

À l'Errant·e à droite :

On n'en parle jamais que dans nos silences : comment je te dois la vie ?

À l'Errant·e à gauche :

Content·e de te voir : à quoi on a survécu ensemble ?

À l'Errant·e en face :

On tient à des lambeaux d'identité, troubles comme des reflets dans une flaque d'eau : qui as-tu imaginé que tu étais ? ton nom ? ton être ? écoutez sa réponse puis :

Tu confonds, ça c'est moi !

Bien sûr, à 1 ou 2 Errant·es les rôles sont cumulés. Si vous jouez en ligne, utilisez "avant / après / +2 dans l'ordre d'apparition à l'écran".

LA FORÊT

Présentez ou rappelez ensemble ce qu'est la Forêt. La Forêt est hors de la réalité, dans la zone crépusculaire. Des bouts de rêve de notre monde s'y retrouvent parfois. D'autres mondes aussi s'y mêlent. Donnez des exemples.

Ses chemins, son étendue, ses secrets, sont infinis. Certain·es y accèdent par des portails aux rituels jalousement gardés, souvent oubliés. Cas typique, des brumes mouvantes enveloppent la promeneuse, et c'en est fait, elle est prise.

Certain·es s'obstinent à trouver le chemin d'un retour. Peur de tomber en poussière, ou pire, certitude de ne retrouver que les tombes des êtres aimés qui les auront attendu en vain, d'autres au contraire tentent de s'accommoder de leur nouvel environnement. Survivant de cueillette et de piégeage, se tenant à distance des sources trop évidentes d'embêtements, c'est choisir une tâche tout aussi impossible. Rien de constant dans la Forêt, les lieux, les époques passent, comme une tempête dans le sablier du temps. Sympathiques ou horrifiques, les créatures qu'on y croise sont de nature à faire pleurer la logique même.

LE TAPIS DU TEMPS

Sur le Tapis du temps (voir en fin de livret) il y a des indications de temps : heures (matin, midi, etc.), météo (pluvieux, dégagé, tempête, brume, dégagé, venteux) et saison (printemps, été, etc.) et des symboles de dé pour le cas où vous n'en avez pas.

À chaque tour, joueuses :

1° laissez le jeton en place, mettez-le à l'emplacement exact d'un dé ou relancez-le.

Le jeton permet de réserver un résultat favorable sur le Tapis du temps.

2° accordez-vous sur une priorité : **Rester ou Filer**.

3° lancez les deux dés sur le tapis (sans viser, au besoin avec un gobelet). Il faut faire le plus grand nombre possible (comme ça vous savez quelle prière adresser à la Fortune ;)

Ensuite lisez le résultat.

a - L'objet (jeton ou dé) le plus près du centre indique la **saison**, ensuite vient la **météo**, et enfin **l'heure**. Pour vous souvenir, disons que ce qui est au centre "passe moins vite". La lecture est analogique, ça veut dire que si un jeton ou un dé est un peu plus à droite ou un peu plus à gauche ça compte aussi. En cas de doute choisissez : ce n'est pas un tournoi de pétanque !

b - En mode Rester, le plus grand dé indique le score de Rester et le petit dé le score de Filer. En mode Filer, c'est le contraire : bref, vous réusissez mieux là où vous avez fait le plus d'efforts (ceci est un jeu, toute ressemblance avec la réalité serait purement fortuite).

JETS DE RESTER

1-2	3-4	5-6
Affamé·es	-	Gaillard·es

JETS DE FILER

1-2	3-4	5-6
Perdu·es	-	Préparé·es

Après avoir pris connaissance de ces résultats, chacun·e répond à la question :

Dans quel état êtes-vous et comment ça se voit ?

LA PISTE

La Piste est l'outil qui donne à MJ des suggestions pour construire les scènes et les arcs narratifs. Tenez-la cachée des joueuses. Retenez-vous aussi de lire les rencontres en avance pour vous réserver des surprises et garder fraiche votre réserve d'idées.

Après le jet sur le Tapis du temps, MJ additione Rester + Filer et avance la Troupe d'autant de cases sur la Piste et entoure le numéro de la case d'arrivée. Il y a toujours un seul marqueur de Troupe sur la piste, même si les groupes sont séparés. Si la Troupe arrive au bout, reprenez au début de la piste et continuez simplement le déplacement, comme si c'était une boucle infinie : c'en est une...

La piste contient :

1° des paysage et des sensations, qui donnent une couleur à l'errance, et vous permettent d'amener la rencontre à votre rythme ;

2° des rencontres, numérotées et caractérisées par des arcs narratifs liés, quelques traits descriptifs et un projet dramatique.

PAYSAGE & SENSATIONS

Pendant que les joueuses sont occupées à parler de la pluie et du beau temps ;) vous pouvez commencez à intégrer à leurs descriptions quelques éléments de paysage et de sensations.

Pour bousculer un peu la Troupe, placez la rencontre plus près d'un moment de vulnérabilité. Créez des variations de rythme. Ou pas : le bon rythme, c'est le vôtre.

ARCS ET HANTISE

Un arc narratif est une série d'évènements et de personnages qui ont un lien fort entre eux. On peut les comprendre comme les éléments d'une quête dans un conte traditionnel, des indices dans une enquête, ou bien comme une faction dans un MMORPG, dont la Troupe s'attire l'amitié ou la haine. Parmi les arcs narratifs, la Hantise est un arc particulier, puisque chaque joueuse choisit son contenu.

REVENIR

Quand la Troupe a accumulé 3 Secrets pour un arc narratif, elle peut choisir de revenir sur une case de cet arc déjà visitée. Concrètement, après le jet de Filer, MJ ne change pas la position de la Troupe sur la piste, mais la Troupe fait la rencontre de la case déjà visitée. Au tour suivant, la Troupe fait un jet de Filer normal, sans tenir compte de cette Rencontre "hors parcours". Cette fois, la Troupe est obligée de se déplacer sur la piste, et pourra de nouveau choisir de revenir sur une case au prochain tour.

“Fang, disons, détient un secret ; un inconnu frappe à sa porte ; Fang décide de le tuer. Naturellement, il y a plusieurs dénouements possibles : Fang peut tuer l’intrus, l’intrus peut tuer Fang, tous deux peuvent être saufs, tous deux peuvent mourir, et cætera.” - J.L. Borges, *Le jardin aux sentiers qui bifurquent*

RENCONTRES

Il y a toutes sortes de rencontres à faire dans la Forêt. Vous n'êtes pas obligé de les présenter toutes. Disons que la Piste ce sont des graines d'histoire à se mettre sous la dent. En l'état, la piste donne l'impression d'une forêt surpeuplée. Or, il est important de garder du mystère. Au premier tour de piste, certaines rencontres ne se feront que de loin, par ouï dire. Voyez les arcs narratifs qui font briller les yeux des joueuses. Permettez-leur d'éviter les autres. Comme il existe des ponts d'un arc à l'autre, les joueuses ont bien le temps d'étendre leurs découvertes.

Exemple :

La Troupe rencontre d'abord un pompier, effaré, sous la pluie. Il veut mettre la Troupe en sécurité mais sa radio ne marche plus, et il essaye de cacher le fait qu'il est lui même perdu. La Troupe récupère des couvertures de survie et la bagarre pour récupérer le casque est évitée. Le pompier, déboussolé, est rendu à son Errance. Le ton donné est assez tendu.

Le hasard décide que la rencontre d'après devrait être un centaure cornu, un tout autre arc narratif. Pendant sa corvée de bois pour le feu, une Errante aura l'impression de voir un cerf avec quelque chose de "dérangeant" détaler. Selon le jet de rencontre, c'est peut-être le début d'une affinité qui germera longtemps après, dans la clarté d'un rêve d'enfant (l'arc légende urbaine est assez isolé par rapport aux autres).

ESTHÉTIQUE

Certaines rencontres ont des tonalités *a priori* plus humoristiques, d'autres plus inquiétantes. Certaines peuvent durer quelques minutes, d'autres plusieurs mois de la vie des Errant·es. Adapter aux convives, à l'ambiance du moment, à l'esthétique générale, surtout pour une case déjà visitée, en évitant la monotonie.

Exemple :

Gargamel, à l'origine un personnage comique, est un vieil alchimiste bougon vivant dans une chaumière avec son chat : cela peut être décrit de manière très inquiétante ou très drôle.

Cette marge de maneuvre ne vous permet pas de faire n'importe quoi, attention. Les joueuses se sentiront trahies à juste titre, si vous déplacez une rencontre d'une case à l'autre. C'est à cela que sert aussi la Piste : donner une réalité "en dur" aux aléas de la Troupe.

LE JET DE RENCONTRE

Quoiqu'il en soit si la rencontre doit avoir lieu, arrive un moment où elle se noue. Les joueuses décrivent alors le plan d'action de la Troupe : sa Situation, et ce qu'elle veut obtenir : son Ambition.

MJ détermine si l'approche utilisée correspond à Toucher ou tenter un Coup. Ces mots choisis sont volontairement vagues pour laisser une marge de négociation, d'interprétation, bref : de jeu. Une joueuse peut décider seule de recourir au Toucher pour interrompre un Coup qui ne lui convient pas. Même si la scène pourra continuer avec de l'action, c'est forcément le jet de Toucher qui sera utilisé.

Rassemblez un dé de base, 1 dé par Danger accepté, 1 dé par niveau de Hantise.

Pour chaque jet, négociez pour équilibrer la Situation et l'Ambition. Si le plan est très mal adapté, un jet peut avoir pour seule ambition d'éviter le Danger. Au contraire, un plan bien mené peut être récompensé par plusieurs Secrets. Si la Troupe veut mener plus loin la rencontre, elle peut prolonger un plan avec plusieurs jets de dé. MJ décide, mais annonce toujours aux joueuses sa décision avant le jet.

JET DE RENCONTRE

dés	au-delà	1-2	5-6	au-delà
1 de base +1 par Danger pris +1 par Hantise	+1 Danger	+1 Danger	+1 Secret	+1 Secret

Exemple :

Alice - On grimpe sur cet arbre au tronc gigantesque pour voir.

Bachir - Sans équipement vous vous épuiserez : vous acceptez Affamé·es dès le départ et c'est un jet de Coup à 1 dé où vous risquez d'être Blessé·es. Le Secret gagné sera Préparé·es.

Alice - Mais on sera dans l'arbre ?

Bachir - Si vous réussissez tout le monde monte. Vous voulez laisser les blessés et vos gros sacs ?

Chan - Attendez : je déroule la corde que j'ai mise en bandoulière.

Dela - Tu l'as récupérée sur le vieux pont ?! Mais c'est brillant !

Bachir - Dans ces conditions, vous pouvez grimper avec tout votre matériel, mais ça risque de prendre du temps et de vous Affamer. C'est toujours un Coup à 1 dé. Vous serez Préparé·es avec 1 succès, et après on verra.

Dela - On remonte la corde mais elle reste attachée si on a besoin de redescendre vite.

Bachir - Pas de problème. J'annonce : jet de Coup, enjeu de base Affamé·es et Préparé·es.

HANTISE

Une Hantise est une rencontre très particulière : MJ l'incarne comme les autres rencontres, mais un·e seul·e errant·e peut affronter sa Hantise en lançant 1 seul dé et en appliquant Dangers et Secrets. Si le résultat est au-dessus du niveau de Hantise, l'Errant·e est bon pour une bonne frayeur. Mais s'il y a égalité, l'Errant·e reçoit 1 Danger, et 1 Danger de plus pour chaque point en-dessous. On ne peut pas transformer ces Dangers en Hantise. Solitude.

JET DE HANTISE

1 seul dé	plus que Hantise	autant que Hantise	par point de moins
	-	1 Danger	+1 Danger

DANGERS & SECRETS

L'Ambition fixée pour un jet de Rencontre peut être simplement une issue avantageuse. Mais cela devrait toujours s'accompagner de Secrets spécifiques pour rendre concrètes les conséquences pour la suite de la partie.

Un Danger enlève 1 à tous les dés, un Secret ajoute 1 à tous les dés.

Exemple :

Poursuivie par des loups (Danger Mauvais oeil) la troupe se réfugie dans une maison. Une tentative de Toucher l'Ogre qui y habite avec un jet de 2, 3, 6 vaudra 1, 2, 5 (c'est-à-dire 2 échecs et 1 succès, 1 échec de plus que si le jet n'était pas modifié par Mauvais oeil).

Dangers et Secrets sont valables **pour une seule utilisation au choix, ou sans limite d'utilisations, mais seulement avec certain·es conditions** : 1 paysage, heure, météo, saison, ou arc narratif.

NB : Dangers et Secrets sont reçus par la Troupe

comme résultat des jets de Rester & Filer	d'office selon l'adéquation du plan avec la Situation
Danger accepté pour gagner 1 dé de Rencontre	comme résultat du jet de Rencontre
Une joueuse peut **décider seule** d'augmenter la Hantise de la Troupe au lieu de subir un Danger. C'est un choix tentant car **avantageux**, mais qui peut se payer cher si la **Hantise** se manifeste.	

DANGERS & SECRETS

Danger -1	modifie	Secret +1
Blessé·es	Coup	Préparé·es
Mauvais oeil	Toucher	Loué·es
Perdu·es	Filer	Gaillard·es
Affamé·es	Rester	Équipé·es
Hanté·es	Hantise	Accepté·es

La forme des Dangers et Secrets devrait être liée non pas à leur nom mais à la rencontre en cours. Une Préparation peut être une corde usée ou une épée magique. Un SMS fantôme qui vous rappelle votre famille peut vous rendre aussi bien Gaillard·es que Loué·es, etc. Vous pouvez même vous autoriser des Dangers et Secrets "joker", dont l'effet sera décidé plus tard. Mais parce que cela devrait être exceptionnel, ils ne peuvent faire partie des règles, et demandent le plein accord de tous·tes. Voici une liste d'idées à combiner sur le pouce :

Secrets	un savoir	quelqu'un	un objet	une magie
Préparé·es	indique le trésor	révèle le point faible d'un ennemi	vous aide pour un travail	vous aide à passer
Loué·es	vous donne fière allure	vous défend	vous identifie	guide vos pas
Gaillard·es	vous apprend la forêt	réchauffe votre coeur	vous tient au chaud et au sec	éclaire le chemin
Équipé·es	unit la Troupe	vous indique un coin à cèpes	vous prévient d'un danger	veille sur vos rêves
Accepté·es	vous révèle votre coeur	vous révèle vos amis	règle vos problèmes	repousse les cauchemars

Dangers	un accident	quelqu'un
Blessé·es	prévient votre proie	vous fait chanter
Mauvais oeil	vous rend fébrile(s)	parmi vous fait une gaffe
Perdu·es	vous prive de vos bottes	vous distrait
Affamé·es	vous prive de votre outillage	vous lance sur une fausse piste
Hanté·es	vous laisse isolé·e trop longtemps	réveille vos craintes

La Piste

vers la rivière

ombre	battement de coeur	1	luciole impressionnée courageuse	redonner espoir aux égarées éviter la moinelle
	odeur de champignon	2	Mme Lamark perdue? aveugle?	elle vous cherche et veut vous connaître
	froissements de feuilles	3	loups	te dire à l'oreille le secret de la nuit
	rares tâches de lumière clair-obscures	4	"Mulot Curieux" prêt équipé	échapper aux loups, retrouver son camp scout
	respiration	5	le Diable +chat-garou + panthère	leurrer une victime dans son château
	odeur de pin	6	les pompiers	mettre les jeunes en sécurité
	vrombissement d'insectes	7	Pan satyre siffleur	séduire un·e Errant·e (à jouer avec modération)

branches	odeur de boue fétide	8	le Loup, blessé, cajôleur	faire ami-ami-am
	vent dans la canopé	9	Its, vieillard en haillons	dire son histoire absurde
	ruissellement	10	Cernunos bois de cerf centaure tragique	trouver le voleur puis le coeur guérir sa harde
	cliquettement de feuille	11	arbre géant cocons d'ohmu	fructifier, mûrir, cycler
	odeur de fruits pourris	12	centurion Marcus et sa légion hispanique	revenir à Nimègue, Hollande en évitant les 2 Gaulois
	concert de stridulations	13	Renard fuyant	éviter Loup, trouver Corbeau, croquer
	senteur florale	14	Ogre	chérir ses 7 filles, manger
	odeur sucrée de charogne	15	to us	Corax homme-corbeau	troquer / étaler ses connaissances

vers les ruines

vers les branches

ruines	bruit de pas amertume	16	Village des gnomes bleus	faire des tartes aux myrtilles en buvant du jus de salsepareille
	craquement de branche	17	moinelle princesse ensorcelée	trouver la sorcière retrouver sa forme retrouver son château
	voix citronnelle	18	Sammy, Fred, Daphné &Véra effarées	retrouver le chemin de la fête foraine
	froufroutement cris d'animaux	19	Gargamel et Azraël	trouver des scorpions bleus faire l'élixir de vie
	grande clarté pâtisseries	20	Obéron cour des elfes xénophobes	festoyer afficher leur supériorité
	caquettements arrêtés nets	21	le journaliste	rendre compte de phénomènes étranges à la fête foraine
	écho de voix urine fauve	22	Rosencrantz Guildenstern philosophes pleutres	rejoindre leur ami le prince Hamlet
	rythme des outils	23	Chevaliers du Ni	bloquer le passage, obtenir un (objet très improbable déjà ou bientôt trouvé)
monts	claquement de pierre	24	2 Gaulois 1 petit 1 fort	trouver leur chien Milou ? Pollux ? Rantanplan ? Dagobert ? Baskerville ?
	déchirement des nuages	25	prairie, terriers	
	tintement dans le vent	26	antenne	réseau sans fil & GPS
	cavalcade humus goût de fer	27	le journal	un article raconte les rencontres avec La Troupe y est décrite comme des "êtres de lumière" d'une autre dimension
	bariolé feuilleté roucoulant	28	Tom B. anarchiste j'menfoutiste	bavarder, troquer des babioles magiques ou en plastique
	cataracte moussue brillance du quartz	29	bassin hors du temps	
	odeur de ragoût toucher de croûte	30	sorcière	épouser Cernunos, éviter les conséquences du vol de son serviteur
	long chant répété oiseau invisible	31	grotte matières premières	témoigner du passé

vers la rivière

vers les monts

rivière	gluant piquant cuisant	32	abri abandonné	des vivres, des chiffons, des ustensiles
	crépitement du feu ou de la pluie	33	Village des monstres	coutumes étranges ; préparer les intrus pour la procession prochaine
	résistance des grandes feuilles rigides	34	canot échoué hors d'atteinte	témoigner du passé
	rosée sur une toile goût poudreux	35	Emma sonnée	sortir de la maison des horreurs
	reflets dans l'eau musc	36	pont de bois ruiné frigo, vélo, dans l'eau	témoigner du passé
	nuées d'oiseaux folles	37	naïades	plaisirs, secrets
	chant des grenouilles	38	marécage matières premières	témoigner du passé
	reflets de lumière mouvants	39	clairière pointes de flèches	témoigner du passé
	clapotis puis ronds dans l'eau	40	serviteur de la sorcière monstrueux	maximiser son plaisir éviter la punition

vers l'ombre

LÉGENDE(S)

quête alchimique (10)	contes (9)	légendes (9)
Hantise (8)	légende urbaine (8)	rêves absurdes (7)
vie sauvage (7)	mythe historique (6)	rêves enfantins (5)

MJ

Décrivez le paysage,
les sensations,
et amenez la rencontre

Ne dites jamais ce qui est
Dites toujours ce qui semble

Choisissez Toucher ou Coup

Annoncez Dangers et Secrets

Tapis du temps

Jets de dés

JET DE RESTER

1-2	3-4	5-6
Affamé·es	-	Gaillard·es

JET DE FILER

1-2	3-4	5-6
Perdu·es	-	Préparé·es

JET DE RENCONTRE

dés	au-delà	1-2	5-6	au-delà
1 de base +1 par Danger pris +1 par Hantise	+1 Danger	+1 Danger	+1 Secret	+1 Secret

JET DE HANTISE

1 seul dé	plus que Hantise	autant que Hantise	par point de moins
	-	1 Danger	+1 Danger

DANGERS & SECRETS

Danger -1	modifie	Secret +1
Blessé·es	Coup	Préparé·es
Mauvais oeil	Toucher	Loué·es
Perdu·es	Filer	Ragaillardi·es
Affamé·es	Rester	Équipé·es
Hanté·es	Hantise	Accepté·es

Troupe

Réservez un Temps

Choisissez Rester ou Filer
Lancez 2 dés sur le Tapis

Décrivez l'errance, le camp,
et l'état de vos Errant·es

Troupe & MJ

Façonnez le plan
Équilibrez Situation & Ambition
Façonnez Dangers et Secrets

Errant·e

Changez 1 Danger en Hantise

Troupe

Désignez l'Errant·e
qui affronte sa Hantise

Condition

Utilisation unique
Un temps
Un paysage
Un arc narratif

« La Forêt des Rêves Perdus
est une dimension
onirique et forestière
où votre troupe errante
croise des lambeaux d'histoires.

Un jeu narratif OSR "traditionnel" avec
MJ tournant pour 2 à 8 convives. »

CRÉDITS

Par DeReel @itch.io

sur une idée de Xav

développée par Tolkraft

pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Photo de couverture de Eberhard Grossgasteiger (https://unsplash.com/photos/Jc-axEhRpsI)

Diane au bain (détail) de L.-F. Schützenberger (https://archive.org/stream/lenuausalon14silv#page/n111/mode/2up)

LUDOGRAPHIE

Old School Renaissance

Otherkind de Vincent Baker

Millevaux de Thomas Munier

Summer Camp de Melville