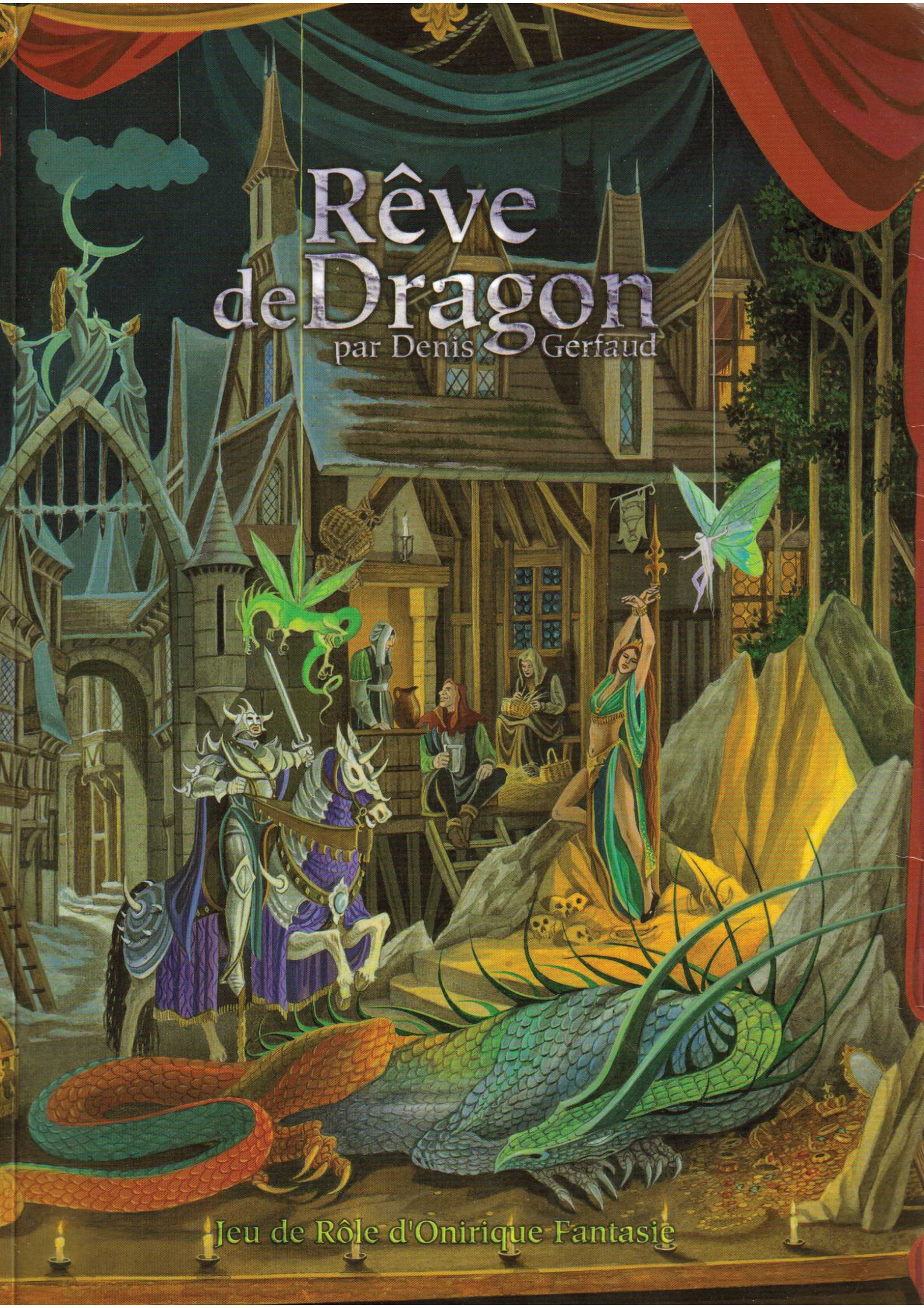

Rêve de Dragon
par Denis Gerfaud
Jeu de Rôle d'Onirique Fantasie

Denis Gerfaud

Rêve de Dragon

seconde édition

La seconde édition de Rêve de Dragon est dédiée à

Nitouche Pérégrine, Mandegloire, Anthrax, Torgen, Kandèle, Darald, Apollonia, Perce-Rêve, Tekram, Salmanazar, Terry Ierudis, Lhyod, Adernagor, Mélenmandir, Erigan, Arkabane, Sylphiane, Dramounda, Corwin, Paccoli, Arpagel, Alamin, Philomène, Lilias Banderlor, Tiburce, Kalibor, Gaël,

et tous les autres.

Texte : Denis Gerfaud

Coordination et Maquette : Pierre Lejoyeux

Informatique : François Lejoyeux

Corrections : Thierry Grandjean

Illustration couverture : Florence Magnin

Illustrations intérieures : Roland Barthélémy

Graphistes : Franck Achard, Cyrille Daujean

Plans : Cyrille Daujean

Fabrication : Nicolas Hutter

Direction éditoriale : Frédéric Weil

Ubik 93, rue dominique Clos
31300 Toulouse
www.fadingsuns-rpg.com

RÊVE DE DRAGON est une marque déposée par Denis Gerfaud.

Préface

Cette seconde édition de *Rêve de Dragon* est une version revue et entièrement réécrite. Ce ne sont pas les règles de 1985 auxquelles ont été rajoutées les règles optionnelles des suppléments, c'est une complète refonte. A tel point que des joueurs vétérans risquent peut-être de se sentir désorientés. C'est à eux que je m'adresse tout autant qu'aux joueurs nouveaux.

Rêve de Dragon 2 est rédigé sans aucune référence à *Rêve de Dragon 1*. Les règles ne sont pas présentées dans ce qu'elles ont de différent ou de semblable avec la première version : le jeu est rédigé comme s'il était entièrement nouveau, et plus important que tout, s'adressant à des joueurs nouveaux. Ceux-ci n'ont pas à s'encombrer de téférences à l'ancienne version. Quant aux anciens joueurs, ils devront lire les règles de bout en bout et faire l'effort d'assimiler quelques changements de termes. Au passage, ils découvriront que quoique parfois expliqué différemment, le fond du rêve est bien toujours le même, et peut-être qu'un concept autrefois obscur leur paraîtra maintenant lumineux.

Rêve de Dragon est divisé en trois livres : le *Livre du Voyageur*, le *Livre du Haut-rêve*, et le *Livre des Mondes*. Le premier (que vous avez d'ailleurs entre les mains) contient les règles de simulation, c'est la partie mécanique, la partie rouages. Le second est entièrement consacré à la magie et à son explication. Le troisième décrit les aspects essentiels du monde de *Rêve de Dragon,* à commencer par le fait qu'il n'est pas géographiquement limité, mais comporte une infinité de rêves, d'où le pluriel à *mondes*, ses plantes, ses créatures, ses légendes, et se termine par l'invitation au voyage : les scénarios.

Dans quel ordre les lire ? Vous pouvez jeter un coup d'œil aux premiers chapitres du *Livre des Mondes* pour vous faire une idée de l'ambiance, lire les premiers paragraphes du *Livre du Haut-rêve* pour mieux comprendre ce qu'est le rêve et la façon dont fonctionnent les magiciens ; puis, sans plus tarder, attelez-vous à la lecture du premier livre, et lisez-en les chapitres dans l'ordre où ils sont écrits. Ne sautez pas de page, n'allez pas voir tout de suite au dernier chapitre comment finit l'histoire. *Rêve de Dragon* a été rédigé de façon à introduire graduellement les éléments de règles, en sorte qu'il soit facile de les assimiler progressivement. Le livte est divisé en deux parties : Règles Essentielles et Règles Additionnelles.

Limitez-vous d'abord aux sept étapes des Règles Essentielles : 1) description des composantes du personnage ; 2) fonctionnement technique du personnage ; 3) création du personnage ; 4) vie journalière du personnage ; 5) santé du personnage ; 6) combats ; 7) expérience et mort du personnage.

Puis initiez-vous aux joies de la magie en découvrant véritablement le Livre II, composé de deux grandes parties : fonctionnement général de la magie, liste des sorts. Et compulsez parallèlement les aides de jeu du Livre III. Si vous désirez n'être que joueur, restreignez-vous de trop de curiosité, notamment en ce qui concerne les créatures et les scénarios.

N'abotdez qu'enfin et seulement les règles additionnelles. Certes, c'est en les utilisant que le jeu acquiert toute sa dimension, mais il est tout à fait possible de jouer en les laissant de côté. Introduisez-les graduellement.

La feuille de personnage de *Rêve de Dragon* comprend de 4 à 6 volets, tous figurent dans le cahier mobile pour plus de facilité à photocopier.

Les sages ont coutume de dire : « Le monde est un rêve de Dragons» ; et je ne les contredirai pas. Ce que le rêve a de remarquable, c'est qu'il n'existe que tant qu'on est là pour le rêver, pour l'alimenter. Son existence est plus que précaire : sitôt le réveil : plus rien — sinon le souvenir. Tel est le jeu de rôle lui-même. Il n'existe que tant que les joueurs et le meneur de jeu sont là, autour de la table, à le créer ensemble. Un jeu de rôle n'est pas un livre, aussi bien éctit et illustré soit-il, ce n'est pas une création achevée, c'est un rêve partagé. Les joueurs se rassemblent, chacun feint de n'être plus lui-même, mais d'incarner le produit de son rêve — et la magie opère. La force du rêve est telle que pendant les heures qui suivent, on oublie la table à laquelle on est accoudé, on oublie les feuilles de personnage parsemées de miettes de sandwich, on oublie les dés que l'on manipule et les termes techniques qui émaillent dialogues et descriptions, pour se retrouver au cœur d'une réalité distincte. Une *réa-lité* ? tous les vrais joueurs de jeu de rôle ne trouveront pas ce terme exagéré. Certes, il ne s'agit que d'un jeu, que d'une simulation, mais du point de vue de cette dernière, sa réalité est indéniable.

Pourtant, quand un meneur de jeu décrit par exemple une auberge, chaque joueur s'en fait-il réellement la même image ? Non, sûrement pas, chacun s'en fait forcément une idée différente. Alors qu'y a-t-il de commun, de suffisamment fort pour assurer la cohésion de tous les rêves des participants, en sorte que sans se perdre, ils soient toujours ensemble à vivre la même illusion ? Qu'y a-t-il de si fort qui puisse rendre secondaire le décor exact de l'auberge, la physionomie exacte de l'aubergiste ? — Ce qu'il y a de si fort, c'est le *jeu* ; et qui dit le jeu, dit les *règles*.

Tel a été le souci de *Rêve de Dragon* depuis sa première édition, et telle est la raison de mon acharnement à faire des

règles ! Faire en sorte qu'elles soient aussi justes que possibles, juste devant être compris de la même façon que l'on dit chanter juste, faire en sorte que les joueurs puissent rêver à l'unisson. Que peut donner la plus belle partition du monde, jouée par un orchestre dont les membres divergent sur les règles-mêmes du solfège ?

Entend-on le solfège quand on écoute la symphonie ? Certes non, et pourtant que serait-elle sans lui ? Les règles sont faites pour être oubliées en tant que telles, devenues machinales. Une bonne règle est une règle qu'on applique sans même se rendre compte qu'on l'applique, mais se faire oublier ne veut pas dire qu'elle ne doit pas exister. Pareillement, une règle qui pose problème, qu'on n'arrive pas à appliquer le moment venu ou qui ne correspond à aucun besoin réel, ne mérite pas de survivre.

Rêve de Dragon ne doit d'exister encore qu'à ce qu'il n'a jamais cessé d'être remis en question. Depuis sa création, des dizaines de règles ont été inventées, testées, modifiées, abandonnées. La version actuelle est le produit de huit années de rêve non stop, de quatre campagnes hebdomadaires menées de front. Aucune règle, ni modification de règle, n'est une décision prise à froid. Toutes correspondent à un besoin réel, pratique et pressant, expérimenté sur le champ. Toutes répondent à une question vitale de simulation. Car si le meneur de jeu peut improviser sur le fond, sur le monde et le scénario qu'il développe, improviser sur les règles de simulation n'implique qu'une seule chose : c'est que ces dernières sont incomplètes ou déficientes. N'oublions pas que nous jouons à un jeu, et que l'honnêteté-même du principe est que les règles en soient claires et connues de tous.

Partout où il a fallu choisir, la jouabilité a été préférée à la complexité de simulation. Partout où cela a été possible, la simplification a été adoptée, non pour appauvrir, mais pour enrichir par un nouveau dynamisme.

J'ose espérer que les nouveaux joueurs trouveront *Rêve de Dragon* à leur goût, et que les vétérans m'en pardonneront les bouleversements.

Très draconiriquement,

Denis Gerfaud.

Termes et dés

La seconde édition de *Rêve de Dragon* suppose que le joueur, même nouveau, sait ce qu'est un jeu de rôle et comment on le pratique. Le principe-même du jeu de rôle n'est donc pas expliqué. On ne trouvera ci-après que l'explication des termes et des abrégés les plus courants.

Joueur. Sont appelés joueurs les participants qui *jouent* réellement, c'est-à-dire prennent des risques (de réussir ou d'échouer), opposés au meneur de jeu, qui ne joue pas, mais décrit, dirige, arbitre.

Gardien des rêves. C'est le titre consacré du meneur de jeu à *Rêve de Dragon.*

PJ. Abréviation de *personnage de joueur*, désigne les personnages incarnés par les joueurs.

Voyageur. *Rêve de Dragon* est le jeu du Voyage, le jeu de la quête incessante : voyage au long des routes, voyage à travers les rêves, voyage au fond de soi-même. Les personnages incarnés par les joueurs sont par définition des voyageurs.

PNJ. Abréviation de *personnage non joueur*, désigne les créatures mises en scène par le gardien des rêves. Ce sont aussi bien les «monstres» que les habitants d'un village, que d'autres voyageurs. Il y a des voyageurs PJ et des voyageurs PNJ.

Les dés. *Rêve de Dragon* requiert l'utilisation de dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. La désignation des jets de dés est abrégée selon la convention courante.

1d6 signifie un dé à six faces, *1d4* un dé à quatre faces, *1d20* un dé à vingt faces, etc. *1d7* signifie le jet d'un dé à sept faces, quoique ce dé n'existe pas physiquement. Pratiquement, on utilise le dé le plus approchant, en l'occurrence 1d8, en ne prenant en compte que les 7 premiers nombres, rejouant en cas de 8, comme si ce résultat n'existait pas. *1d2* sert à tirer à pile ou face et n'importe quel dé peut faire l'affaire : tous les résultats impairs valent 1, tous les résultats pairs valent 2. *1d3* peut être tiré avec 1d6 : 1-2 = 1\ 3-4 = 2\ 5-6 = 3.

2d6 signifient 2 dés à six faces dont on additionne les résultats, on peut ainsi obtenir un résultat de 2 à 12 avec une forte probabilité de 7. Même chose avec *3d6, 4d6,* etc., les résultats étant toujours additionnés. *2d10* signifient la même chose en employant des dés à dix faces, on peut ainsi obtenir un résultat de 2 à 20 avec une forte probabilité de 11.

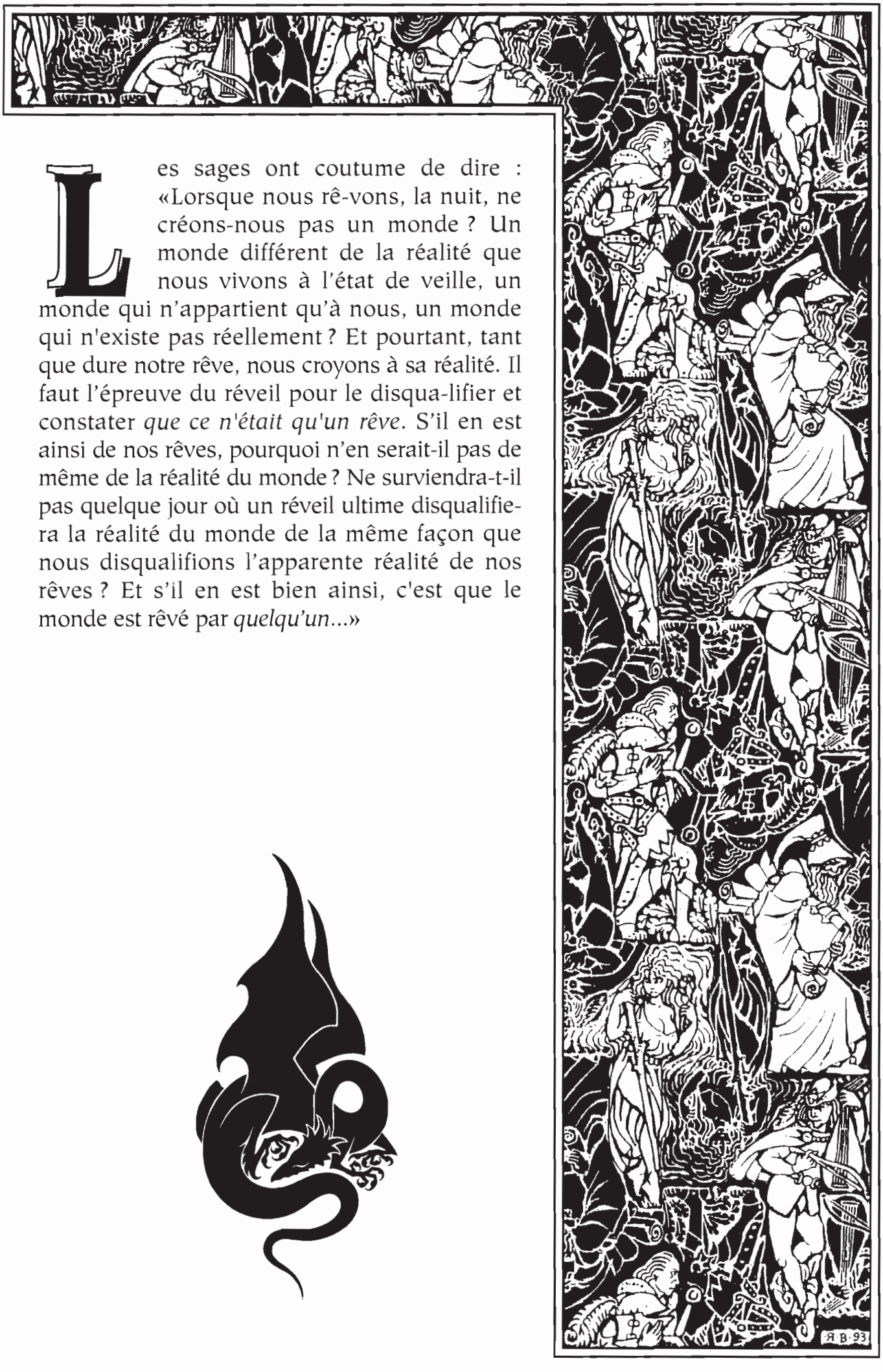
1d6+1 signifie le résultat d'un dé à six face auquel on rajoute 1 point, on peut ainsi obtenir un résultat de 2 à 7 avec des chances égales. *1d6+2* fonctionne pareillement en rajoutant 2 points. *1d6-1, 1d8-2, etc.,* fonctionnent de façon analogue en soustrayant 1 point, 2 points, etc., au résultat. Et l'on peut faire de même avec tous les dés : par exemple *2d10+4* signifie la somme des résultats de deux dés à dix faces, somme à laquelle on rajoute 4 pour obtenir le résultat final.

Jet de pourcentage. C'est le jet de dés le plus utilisé, on l'écrit *1d100* en abrégé ou *1d%*. Il consiste à obtenir un résultat pouvant aller de 1 à 100 avec des chances égales. Pour l'obtenir on utilise 2 dés à 10 faces lancés simultanément, mais dont on n'additionne pas les résultats. L'un des dés fournit les dizaines, l'autre les unités. Il est recommandé d'utiliser des dés de couleurs différentes, par exemple noir pour les dizaines et blanc pour les unités. Si le dé noir donne 4 et le blanc 8, on obtient 48. Si le noir donne 5 et le blanc zéro, on obtient 50. Si le noir donne zéro et le blanc 1, on obtient 01, c'est-à-dire 1. Si les deux dés donnent zéro, c'est la centième combinaison possible valant 100.

Les désignations de jets de dés sont souvent utilisées comme inconnues aléatoires dans le cours du phrase. Par exemple, «le carquois contient 2d6 flèches» signifie qu'il peut en contenir de 2 à 12 et que pour le déterminer précisément il faut jeter les dés en question. Supposons que l'on obtienne 8, on est maintenant fixé : le carquois contient 8 flèches.

Le Livre du Voyageur

RÊVE DE DRAGON



Les sages ont coutume de dire : «Lorsque nous rê-vons, la nuit, ne créons-nous pas un monde ? Un monde différent de la réalité que nous vivons à l'état de veille, un monde qui n'appartient qu'à nous, un monde qui n'existe pas réellement ? Et pourtant, tant que dure notre rêve, nous croyons à sa réalité. Il faut l'épreuve du réveil pour le disqua-lifier et constater *que ce n'était qu'un rêve*. S'il en est ainsi de nos rêves, pourquoi n'en serait-il pas de même de la réalité du monde ? Ne surviendra-t-il pas quelque jour où un réveil ultime disqualifiera la réalité du monde de la même façon que nous disqualifions l'apparente réalité de nos rêves ? Et s'il en est bien ainsi, c'est que le monde est rêvé par *quelqu'un*...»

Règles Essentielles

Anatomie d'un Voyageur

Avant de créer un personnage, il importe de savoir de quoi il est fait, de découvrir les ingrédients qui le composent, les rouages qui l'animent.

Ce chapitre décrit les constituantes fondamentales d'un personnage, les caractéristiques, telles que Force, Intellect ; les compétences, telles que Charpenterie, Équitation ; les points, seuils, et signes particuliers, tels que points de vie, seuil d'encombrement, âge, poids, beauté, etc.

Le chapitre suivant L'ÉTINCELLE DE VIE explique comment le personnage fonctionne.

Ceci étant assimilé, c'est au chapitre 3, NAISSANCE D'UN VOYAGEUR, que l'on trouvera les règles précises de sa création.

Les Caractéristiques

Les caractéristiques représentent les dispositions innées du personnage, et, pouvant augmenter avec l'expérience, sont également une partie de son acquis. On peut naître avec une bonne constitution, ou au contraire une mauvaise vue, à l'individu d'en tirer le meilleur parti, de développer ce qui est faible, de maintenir ce qui est fort.

Pour simuler ces différences entre les individus, les caractéristiques sont ex-primées par des valeurs, des notes allant de zéro à 20. Seuls les créatures et les monstres peuvent avoir des caractéristiques au-delà de 20. Inversement, quand une caractéristique vaut zéro, c'est qu'elle n'existe pas, ou n'existe plus. Par exemple, un aveugle a zéro en VUE.

La moyenne statistique est 10,5, qui, pour simplifier, est arrondie à 10. Un individu entièrement moyen a 10 dans toutes ses caractéristiques.

Les caractéristiques sont au nombre de 18. Les 14 premières sont déterminées en répartissant entre elles un certain nombre de points. Les 4 dernières sont obtenues en faisant la moyenne de certaines autres. A la création d'un personnage, aucune caractéristique ne peut être supérieure à 15 ni inférieure à 6.

TAILLE. Cette caractéristique représente la masse générale d'un personnage. Ce n'est pas sa hauteur, c'est plutôt sa «pointure», indiquant le poids minimal et maximal qu'il peut faire. La TAILLE intervient dans le calcul des points de vie et d'endurance, les seuils d'encombrement (enc) et de sustentation (sust), le bonus au dommage (+dom) personnel et la caractéristique Dérobée. Elle limite la caractéristique FORCE.

APPARENCE. C'est la mesure du charisme, de la présence que dégage un personnage, sans le moindre rapport avec sa beauté. Un personnage ayant une forte APPARENCE est revêtu d'une d'autorité naturelle, il impressionne, il peut séduire mais également faire peur. Un personnage de faible APPARENCE passe inaperçu, on ne l'écoute pas quand il parle, il ne fait pas peur et n'a aucune séduction.

CONSTITUTION. C'est la mesure de la vigueur et de la santé d'un personnage, sa résistance aux chocs et aux maladies. Quel que soit le genre de personnage que vous désiriez incarner, une bonne CONSTITUTION est toujours préférable. Les personnages n'ayant que 6 dans cette caractéristique n'ont que peu de chances de survivre. La CONSTITUTION intervient dans le calcul des points de vie et d'endurance.

FORCE. C'est la force musculaire d'un personnage. Avec 15 en FORCE, un personnage n'est qu'un gros paquet de muscles. Avec 6, il est incapable de soulever la plupart des armes. La FORCE peut être au maximum égale à la TAILLE +4. Un personnage ayant 10 en TAILLE ne pourra pas dépasser 14 en FORCE. La FORCE intervient dans le calcul des caractéristiques Mêlée et Lancer, du +dom personnel et du seuil d'encombrement.

AGILITÉ. C'est la souplesse générale du corps, la coordination harmonieuse des mouvements, et en particulier des membres inférieurs. L'AGILITÉ intervient dans le calcul des caractéristiques Mêlée et Dérobée.

DEXTÉRITÉ. C'est l'habileté manuelle, tactile, d'un personnage. La DEXTÉRITÉ est aux bras et aux mains ce que l'AGILITÉ est aux jambes. Elle intervient dans le calcul des caractéristiques Tir et Lancer.

PERCEPTION. Seuls les animaux ont une caractéristique globale de perception. Les humanoïdes, et en particulier les Humains incarnés par les joueurs, subdivisent cette caractéristique en VUE, OUÏE et ODORAT-GOÛT.

VUE. Plus encore que l'acuité, c'est la mémoire visuelle, et surtout, le sens de l'observation. VUE intervient dans le calcul des caractéristiques Tir et Lancer.

OUÏE. Plus encore que «l'oreille fine», c'est l'analyse et l'interprétation correctes des sons entendus, la mémoire auditive. Chanter juste dépend de l'OUÏE.

ODORAT-GOÛT. L'odorat et le goût ont des rapports si étroits qu'ils sont ici regroupés en une seule et même caractéristique. Analyse, interprétation, identification des odeurs et des saveurs. Caractéristique indispensable pour être un bon cuisinier.

VOLONTÉ. C'est la force de caractère d'un personnage, son courage, mais aussi son ego, son tonus, son moral. Avec 6 en VOLONTÉ, le personnage est mou, influençable, à tendance dépressive. Avec 15, il «pète la forme», sa tendance est à l'exaltation. La VOLONTÉ intervient dans le calcul des points d'endurance.

INTELLECT. Cette caractéristique représente les facultés intellectuelles d'un personnage, ses dispositions à acquérir des connaissances et à s'en servir, sa mémoire. Ce n'est en aucun cas son intelligence. On peut être extrêmement *intellectuel* et n'être qu'un parfait crétin ; c'est même plus courant qu'on ne le croit. L'intelligence du personnage n'est autre que celle du joueur.

EMPATHIE. Autre caractéristique mentale, l'EMPATHIE représente la faculté de se mettre à la place des choses, des créatures, des gens. En termes plus simples, cela réprésente l'intuition du personnage, sa faculté de *sentir* les choses, son accord spontané avec l'environnement. Avec 6 en EMPATHIE, un personnage est complètement *bouché*. Avec 15, il est chez lui partout.

RÊVE. C'est la faculté de rêver et de se souvenir de ses rêves. Le rêve tenant une place prépondérante dans *Rêve de Dragon*, cette caractéristique fait partie des plus importantes. C'est par elle que l'on progresse le plus vite en expérience ; c'est par elle que les magiciens, justement appelés *haut-rêvants*, pratiquent leur art. C'est une sorte de caractéristique «Pouvoir». Quel que soit le personnage que vous désiriez jouer, haut-rêvant ou non, ne la négligez pas.

CHANCE. C'est la chance pure et simple d'un personnage. Elle est souvent utilisée en ultime rattrapage, en cas de jet de dés désastreux (significatif quant à lui de la malchance du *joueur*) pouvant conduire à une catastrophe. Il est toujours bon d'avoir de la chance.

Mêlée. Cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne de FORCE + AGILITÉ. Elle est utilisée pour grand nombre d'actions physiques (courir, escalader, sauter), chaque fois qu'intervient l'action combinée de la force musculaire et de la souplesse. Elle doit son nom à ce qu'elle est principalement utilisée lors des combats de *mêlée*.

Tir. Cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne de VUE + DEXTÉRITÉ. Elle est utilisée quand intervient l'action combinée de la vue et de la dextérité. Elle doit son nom à ce qu'on l'utilise pour les armes de tir, mais sert aussi à dessiner, *tirer* un trait.

Lancer. Cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne de Tir et de FORCE. Elle ajoute la force musculaire à la précision du tir, et est donc principalement utilisée pour les armes de lancer.

Dérobée. Cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne d'AGILITÉ et de (21 - TAILLE). Plus on est petit et agile, mieux on se dérobe. Cette caractéristique sert donc à se dérober, à être discret, silencieux, et lors des combats, à esquiver.

FORCE:	valeur maximale = TAILLE +4
Mêlée:	moyenne de FORCE + AGILITÉ.
Tir:	moyenne de VUE + DEXTÉRITÉ.
Lancer:	moyenne de TIR + FORCE.
Dérobée:	moyenne d'AGILITÉ + (21 - TAILLE).

Les Compétences

Les compétences complètent les caractéristiques et représentent l'*acquis* du personnage. Ce sont les domaines, les matières, où le personnage a acquis de l'expérience.

Les compétences sont représentées par des niveaux relatifs, c'est-à-dire pouvant être positifs, zéro, ou négatifs.

De même que 10 est une caractéristique statistiquement moyenne, 0 est un niveau statistiquement moyen. Un personnage ayant 10 dans une caractéristique et 0 dans la compétence conjointe, possède 50% de chances de réussir une action de difficulté statistiquement *moyenne*.

Les compétences n'ont pas de limite théorique dans le positif, encore que rares soient les niveaux supérieurs à +11. Il existe en revanche une limite dans le négatif, appelée *niveau de base*. Le niveau de base varie selon la famille de compétences.

Les compétences augmentent par l'acquisition pour chacune d'elles de points d'expérience, représentant l'acquis progressif.

Au départ le personnage reçoit un certain nombre de points d'expérience préliminaire qu'il répartit dans les compétences qu'il veut développer.

Si aucun point n'est alloué dans une compétence, cette dernière sera possédée au niveau de base, par exemple Bricolage, base -4, sera à -4.

Compétences générales (Base -4)

BRICOLAGE. L'art d'être inventif avec ses doigts, pour de petits aménagements ou réparations. Ne peut en aucun cas se substituer aux compétences d'artisanat, Charpenterie, Maçonnerie, etc. Bricolage est utilisé quand l'usage de ces compétences n'est pas pertinent.

CHANT. Savoir chanter juste, se souvenir de mélodies, improviser.

COURSE. Sprinter le plus vite possible, ou courir sur de longues distances en ménageant son souffle.

CUISINE. Identifier les saveurs culinaires, les épices et les aromates. Exécuter, inventer une recette. Faire griller un gibier sur un feu de camp n'est généralement pas de la cuisine, mais de la simple survie.

DANSE. Être capable de danser en mesure, de danser harmonieusement avec une personne ou un groupe, de charmer un public par une exhibition.

DESSIN. Avoir le sens des proportions. Savoir dessiner, faire le portrait de quelqu'un, mais également savoir faire un schéma, une carte, un plan, aux proportions exactes.

DISCRÉTION. Se déplacer en silence, sans se faire remarquer, passer inaperçu, se fondre dans l'anonymat, se cacher.

ESCALADE. Escalader des obstacles, grimper à la corde, à un arbre, le long d'une paroi.

SAUT. Sauter par dessus un obstacle ou sauter en contrebas ; rattraper une chute en la transformant en saut.

SÉDUCTION. L'art d'être galant, de paraître attirant aux personnes de sexe opposé. Permet les conquêtes amou-reuses.

VIGILANCE. Le talent d'être toujours sur ses gardes, prêt à déceler la moindre anomalie, de bruit, d'odeur, de mouvement, etc. Permet de ne pas être surpris en combat, par exemple. Indispensable pour monter sérieusement la garde.

Compétences particulières (Base -8)

CHARPENTERIE. C'est au sens large le travail du bois, charpenterie, menuiserie, ébénisterie. Evaluer la qualité, solidité, d'une structure de bois.

COMÉDIE. L'art de paraître sur une scène : jouer un rôle, déclamer des vers, mimer, conter. Peut aussi servir à simuler, mystifier.

COMMERCE. Évaluer le prix d'une marchandise, la valeur d'une monnaie locale. Savoir jusqu'où l'on peut marchander (lequel marchandage doit être fait en *jeu de rôle* par le joueur lui-même).

ÉQUITATION. Monter à cheval, et, d'une manière générale, connaissance des chevaux. Peut s'appliquer aux autres montures de *Rêve de Dragon* : aligates, zyglutes, etc.

MAÇONNERIE. C'est au sens large le travail de la pierre. Evaluer la qualité, solidité d'une structure maçonnée.

MUSIQUE. Solfège et règles musicales, jeu d'un instrument. Musique donne droit à la connaissance d'un instrument de musique, un seul, à spécifier.

PICKPOCKET. Art extrêmement dangereux du vol à la tire.

SURVIE EN CITÉ. Se sentir à son aise dans un milieu urbain, dans une foule.

Compétences et Niveau de base

	niveau de base
Compétences générales	**-4**
Compétences de combat de mêlée	**-6**
Compétences particulières	**-8**
Tir et Lancer	**-8**
Compétences spécialisées	**-11**
Connaissances	**-11**
Draconic	**-11**

Savoir s'orienter intuitivement dans le dédale d'une cité inconnue, et en déceler les dangers : coupeurs de bourse, escrocs, tout autant que patrouilles de gardes. Savoir à qui s'adresser.

SURVIE EN EXTERIEUR. Se sentir à son aise dans la nature, hors de toute civilisation, s'orienter. Construire un abri, allumer un feu en mauvaises conditions, trouver de l'eau, pêcher, savoir dépecer un gibier et l'accomoder sur un feu de braise. Quand un milieu particulier devient déterminant, utiliser à la place une des 6 survies spécifiques :

SRV EN DÉSERT, SRV EN FORÊT, SRV EN GLACES, SRV EN MARAIS, SRV EN MONTAGNE, SRV EN SOUS-SOL.
Par exemple pister un gibier en forêt demande l'usage de Survie en Forêt, trouver une grotte pour s'abriter en montagne demande Survie en Montagne. Survie en Extérieur tient lieu de survie spécifique pour les plaines et collines non boisées.

TRAVESTISSEMENT. L'art de se déguiser, de se grimer, de se rendre méconnaissable.

Compétences spécialisées (Base -11)

ACROBATIE. Pirouettes, sauts périlleux, art du funambule, et d'une manière générale, toutes les performances d'agilité spécialisées.

CHIRURGIE. L'art de soigner les blessures, panser, recoudre ; savoir se servir d'un rasoir. Chirurgie est utilisée pour accomplir premiers soins et soins complets sur toutes les blessures, et par extension, pour tous les actes de secourisme et de réanimation.

JEU. Jeux de tripot, manipuler les dés. Connaître les jeux et les meilleures stratégies, déceler un tricheur et tricher soi-même.

JONGLERIE. Balles, quilles, couteaux, torches enflammées : l'art traditionnel du jongleur.

MAROQUINERIE. Travail du cuir et de la peau. Dépecer correctement un animal en vue de conserver la peau, préparation au tannage, tannage. Evaluer la qualité, solidité, d'un travail de cuir.

MÉTALLURGIE. C'est au sens large le travail du métal, et principalement du fer. Battre le fer, forger, tremper, limer, poncer, riveter. Evaluer la qualité, solidité, d'un objet de fer, une arme par exemple.

NATATION. Nager, plonger.

NAVIGATION. Connaissance des manœuvres à accomplir sur un voilier, connaissance de la mer, de ses courants. *(Voir Livre III.)*

ORFÈVRERIE. Travail et connaissance des métaux précieux : or, argent, cuivre, étain, et par extension des pierres et perles précieuses. Evaluer la taille et la pureté d'une gemme, le prix d'un bijou.

SERRURERIE. Compréhension des mécaniques et mécanismes, et plus particulièrement des serrures. Comprendre un mécanisme, le faire fonctionner, le réparer, le désarmer, le crocheter.

Connaissances (Base -11)

ALCHIMIE. Connaissance des recettes et préparations alchimiques. Identification, élaboration, des solutions diverses, breuvages, poudres, onguents, crèmes, etc. *(Voir Livre III.)*

ASTROLOGIE. Connaissance des étoiles et de leur signification symbolique. Calculer les nombres astraux gouvernant la chance de chaque individu. (Voir RÈGLES ADDITIONNELLES.) S'orienter aux étoiles.

BOTANIQUE. Identification des espèces végétales et de leurs propriétés. Permet de savoir si une plante connue pousse dans un milieu donné. Recherche de cette plante.

LÉGENDES. Connaissance des légendes et des faits du passé. Légendes tient lieu d'histoire.

ÉCRITURE. Lire et écrire. Savoir composer un texte, un poème. Connaissance générale des langues anciennes.

MÉDECINE. Diagnostic et soin des maladies. Connaissance des remèdes.

ZOOLOGIE. Connaissance des espèces animales, de leurs mœurs, leur habitat.

Draconic (Base -11)

Les quatre voies de Draconic correspondent aux quatre grands champs d'investigation des magiciens, les haut-rêvants. Le Livre II leur est entièrement consacré.

VOIE D'ONIROS. Magie s'appliquant au monde inanimé.

VOIE D'HYPNOS. Magie d'illusion, suggestion, invocation.

VOIE DE NARCOS. Magie d'enchantement.

VOIE DE THANATOS. Magie noire des forces du cauchemar.

Combat de Mêlée (Base -6)

BOUCLIER. Utilisation de toutes les sortes de bouclier pour parer.

CORPS A CORPS, ESQUIVE, DAGUE DE MÊLÉE. Groupées en une seule jusqu'au niveau zéro, ces compétences sont les principes de base du combat de mêlée. Corps à corps permet de se battre sans armes ; Esquive permet d'esquiver toutes les sortes de coup ; Dague de mêlée permet l'utilisation de la dague au contact.

ÉPÉE A UNE MAIN, ÉPÉE A DEUX MAINS. Groupées en une seule jusqu'au niveau zéro, ces compétences permettent l'utilisation des sept types d'épées de *Rêve de Dragon* pour attaquer ou parer.

FLÉAU. Utilisation de tous les types de fléaux, pour attaquer.

HACHE A UNE MAIN, HACHE A DEUX MAINS. Groupées en une seule jusqu'au niveau zéro, ces deux compétences permettent l'utilisation des hachettes, cognées et haches de bataille, pour attaquer.

LANCE. Utilisation en mêlée de la lance courte et de la javeline, pour attaquer, voire parer.

MASSE A UNE MAIN, MASSE A DEUX MAINS. Groupées en une seule jusqu'au niveau zéro, ces compétences permettent l'utilisation des masses, gourdins, bâtons, pour attaquer, voire parer.

ARME D'HAST. Utilisation de toutes les piques, vouges, hallebardes, toujours maniées à deux mains, pour attaquer.

Tir et Lancer (Base -8)

ARBALÈTE. Utilisation de tous les types d'arbalètes.

ARC. Utilisation de tous les types d'arcs.

FRONDE. Utilisation de la fronde giratoire.

DAGUE DE JET. Utilisation de la dague en lancer.

JAVELOT. Utilisation de la lance courte ou de la javeline en lancer.

FOUET. Utilisation du fouet.

Points, Seuils & Signes particuliers

Les *points*, sans cesse dépensés puis regagnés, servent à indiquer l'état actuel du personnage, sa santé, sa puissance onirique.

Les *seuils* sont des limites, au-delà ou en deçà desquelles des modifications peuvent intervenir dans son comportement. Points et seuils dérivent directement des caractéristiques.

Les *signes particuliers* achèvent de dessiner le personnage et lui confèrent la touche de finition. Pour la plupart, ils sont librement choisis par le joueur.

Tous les détails de création sont donnés au chapitre *3. NAISSANCE D'UN VOYAGEUR*. Par ailleurs, les *RÈGLES ADDITIONNELLES* proposent encore d'autres points et seuils, pour faire du personnage une entité aussi complète que possible et pour un maximum de simulation (*Moral, Chance, Destinée*).

Les principaux points :

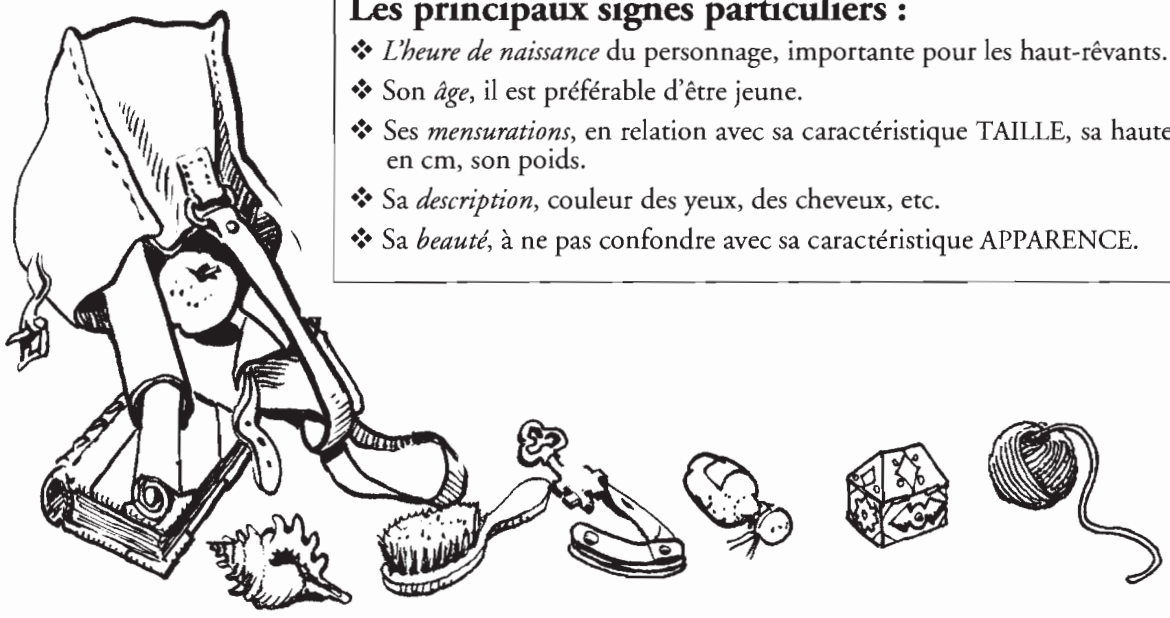
- Les *points de rêve*, qui baissent à chaque usage de la magie.
- Les *points de vie,* qui baissent à chaque diminution du potentiel vital de l'individu (blessure, maladie) et indiquent sa mort lorsqu'un certain seuil négatif est dépassé.
- Les *points d'endurance,* qui baissent à chaque traumatisme ou effort violent, entraînant parallèlement une augmentation des *points de fatigue.*

Les principaux seuils :

- Le *seuil d'encombrement* (en abrégé *enc*), qui indique la charge maximale qu'un individu peut porter, au-delà de laquelle il souffre de malus à ses actions.
- Le *seuil de sustentation* (en abrégé *sust*), qui indique la quantité de nourriture dont il a besoin pour survivre sans malus.
- Le *seuil de constitution* (en abrégé *SC*), qui indique principalement la limite négative de points de vie qu'il ne peut dépasser.
- Le *seuil de rêve* (en abrégé *SR*), qui est la limite de récupération des points de rêve (voir *Livre II).*
- Le *bonus aux dommages* (en abrégé *+dom*) *personnel*, qui modifie, selon sa carrure, les dommages qu'il peut occasionner en combat.

Les principaux signes particuliers :

- *L'heure de naissance* du personnage, importante pour les haut-rêvants.
- Son *âge*, il est préférable d'être jeune.
- Ses *mensurations*, en relation avec sa caractéristique TAILLE, sa hauteur en cm, son poids.
- Sa *description*, couleur des yeux, des cheveux, etc.
- Sa *beauté*, à ne pas confondre avec sa caractéristique APPARENCE.



L'Etincelle de Vie

Nous avons découvert les deux rouages principaux dont est composé notre personnage : les caractéristiques et les compétences.

Mais ces rouages sont toujours au repos, ils ne tournent pas encore, notre personnage ne vit pas.

Le sujet de ce chapitre est de mettre ces rouages en fonction, provoquant ainsi l'étincelle de vie. Notre personnage va se mettre à vivre : à courir, à sauter, à chanter, etc.

Ce chapitre est très important car il est le cœur-même des règles de Rêve de Dragon.

La Table de Résolution

La plupart des actions des personnages ne nécessitent aucun jet de dés, elles sont dites automatiques : marcher, parler, manger, dormir...

Pour d'autres, au contraire, le succès ne saurait être assuré à 100%. C'est par exemple escalader, se cacher, combattre, lancer un sort. Pour ces dernières, il faut déterminer à chaque fois un *pourcentage de succès*. Selon les cas et les difficultés relatives, ce pourcentage peut être élevé, par exemple 95% de chances d'escalader tel mur, ou au contraire dramatiquement bas : 5% de chances d'esquiver tel coup d'épée.

Une fois le pourcentage déterminé, le joueur joue un jet de pourcentage (1d00). Si le résultat est égal ou inférieur aux chances de réussite, il réussit ; si le résultat est supérieur, il échoue.

Le pourcentage évaluant les chances de succès est trouvé sur la *table de Résolution*. Toutes les actions entreprises par les personnages dépendent d'une des 18 caractéristiques, et, éventuellement, d'une des nombreuses compétences.

Parallèlement, toute action se voit attribuer une *difficulté*, exprimée comme pour les compétences par un nombre relatif : *zéro* (= statistiquement moyen), *négatif* (plus c'est négatif, plus c'est difficile) ; *positif* (plus c'est positif, plus c'est facile).

-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76
2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93
3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110
3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127
4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136
4	8	17	25	34	42	51	59	68	76	85	93	102	110	119	127	136	144
4	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153
4	9	19	28	38	47	57	66	76	85	95	104	114	123	133	142	152	161
5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170

CARACTÉRISTIQUE = Colonne -8
Ajustement général = (difficulté)+(compétence)+(état général)
Pourcentage = Ligne CARACTÉRISTIQUE / Colonne Ajustement

Fonctionnement

Tout en haut de la table de Résolution, en abscisse (horizontal), se trouvent des nombres allant de -10 à +7.

Ces nombres, appelés ajustements, représentent les difficultés. Sous l'ajustement -8, une colonne grisée présente en ordonnée (vertical) des nombres allant de 6 à 20. Ces nombres correspondent aux caractéristiques. Dans la table, le croisement de la caractéristique en ordonnée et de l'*ajustement final* en abscisse donne les chances de succès exprimées en pourcentage.

L'*ajustement final* est la somme algébrique de la difficulté et de la compétence utilisée.

Extension de la table de Résolution

La table de Résolution peut être indéfiniment étendue, tant en abscisse pour les ajustements positifs, qu'en ordonnée pour des caractéristiques inférieures à 6 ou supérieures à 20.

L'ajustement -8, celui où l'on trouve précisément la caractéristique, correspond à cette dernière multipliée par 1.

L'ajustement -7 correspond à la caractéristique multipliée par 1,5. L'ajustement -6 à la caractéristique multipliée par 2, l'ajustement -5 à la caractéristique multipliée par 2,5 ; et ainsi de suite par incréments de 0,5. Tous les résultats sont arrondis au chiffre inférieur.

L'ajustement zéro est ainsi la caractéristique x5 et l'ajustement +10 la caractéristique x10. Seule exception à cette progression rigoureuse, l'ajustement -9 correspond à la caractéristique divisée par 2, et -10 à la caractéristique divisée par 4. Il est ainsi facile d'extrapoler de rares jets de dés hors table. 22 à +12 correspond à la caractéristique x11, soit 242%. Significative = 121, particulière = 49.

Les difficultés

Evaluer les difficultés est la tâche principale du gardien des rêves. Les règles présentent un grand nombre de cas de figure préétablis, sauts, soins des blessures, lancer des sorts, etc. ; dans les scénarios, les principales difficultés sont

indiquées ; mais la variété totale des actions est telle, les conditions de chacune sont tellement spécifiques, qu'on ne saurait tout prévoir et mettre en table. C'est donc à chaque gardien des rêves de prendre en charge cet important aspect du jeu, en se basant sur les tables existantes et les exemples des scénarios.

Un peu de bon sens suffit, aidé par la table des Difficultés, qui octroie un qualificatif aux principaux ajustements. Se rappeler que la difficulté zéro n'est «moyenne» que statistiquement parlant.

Nitouche, le personnage qui nous servira d'exemple tout au long de ces règles, tente de sauter par dessus une haie. Le gardien des rêves estime la difficulté malaisée (-2). L'action requiert la caractéristique Mêlée et la compétence Saut. Nitouche a 10 en Mêlée et -2 en Saut.

On calcule donc ainsi son ajustement final : -2) + (-2) = -4.

Dans la colonne -8, on repère sa caractéristique de Mêlée (10) ; tout en haut de la table, en horizontal, on repère l'ajustement final (-4) ; et l'on voit que la croisée des deux donne 30. Cela signifie que Nitouche a 30% de chances de sauter correctement. On joue un jet de pourcentage, et si le résultat est égal ou inférieur a 30, l'action réussit ; dans le cas contraire, elle échoue.

État général. La difficulté est souvent la somme (algébrique) de la difficulté en soi et de l'*état général* du personnage. Ce nouvel ajustement dépend essentiellement de son état de santé. Un personnage «normal» a un état général de zéro, c'est-à-dire qu'on n'en tient pas compte. Par contre, sa fatigue, ses blessures, son surencombrement, voire son état d'ébriété, peuvent lui donner des malus. Sur cette question, le gardien des rêves n'a pas à improviser : des règles précises sont prévues.

Devant la même haie, supposons Nitouche très fatiguée, souffrant d'un malus de -2 dû à la fatigue, et surencombrée de 1 point. La haie reste la même, difficulté -2. Mais la difficulté réelle à laquelle Nitouche oppose sa compétence de Saut doit maintenant tenir compte des malus de son état général. Ajustement final : (-2) difficulté + (-2) fatigue + (-1) surencombrement + (-2) compétence de Saut = -7. Dans la table, 10 à -7 donne 15%, ce qui commence à être assez faible !

Difficultés

-10	*et en deçà*	chimérique
-9		presque insurmontable
-8		extrêmement difficile
-7		très difficile
-6		difficile
-5		problématique
-4		laborieux
-3		très malaisé
-2		malaisé
-1		assez malaisé
0		moyen
+1		assez facile
+2		facile
+3		très facile
+4	*et au-delà*	encore plus facile

Multiples combinaisons

Le dynamisme du système Caractéristique/Compétence permet en théorie toutes les combinaisons possibles. Selon le cas, pour une compétence donnée, ce n'est pas la même caractéristique qui est utilisée. Supposons, par exemple, qu'un personnage veuille acheter un cheval. Il se rend au marché aux chevaux et examine les bêtes. Pour trouver un cheval sans défaut, on lui demandera de jouer VUE/Équitation, puis pour monter en selle, AGILITÉ/Équitation. Le voilà dans la campagne, mais il sent son cheval inquiet et nerveux. Saura-t-il le calmer ? Jouer EMPATHIE/Équitation. La bête commence à se cabrer. Le personnage aura-t-il le courage de rester en selle ? Qu'il joue VOLONTÉ/Équitation. Hélas, après un superbe vol plané, le voilà dans le fossé, tandis que la carne s'enfuit au grand galop ! Plus tard, il entend hennir derrière une haie. Saura-t-il reconnaître son cheval ? OUÏE/Équitation.

Finalement écœuré par un nouvel échec, il se rend à l'auberge et commande un steak tartare afin de savourer sa vengeance avec ODO-GOÛT/Équitation. (Le dernier exemple est très spécieux et ne doit pas forcément être pris pour modèle, mais il montre jusqu'où peut théoriquement aller le système.)

Compétences concurrentes. Lorsque plusieurs compétences sont déterminantes pour l'action entreprise, on utilise la plus basse de toutes.

Nitouche tente de se déplacer discrètement en forêt. Elle a +3 en Discrétion, mais -3 en Survie en Forêt. C'est malheureusement pour elle Survie en Forêt qui prime, la plus basse, et qui est utilisée pour résoudre son action.

Compétence absente. Il est pour finir des cas où aucune compétence n'est pertinente par rapport à l'action entreprise. Dans ce cas, la caractéristique utilisée n'est ajusté que par la difficulté (et l'éventuel état général). Par exemple, soulever une lourde pierre n'est du domaine d'aucune compétence. On se contentera de jouer FORCE/Difficulté.

Qualité des Actions

Dans nombre de cas, savoir qu'on a réussi ou échoué est insuffisant. On aimerait savoir si c'est très réussi ou très échoué ; on aimerait, par exemple, connaître la qualité du morceau de musique que l'on vient de jouer. Deux règles complémentaires permettent d'aboutir à cela : les résultats spéciaux et les points de qualité.

Résultats spéciaux

Certaines réussites et échecs spéciaux sont à considérer par rapport aux chances de succès. Ce sont :

- Réussite particulière (en abrégé Part.) = 20% des chances de succès.
- Réussite significative (en abrégé Sign.) = 50% des chances de succès.
- Echec particulier (en abrégé Ech.P.) = 20% des chances d'échec.
- Echec total (en abrégé Ech.T.) = 10% des chances d'échec.

Toute réussite en deçà de la significative est appelée réussite normale (en abrégé *Norm.*) ; tout échec en deçà de l'échec particulier est appelé échec normal (en abrégé *Echec*).

Les réussites significatives se calculent aisément de tête, puisqu'il ne s'agit que de diviser les chances de succès par deux. Pour les nombres impairs, on arrondit à l'inférieur (50% de 15 = 7). Le calcul des autres résultats spéciaux étant moins aisé, on les trouve tout calculés dans la table des Résultats spéciaux.

En termes d'événement, les conséquences des différentes sortes de résultats sont à juger par le gardien des rêve. D'une manière générale, un *échec total* indique un résultat désastreux, un *échec particulier* un très mauvais résultat, un *échec normal* un ratage ou un mauvais résultat sans plus, une *réussite normale* un résultat passable, une réussite significative un résultat excellent, et une *réussite particulière* un résultat au-delà de toute espérance. Certains cas sont directement explicités dans les règles (maladresses en combat, échecs totaux au lancer des sorts).

Retrouvons Nitouche devant sa haie. Avec 30% de chances de succès, elle obtient une réussite particulière en faisant 06 ou moins, une réussite significative en faisant entre 07 inclus et 15 inclus, une réussite normale en faisant entre 16 inclus et 30 inclus.

Si elle fait plus de 30, mais moins de 86, son échec n'est que normal. A partir de 86 inclus, l'échec est particulier jusqu'à 93 ; et à partir de 94 (inclus), c'est un échec total. Avec 78% de chances d'être discrète, Nitouche obtient une Sign. à partir de 39, une Part. à partir de 16, un Ech.P. à partir de 96 et un Ech.T. à partir de 99.

Ajustement inférieur à -10

Quand l'ajustement général est inférieur à -10, c'est-à-dire à partir de -11, les chances de succès tombent uniformément à 01, et ni les significatives ni les particulières ne sont plus prises en compte. Tout échec est un échec particulier, tandis que les chances d'échec total augmentent de façon foudroyante. A partir de -17, tout résultat, même 01, est un échec total.

Ajst. général	*Norm.*	*Ech.T.*
-11	01	90
-12	01	70
-13	01	50
-14	01	30
-15	01	10
-16	01	02
-17 *et au-delà*	—	01

Succès supérieur à cent

Quand les chances de succès sont supérieures à 100, il n'y a plus d'échec particulier ni total. Toutefois, un résultat de 00 (cent) au jet de dés indique toujours un échec normal, quel que soit le pourcentage de chances.

Réussite particulière (en abrégé *Part.*) — 20% des chances de succès. Résultat au-delà de toute espérance

Réussite significative (en abrégé *Sign.*) — 50% des chances de succès. Résultat excellent

Echec particulier (en abrégé *Ech.P.*) — 20% des chances d'échec. Très mauvais résultat

Echec total (en abrégé *Ech.T.*) — 10% des chances d'échec. Résultat désastreux

Résultats spéciaux

% de Norm.	*Part.*	*Ech.P.*	*Ech.T.*
01-05	01	81	92
06-10	02	82	92
11-15	03	83	93
16-20	04	84	93
21-25	05	85	94
26-30	06	86	94
31-35	07	87	95
36-40	08	88	95
41-45	09	89	96
46-50	10	90	96
51-55	11	91	97
56-60	12	92	97
61-65	13	93	98
66-70	14	94	98
71-75	15	95	99
76-80	16	96	99
81-85	17	97	00
86-90	18	98	00
91-95	19	99	00
96-00	20	00	00
101-105	21	—	—
106-110	22	—	—

Les points de qualité

La règle des *points de qualité* n'est utilisée que lorsqu'il est important de connaître la qualité obtenue. C'est uniquement le cas des œuvres, création, improvisation ou interprétation : musique, chant, dessin, cuisine, artisanat, etc.

Les qualités sont représentées par une échelle de 0 à 10+. Zéro est la qualité minimale, la plus ordinaire. Plus bas, on ne peut plus guère parler de qualité, mais plutôt de défaut : -1 est un peu raté, -2 est encore plus raté, -10 est un désastre. Il n'y a théoriquement pas de limite aux qualités, mais rares sont celles qui dépassent +10.

Création, improvisation

Le personnage joue un jet de Caractéristique/Compétence concernées avec une difficulté de base de zéro. A cette base peut s'ajouter un ajustement de condition, à l'appréciation du gardien des rêves, en fonction par exemple du matériel disponible. Puis le personnage note le type de résultat obtenu et le nombre de points de qualité correspondant sur la table suivante.

Résultat	*Points de qualité*
Ech.T.	-6
Ech.P.	-4
Ech.	-2
Norm.	0
Sign.	+1
Part.	+2

Le personnage ajoute alors les points obtenus à son niveau de compétence, et la somme indique la qualité finale de son œuvre. En cas de réussite particulière, la qualité minimale obtenue est zéro, même si la somme des facteurs donne un nombre négatif.

Qualité = niveau de compétence + points de qualité obtenus

Nitouche a -4 en Cuisine, 7 en ODO-GOÛT, et tente de confectionner un ragoût de lapin pour Brucelin, un voyageur qu'elle vient de rencontrer. En fonction des conditions et du matériel possédé, le gardien des rêves lui octroie une difficulté -1. Nitouche joue un jet de ODO-GOÛT/Cuisine à -1, soit avec un ajustement final de -5, 17%. Elle obtient 86, échec particulier valant -4 points. Ces -4 points sont ajoutés à son niveau de compétence (-4) pour donner au ragoût une qualité -8. «Empoisonneuse !» hurle Brucelin devenu tout vert. Le lendemain, il décide de cuisiner lui-même, difficulté identique. Brucelin a +3 en Cuisine et 13 en ODO-GOÛT. Il obtient 25 sur 78, réussite significative valant +1 point, lequel, ajouté à sa compétence, donne une qualité +4. «Cesse, de t'empiffrer comme ça !» grommelle Nitouche.

On suppose un rapport direct et proportionnel entre la qualité et la difficulté que celle-ci peut impliquer à son tour, la difficulté étant toujours égale à la qualité, signe inversé. Par exemple une mélodie de qualité 5 donne une difficulté -5 à interpréter, une serrure de qualité 0 donne une difficulté 0 à crocheter, un piège de qualité -2 donne une difficulté +2 à détecter.

Interprétation

Lorsqu'un personnage tente de reproduire une œuvre préexistante, partition musicale, pantomine, recette de cuisine, etc., il doit jouer un jet de la compétence concernée, ajusté négativement par la qualité préxistante de l'œuvre. Réussite ou échec, la qualité obtenue est au *maximum* égale à la qualité préexistante.

Réussite. Si le jet de dés réussit, la qualité obtenue est égale à la qualité préexistante de l'œuvre. En cas de réussite significative ou particulière, l'interprétation ou l'exécution sont respectivement *brillante* ou *très brillante*, mais ne changent pas la qualité de l'œuvre.

Sur sa mandoline, Nitouche joue le «Prélude à l'heure du Vaisseau», un morceau de qua-lité 1, donc de difficulté -1. Avec son niveau +1 en mandoline, elle joue DEXTÉRITÉ à +1 -1 = 0 (60%) et obtient 28, une significative. Le résultat est uen interprétation brillante d'une musique de qualité 1.

Échec. Si le jet de dés échoue, le personnage ajoute à son niveau de compétence les points de qualité obtenus selon son type d'échec, points en l'occurence forcément négatifs, et la somme indique la qualité de ce qui est finalement obtenu. Cette qualité peut être inférieure à la qualité préexistante mais au *maximum* égale à celle-ci.

Nitouche tente maintenant la «Fugue du Poisson Acrobate», une œuvre de qualité 5, donc de difficulté -5. Avec 36% de chances, elle obtient 48, un échec normal, valant -2 points de qualité. Ajoutés à son niveau +1 en mandoline, ces -2 points aboutissent finalement à une qualité -1. On est loin de la qualité normale de l'œuvre.

Qualités

-1	un peu raté
0	passable
+1	pas mal
+2	assez bien
+3	plutôt mieux
+4	bien
+5	très bien
+6	excellent
+7	superbe
+8	parfait
+9	fantastique
+10 *et au-delà*	génial

Variété des Actions

On trouvera ci-après les exemples les plus courants d'associations Caractéristique/Compétence. Nombre d'indications complémentaires figurent aux chapitres appropriés, ainsi que dans les règles additionnelles.

Art et artisanat

Il peut être intéressant pour ces actions d'évaluer la qualité obtenue avec la règle des points de qualité.

Chanter, performance vocale : OUÏE/Chant
Improviser, composer un poème ou des paroles : INTELLECT/Légendes
Danser : APPARENCE/Danse
Créer une chorégraphie : VUE/Danse
Composer ou improviser une musique : OUÏE/Musique
Exécuter une partition musicale : DEXTÉRITÉ/Musique
Dessiner : Tir/Dessin
Créer une pièce de théâtre : INTELLECT/Comédie
Jouer ou improviser un rôle : APPARENCE/Comédie
Cuisiner : GOÛT/Cuisine
Acrobatie, équilibre, funambulisme : AGILITÉ/Acrobatie
Jongler : DEXTÉRITÉ/Jonglerie
Travail du bois : DEXTÉRITÉ/Charpenterie
Travail de la pierre : DEXTÉRITÉ/Maçonnerie
Travail du métal : DEXTÉRITÉ/Métallurgie
Travail du cuir : DEXTÉRITÉ/Maroquinerie
Bijoux : DEXTÉRITÉ/Orfèvrerie
Se travestir : APPARENCE/Travestissement
Travestir un tiers : VUE/Travestissement

Mouvement

Pour ces actions, il suffit souvent de savoir si l'on réussit ou échoue, la qualité étant sans importance, à part la maladresse en cas d'échec total. Pour la hauteur des sauts, les distances parcourues, etc, voir le chapitre 4. AU FIL DES JOURS.

Escalader : AGILITÉ/Escalade
Sauter en hauteur, en longueur : Mêlée/Saut
Sauter en contrebas : AGILITÉ/Saut
Sprint : Mêlée/Course
Course de fond : CONSTITUTION/Course
Se faufiler, se cacher : Dérobée/Discrétion
Jouer des coudes dans une foule : Dérobée/Survie en Cité
Tenir sur une monture : AGILITÉ/Equitation
Calmer une monture : EMPATHIE/Equitation
Nager, plonger : AGILITÉ/Natation
Plonger en apnée : CONSTITUTION/Natation

Combat

Les règles détaillées se trouvent au chapitre 6. LE COMBAT.

Combattre sans arme : Mêlée/Corps à corps
Attaquer avec une arme : Mêlée/Compétence d'arme utilisée
Parer avec une arme : Mêlée/Compétence d'arme utilisée
Parer avec un bouclier : Mêlée/Bouclier
Esquiver : Dérobée/Esquive
Tirer une flèche : Tir/Arc
Lancer un projectile (dague, javelot) : Lancer/Compétence d'arme utilisée

Connaissances

Les connaissances ne peuvent pas être utilisées quand elles ne sont qu'au niveau de base -11.

Identifier une substance : INTELLECT/Alchimie
Observer les étoiles : INTELLECT/Astrologie
Identifier une plante : INTELLECT/Botanique
Test de culture générale : INTELLECT/Légendes
Déchiffrer un document ancien : INTELLECT/Ecriture
Diagnostiquer un mal : INTELLECT/Médecine
Identifier un animal : INTELLECT/Zoologie

Influencer

Les personnages n'ont pas de caractéristique/compétence d'éloquence ni de discours. C'est au joueur de réellement jouer son rôle : marchander, convaincre. Selon les efforts déployés (et son scénario), le gardien des rêves décide que ses créatures sont influencées ou non. De la même manière, il ne joue pas de dés pour déclarer ensuite au joueur : "J'ai fait 01, tu es obligé de me croire !" ; il y a réciprocité totale du procédé. Entre eux, les personnages des joueurs ne jouent pas non plus de dés pour se convaincre : c'est uniquement la parole des joueurs qui entre en ligne de compte. Seule l'APPARENCE des personnages – qui n'est pas celle des joueurs – peut donner lieu à des jets de dés.

Séduire une personne du sexe opposé : APPARENCE/Séduction
Mystifier : APPARENCE/Comédie
Imposer confiance : APPARENCE/Survie en milieu considéré
Impressionner, effrayer : APPARENCE/Compétence de combat

Survivre

La caractéristique de Perception n'existe pas en tant que telle pour les personnages des joueurs, c'est une commodité de règle. A chaque fois que Perception est demandée, il faut en réalité utiliser VUE, OUÏE, ODO-GOÛT ou EMPATHIE selon le sens qui est sollicité.

Jauger l'ambiance d'un lieu public : EMPATHIE/Survie en Cité
Trouver son chemin en ville : Perception/Survie en Cité
S'approvisionner au meilleur prix : INTELLECT/Commerce
Voler la bourse d'un passant : DEXTÉRITÉ/Pickpocket
Etre sur ses gardes : Perception /Vigilance
Repérer un détail insolite : Perception/Survie en milieu considéré
Suivre des traces : VUE/Survie en milieu considéré
Repérer un piège en extérieur : VUE/Survie en milieu considéré
Repérer un piège ou passage secret dans une construction : VUE/Maçonnerie
Idem dans un ouvrage de bois : VUE/Charpenterie
Trouver du gibier : Perception/Survie en milieu considéré
Pêcher : VUE, DEXTÉRITÉ /Survie en Extérieur
Allumer un feu en conditions difficiles : DEXTÉRITÉ/Survie en Extérieur
Préparer un gibier : DEXTÉRITÉ/Survie en Extérieur ou Cuisine
Trouver des herbes connues : VUE/Survie en milieu considéré
Fabriquer un abri : DEXTÉRITÉ/Survie en Extérieur ou milieu considéré
Préparer une peau pour le tannage : DEXTÉRITÉ/Maroquinerie
Soigner un blessé : DEXTÉRITÉ/Chirurgie

Naissance d'un Voyageur

Nous savons maintenant de quoi est composé notre personnage et comment ses rouages s'engrènent pour simuler sa vie.

Ce troisième chapitre va être intégralement consacré à sa création. Pour ce faire, vous avez besoin d'un jeu de feuilles de personnage et de quoi écrire. Quoique les calculs ne soient en rien compliqués, une petite calculatrice peut être utile pour vérifier que tous les points disponibles ont bien été alloués.

Pour la création du personnage, aucun dé n'est nécessaire.

La Feuille de Personnage

La quantité d'informations concernant un personnage est telle que celles-ci ne sauraient tenir sur une seule page. On utilise donc jusqu'à cinq «feuilles de personnage». Seul l'usage des deux premières est traité dans ce chapitre. Il y a en tout :

- La feuille de personnage proprement dite où est décrit le personnage
- La feuille de route qui sert à tenir à jour tout ce qui varie en cours de partie (endurance, fatigue, blessures,...)
- La feuille d'équipement où est décrit en détail ce que possède le personnage, *voir chapitre 4. AU FIL DES JOURS*
- La feuille d'archétype qui est la somme de toutes les vies antérieures du personnage, *voir chapitre 7. L'ARCHÉTYPE*
- La feuille de sorts qui est réservée aux magiciens, *voir Livre II, Le Haut-rêve*

Sur la feuille de personnage, la création se déroule en quatre étapes : détermination des caractéristiques, détermination des compétences, calcul des points et seuils, choix des signes particuliers.

Haut-rêvant ou non ?

Avant de commencer la création de votre personnage, il vous faut faire un choix fondamental : sera-t-il haut-rêvant, c'est-à-dire magicien, ou non ? Le don de haut-rêve est censé s'acquérir pendant l'enfance, et votre personnage adulte n'aura pratiquement aucune chance de devenir haut-rêvant par la suite.

Le principe de création des haut-rêvants et des autres personnages (appelés vrai-rêvants) est identique, mais les haut-rêvants doivent réserver des points pour les compétences de magie (Draconic) et pour les sorts. Les non-haut-rêvants peuvent bénéficier de la règle additionnelle des vrai-rêvants (*voir RÈGLES ADDITIONNELLES*).

Caractéristiques : 160 points

Déterminer les 14 premières caractéristiques, de TAILLE à CHANCE, en répartissant librement entre elles 160 points, soit 11,4 de moyenne. Aucune caractéristique ne peut être inférieure à 6 ni supérieure à 15.

Inscrire les caractéristiques dans la colonne de gauche, la colonne de droite étant réservée aux points d'expérience que le personnage ne manquera pas de gagner au cours de sa carrière.

Limitation. La FORCE peut au maximum être égale à TAILLE +4. Un personnage de 6 en TAILLE peut au maximum avoir une FORCE de 10. Pour bénéficier de la FORCE maximale, 15, il faut un minimum de 11 en TAILLE.

Beauté. Tous les personnages ont un minimum de 10 dans ce signe particulier. Pour avoir davantage, ils peuvent réserver de 1 à 6 points sur les 160 qui leur sont alloués.

Dérivées. Les quatre dernières caractéristiques sont obtenues par des moyennes d'autres caractéristiques. Toutes sont arrondies au chiffre inférieur.

Mêlée = (AGILITÉ + FORCE)/2
Tir = (VUE + DEXTÉRITÉ)/2
Lancer = (Tir + FORCE)/2
Dérobée = ((21-TAILLE) + AGILITÉ)/2

Compétences : 3000 points

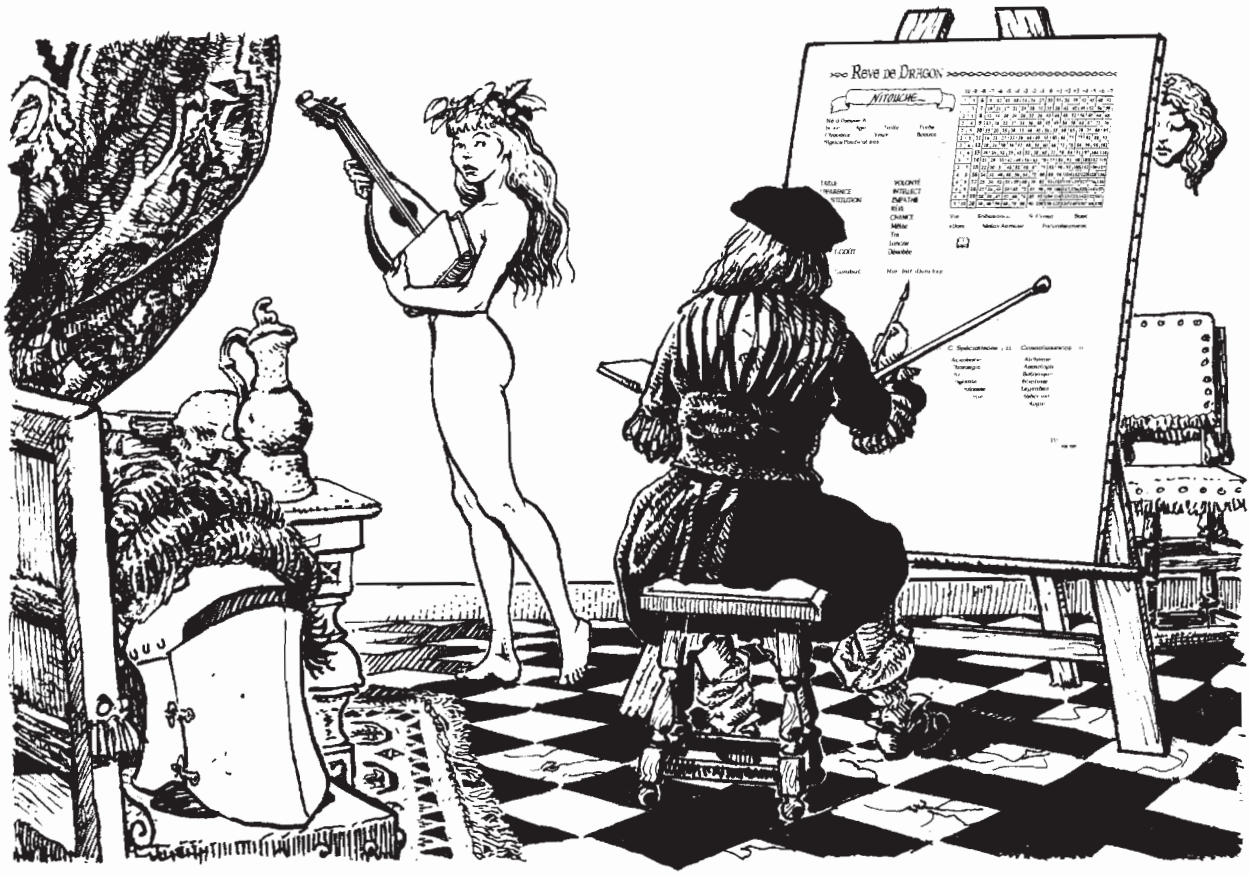
Chaque compétence demande qu'on lui alloue un certain nombre de points pour monter au niveau supérieur. Chacun, haut-rêvant ou non, dispose de 3000 points d'expérience préliminaire à répartir dans les compétences de son choix. Seuls les haut-rêvants peuvent mettre des points en Draconic et doivent penser à en réserver pour les sorts.

Quel que soit le niveau de base d'une compétence, il faut le même nombre de points pour passer d'un niveau donné au niveau supérieur.

Pour passer de 0 en Chant (compétence générale, base -4) à +1, il faut 20 points. Pour passer de 0 en Chirurgie (compétence spécialisée, base -11) à +1, il faut également 20 points. Mais pour acquérir Chirurgie à +1 depuis la base de -11, il faut beaucoup plus de points que pour acquérir Chant à +1 depuis la base de -4. Par ailleurs, les niveaux les plus bas (les plus négatifs) coûtent moins de points que les niveaux plus hauts.

Niveau visé	*Points à dépenser*
de -10 à -8	**5**
de -7 à -4	**10**
de -3 à 0	**15**
de +1 à +3	**20**

Niv	*(-11)*	*(-8)*	*(-6)*	*(-4)*
-10	5			
-9	10			
-8	15			
-7	25	10		
-6	35	20		
-5	45	30	10	
-4	55	40	20	
-3	70	55	35	15
-2	85	70	50	30
-1	100	85	65	45
0	115	100	80	60
+1	135	120	100	80
+2	155	140	120	100
+3	175	160	140	120



On trouvera au chapitre *7. L'ARCHÉTYPE*, le nombre de points nécessaires pour les niveaux +4 et au-delà. A la création, aucune compétence ne peut dépasser le niveau +3.

Comme pour les caractéristiques, inscrire le niveau dans la colonne de gauche, la droite étant réservée aux futurs points d'expérience gagnés par la compétence.

Le choix étant très grand, aucune compétence de combat ne figure préalablement sur la feuille. C'est au joueur de noter lui-même celles qu'il possède. Voir leur liste et niveaux de base au chapitre *1. ANATOMIE D'UN VOYAGEUR.*

La table ci-contre donne directement le nombre de points d'expérience à dépenser pour atteindre un certain niveau. Cette table, de même que la liste complète des compétences, figure sur la feuille d'archétype. Quand aucun point ne lui est alloué, la compétence reste au niveau de base et sera utilisée à ce niveau.

Compétences troncs

Certaines compétences sont dites *troncs*, car elles englobent plusieurs compétences distinctes pour une seule et même dépense de points. Toutefois, au-delà du niveau 0, chaque compétence du tronc devient une branche qui doit être développée et achetée séparément.

Corps à corps, **Dague de mêlée** et **Esquive** sont *troncs* jusqu'au niveau zéro, c'est-à-dire que, jusqu'au niveau zéro inclus, il suffit d'en acheter une pour avoir gratuitement les deux autres. Les niveaux au-delà de zéro doivent être achetés séparément. Les posséder toutes les trois à zéro coûte donc 80, toutes les trois à +1 coûte 140, à +2 200 points, et à +3 260 points.

Toutes les compétences **d'armes pouvant être tenues à une ou deux mains** sont *troncs* jusqu'au niveau zéro. Au delà, les deux compétences doivent faire l'objet de points d'expérience distincts.

Survie en Extérieur

Aucune des survies : Désert, Forêt, Glaces, Marais, Montagne, Sous-sol ne peut dépasser Survie en Extérieur tant que celle-ci n'a pas au moins atteint le niveau zéto. Dès que Survie en Extérieur est à zéro, les autres peuvent la dépasser. Ce ne sont pas des compétences troncs, tous les points doivent être dépensés.

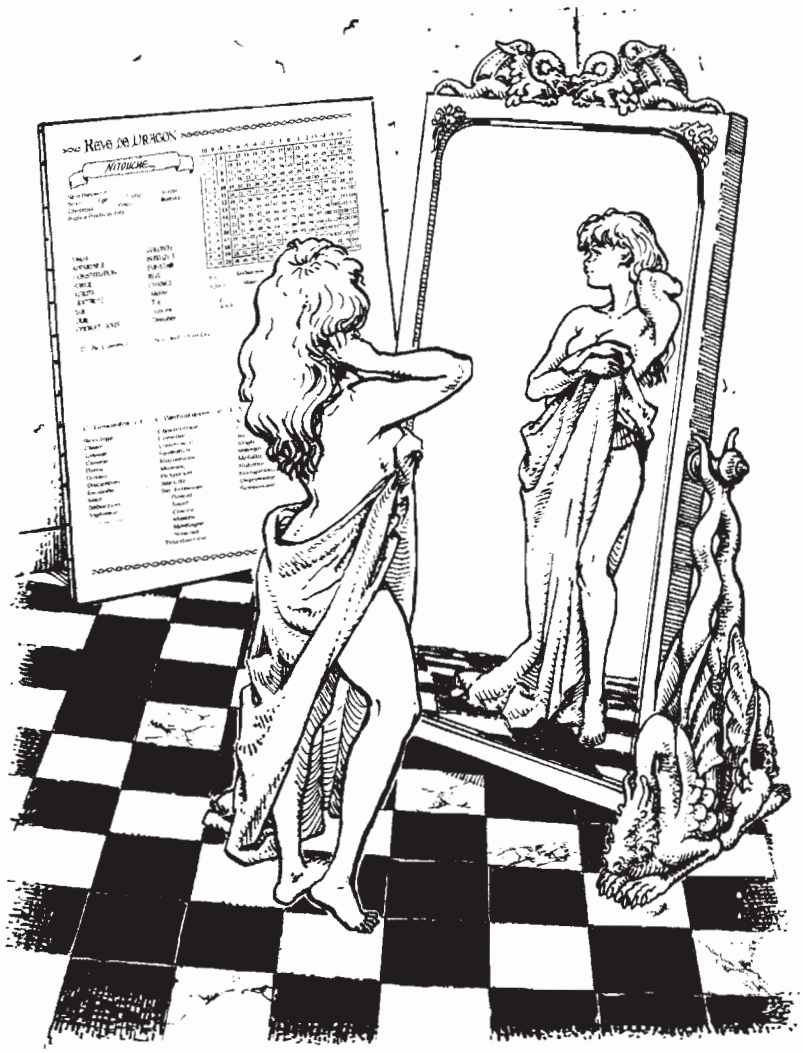
Les haut-rêvants

Sur leur 3000 points d'expérience préliminaire, les haut-rêvants peuvent également développer les 4 voies du Draconic : *Oniros, Hypnos, Narcos et Thanatos.* Comme pour les auttes compétences, aucune ne peut dépasser +3 au départ. Par ailleurs, la voie de Thanatos a ceci de spécifique que chaque niveau dont elle est augmentée détruit un nombre équivalent de *points d'expérience* dans une autre voie. Cela revient à dire qu'elle coûte le double de points. Monter *Thanatos* à +3 coûte au départ 350 points.

Sur leur 3000 points, les haut-rêvants peuvent consacrer un maximum de 300 points à l'achat des sorts et rituels. Ils peuvent dépenser moins, mais pas plus. Chaque sort ou rituel coûte sa difficulté fois dix points. Ainsi ENCHANTEMENT R-4 coûte 40 points, CLAMEURS R-2 coûte 20 points, PEUR R-5 en coûte 50. ANNULATION DE MAGIE, étant variable, coûte un forfait de 70 points. Il n'y a aucune limitation au nombre de sorts ou rituels achetés au départ tant que le quota de 300 points n'est pas dépassé.

Sorts accessibles. Il est normalement impossible d'acquérit un sort ou un rituel d'une difficulté supérieure de plus de trois niveaux au niveau de Draconic correspondant. Ainsi un personnage ayant +3 en Oniros peut au maximum acquérir dans cette voie des sorts ou rituels R-6 ; un personnage n'ayant que +1 doit se contenter de sorts R-4 au maximum. Toutefois, certains parchemins ou grimoires conférant des bonus, les sorts de départ peuvent exceptionnellement avoir jusqu'à 5 niveaux de plus. Un personnage ayant +3 dans une voie peut acquérir pour cette voie jusqu'à des sorts R-8. Cependant, chaque niveau excédentaire coûte un supplément de 20 points.

Pour nous servir de modèle tout au long de ces règles, nous allons créer Nitouche, une jeune voyageuse haut-rêvante.



Caractéristiques:

Nitouche sera plutôt mince : 9 en TAILLE, et d'un charisme moyen : 11 en APPARENCE (nous la voulons toutefois mignonne, et nous réserverons 3 points pour sa Beauté). 13 en CONSTITUTION nous semble un minimum car les haut-rêvants se fatiguent beaucoup à «marcher dans leur tête».

Ce ne sera pas une Amazone et, quoiqu'inférieure à la moyenne, elle se contentera de 9 en FORCE. Il faut qu'elle soit souple et pas trop maladroite : 12 en AGILITÉ et en DEXTÉRITÉ. Une VUE moyenne avec 10.

Comme nous projetons d'en faire une musicienne, il faut qu'elle ait l'oreille musicale : 12 en OUÏE. Elle n'aura par contre que 7 en ODORAT-GOÛT parce qu'il faut bien prendre les points quelque part.

Puis nous terminerons avec 12 en VOLONTÉ et en INTELLECT, un bon «feeling» avec 13 en EMPATHIE, une chance moyenne avec 10 ; et naturellement, puisqu'elle est haut-rêvante, le maximum en RÊVE avec 15. Les dérivées sont ensuite rapidement calculées : Mêlée (moyenne de 9 en FORCE et de 12 en AGILITÉ) donne 10 ; Tir (moyenne de 10 en VUE et de 12 en DEXTÉRITÉ) donne 11 ; Lancer (moyenne de 11 en Tir et de 9 en FORCE) donne 10 ; et Dérobée (moyenne de 21 - 9 de TAILLE = 12 et de 12 en AGILITÉ) donne 12.

Compétences:

Nitouche commence par songer à ses compétences de combat. Elles seront réduites au minimum, mais ce serait commettre une grave faute de survie que de totalement les négliger. Zéro en Dague de mêlée lui coûte 80 points ; zéro en Corps à corps ne coûte rien de plus, puisque la compétence est tronc jusqu'au niveau zéro ; +2 en Esquive ne lui coûte qu'un supplément de 40 points ; puis elle en dépense 100 pour un niveau zéro en Dague de jet. Pour le reste, Nitouche sera assez discrète et vigilante, mais décidément peu sportive (-2 en Course et en Saut). Elle saura monter à cheval (0 en Équitation) et sera bonne musicienne. Sa compétence de Musique (+1) lui donnant droit à la connaissance d'un instrument, elle choisit la mandoline. On se rend compte qu'elle est nettement plus citadine (+3 en Srv en Cité) que fille des bois (0 en Extérieur et -3 en Forêt). Elle saura tout de même nager (0 en Natation) et ne tombera pas évanouie à la vue d'une goutte de sang (+2 en Chirurgie). Mais ses points forts seront surtout dans sa tête : d'Alchimie à Zoologie, sans oublier le Draconic. Les points restants sont finalement répartis ainsi :

Chant +1 (80 pts),
Course -2 (30 pts),
Discrétion +3 (120 pts),
Escalade 0 (60 pts),
Saut -2 (30 pts),
Séduction 0 (60 pts),
Vigilance +3 (120 pts)

Équitation 0 (100 pts),
Musique, mandoline +1 (120 pts),
Survie Extérieur 0 (100 pts),
Survie en Cité +3 (160 pts),
Survie en Forêt -3 (55 pts)

Chirurgie +2 (155 pts),
Natation 0 (115 pts)

Alchimie -3 (70 pts),
Astrologie +1 (135 pts),
Botanique 0 (115 pts),
Écriture +3 (175 pts),
Légendes +2 (155 pts),
Médecine -1 (100 pts),
Zoologie -2 (85 pts)

Voie d'Oniros -2 (85 pts),
Voie d'Hypnos +3 (175 pts),
Voie de Narcos 0 (115 pts)

Sorts

Restent 285 points pour acheter les sorts. Nitouche aimerait entre autre connaitre l'invocation d'un Guerrier Sorde R-8. Avec son +3 en Hypnos, ce rituel ne lui est normalement pas accessible, et l'on doit supposer qu'elle a pu l'apprendre grâce à un grimoire spécial. Toutefois, il lui faut dépenser 120 points au lieu de 80 (deux niveaux supplémentaires font une majoration de 40 points).

Points et Seuils

Avec 9 en TAILLE et 13 en CONSTITUTION, Nitouche a 11 points de vie. La somme de TAILLE + CONSTITUTION donne 22, celle de points de vie + VOLONTÉ donne 23, c'est donc cette dernière qu'elle choisit, pour avoir 23 points d'endurance. Avec 13 en CONSTITUTION, nous lisons sur la table un SC de 4, tandis que 9 en TAILLE donne un seuil de sustentation de 2. La moyenne de TAILLE + FORCE ne lui donne ni malus ni bonus personnel aux dommages, soit +dom 0 ; cette même moyenne lui donne un seuil d'encombrement de 9. Comme elle projette de se ne se vêtir que de cuir souple, elle n'aura pas de malus armure.

Signes particuliers

Nitouche est donc une jeune femme de 19 ans, née à l'heure du Dragon. Elle est blonde avec des yeux noirs. Avec 9 en TAILLE, elle peut faire entre 61 et 65 kg : disons qu'elle est plutôt près de 61, pour 1m69, c'est-à-dire mince sans maigreur. Elle est droitière, et comme elle a réservé 3 points pour sa Beauté, avec 13, elle est mignonne.

Reve de Dragon

NITOUCHE

Né à l'heure du Dragon
Sexe ♀ Âge 19 Taille 1m69 Poids 61
Cheveux Blonds Yeux noirs Beauté 13
Signes Particuliers Droitière, Mignonne, longs Cheveux Ondulés, Chatouilleuse

TAILLE	9		VOLONTÉ	12
APPARENCE	11		INTELLECT	12
CONSTITUTION	13		EMPATHIE	13
FORCE	9		RÊVE	15
AGILITÉ	12		CHANCE	10
DEXTÉRITÉ	12		Mêlée	10
VUE	10		Tir	11
OUÏE	12		Lancer	10
ODORAT-GOÛT	7		Dérobée	12

-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76
2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93
3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110
3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127
4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136
4	8	17	25	34	42	51	59	68	76	85	93	102	110	119	127	136	144
4	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153
4	9	19	28	38	47	57	66	76	85	95	104	114	123	133	142	152	161
5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170

Vie 11 Endurance 23 S. Const 4 Sust 2
+Dom 0 Malus Armure 0 Encombrement 9

C. de Combat	Niv	Init	+Dom	Exp
Dague Mêlée	0	5	+1	
Corps à Corps	0	5		
Esquive	+2			
Dague Jet	0	5	0	

C. Générales (-4)

Bricolage	
Chant	+1
Course	-2
Cuisine	
Danse	
Dessin	
Discrétion	+3
Escalade	0
Saut	-2
Séduction	0
Vigilance	+3

C. Particulières (-8)

Charpenterie	
Comédie	
Commerce	
Équitation	0
Maçonnerie	
Musique	+1
Pickpocket	
Sav Cité	+3
Sav Extérieur	0
Désert	
Forêt	-3
Glaces	
Marais	
Montagne	
Sous-sol	
Travestissement	

C. Spécialisées (-11)

Acrobatie	
Chirurgie	+2
Jeu	
Jonglerie	
Maroquinerie	
Métallurgie	
Natation	0
Navigation	
Orfèvrerie	
Serrurerie	

Connaissances (-11)

Alchimie	-3
Astrologie	+1
Botanique	0
Écriture	+3
Légendes	+2
Médecine	-1
Zoologie	-2

Draconic (-11)

	VOIE	SORT
Oniros	-2	
Hypnos	+3	
Narcos	0	
Thanatos		

Points et seuils

Les points et seuils sont directement calculés à partir des caractéristiques et reportés sur la feuille de personnage.

Vie. Le nombre de points de vie est obtenu par la moyenne de TAILLE + CONSTITUTION. Cette moyenne est la seule qui soit arrondie au chiffre supérieur.

Endurance. Il y a deux façons de calculer le nombre de points d'endurance. Soit l'on prend la somme de TAILLE + CONSTITUTION, soit l'on prend la somme de points de vie + VOLONTÉ. On prend évidemment celle qui donne le plus grand nombre de points.

S.Const. Le seuil de constitution (également abrégé SC) dépend de la CONSTITUTION, d'après la table ci-dessous.

CONSTITUTION	*S C*
6	2
7	2
8	2
9	3
10	3
11	3
12	4
13	4
14	4
15	5

Sust. Le seuil de sustentation, indiquant le minimum de nourriture journalier d'un personnage, dépend directement de la TAILLE selon la table ci-après.

TAILLE	*Sust*
6	2
7	2
8	2
9	2
10	3
11	3
12	3
13	3
14	4
15	4

+dom. Le bonus aux dommages personnel dépend de la TAILLE et de la FORCE. Faire la moyenne de ces deux caractéristiques, arrondie à l'inférieur, et consulter la table ci-après.

(TAILLE + FORCE)/2	*+ dom*
6	-1
7	-1
8	0
9	0
10	0
11	0
12	+1
13	+1
14	+2
15	+2

Malus armure. Le malus armure, qui restreint les jets d'AGILITÉ et de Dérobée, dépend de l'armure portée. Voir *6. LE COMBAT.*

Encombrement. Le seuil d'encombrement se calcule en faisant la moyenne de TAILLE + FORCE. L'encombrement étant souvent calculé au dixième de point, ne pas arrondir cette moyenne.

Signes particuliers

Il n'y a pas de points à répartir pour les signes particuliers. Hormis le poids et la possibilité d'être ambidextre, ils sont librement choisis par le joueur.

Nom. Trouver un nom pour le personnage et l'inscrire dans la banderole.

Heure de naissance. Choisir librement une heure parmi les douze (voir *4. AU FIL DES JOURS.)*

Heures de Naissance

1. Le Vaisseau
2. La Sirène
3. Le Faucon
4. La Couronne
5. Le Dragon
6. Les Epées
7. La Lyre
8. Le Serpent
9. Le Poisson Acrobate
10. L'Araignée
11. Le Roseau
12. Le Château-Dormant

Sexe. Homme ou femme. Comme au cinéma, il est préférable que les rôles féminins soient tenus par des femmes et les rôles masculins par des hommes. Mais rien ne vous empêche de choisir un rôle *travesti.* C'est une question de goût. Au niveau des règles, il n'y a aucune différence de simulation.

Âge. Les voyageurs sont généralement jeunes, entre 18 et 40 ans. Si vous choisissez un personnage de moins de 18 ans, le gardien des rêves peut décider de vous donner moins de 3000 points d'expérience préliminaire, et d'amputer certaines de vos caractéristiques (qui n'ont pu raisonnablement se développer qu'avec l'âge). En revanche, un personnage plus vieux ne bénéficie pas d'un surcroît de points. Sous prétexte qu'il a une barbe blanche, un vieux haut-rêvant *débutant* ne sera pas plus doué qu'un jeunot.

Poids et taille. Le poids doit être choisi dans la fourchette indiquée, selon la caractéristique TAILLE. Puis la taille, c'est-à-dire la hauteur en mètre et centimètres, est librement décidée par le joueur en respectant la vraisemblance. Un personnage trop maigre (ou trop gros), par exemple TAILLE 6, 35 kg, prétendant faire 1m80, peut être déclaré gravement malade par le gardien des rêves et se voir obligé de baisser sa FORCE et/ou sa CONSTITUTION de moitié, sans pour autant récupérer les points.

TAILLE	*Poids en Kg*
6	31-40
7	41-50
8	51-60
9	61-65
10	66-70
11	71-75
12	76-80
13	81-90
14	91-100
15	101-110

Cheveux, yeux. La couleur des cheveux, des yeux, de même que tout autre élément de l'apparence du personnage, est librement déterminée par le joueur.

Beauté. La Beauté est réellement la joliesse des traits, la grâce générale du corps, à différencier complètement de l'APPARENCE. Quoique n'étant qu'un signe particulier, elle est noté de 1 à 20 comme les caractéristiques. Il n'y a jamais de jet de Beauté, mais qu'un personnage soit plus ou moins beau peut modifier la difficulté de ses jets d'APPARENCE/Séduction par exemple.

Tous les personnages ont une base *gratuite* de 10 en Beauté. Ils peuvent libre-

ment se retrancher des points pour être plus laids, ces points étant alors perdus, non utilisables pour autre chose. Ils peuvent de même augmenter leur Beauté jusqu'à 16, mais doivent pour cela retrancher des points à leurs caractéristiques, c'est-à-dire prélever les 1 à 6 points de supplément de Beauté sur les 160 points alloués.

Ambidextre. Le joueur choisit librement la main de son personnage, gaucher ou droitier. Pour être ambidextre, c'est-à-dire pouvoir indifféremment utiliser l'une ou l'autre main pour une manipulation donnée, il faut réussir 1 sur 1d12 (environ 8% de chances).

Beautés

3	hideux
4	repoussant
5	franchement très laid
6	laid
7	très désavantagé
8	désavantagé
9	pas terrible
10	commun
11	pas mal
12	avantagé
13	mignon
14	beau
15	très beau
16	éblouissant

La Feuille de Route

La feuille de route est le complément de la feuille de personnage. C'est sur elle que sont reportés les compteurs (vie, endurance, etc.) et que le joueur tient à jour l'état général de son personnage.

Partie gauche

La partie supérieure est essentiellement réservée aux haut-rêvants pour prendre note des sorts en réserve, queues et souffles de Dragon en cours (voir ces notions dans le Livre II, *Le Haut-rêve*).

La partie inférieure est un rappel de tables très utilisées : résultats spéciaux, Éthylisme (voir *RÈGLES ADDITIONNELLES*), Marche (voir *4. AU FIL DES JOURS*), Stress (voir *7. L'ARCHÉTYPE*).

Le bas de la feuille est un calendrier mensuel ou les astrologues peuvent noter les nombres astraux qu'ils ont découverts. Voir *4. AU FIL DES JOURS* pour le calendrier spécifique de *Rêve de Dragon*, et *RÈGLES ADDITIONNELLES* pour l'Astrologie.

Rêve de Dragon

Haut-rêve Seuil ..... Demi-rêve .....

Voie	Sort en réserve	TMR	ØHN	R
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....

Queues & souffles de Dragon

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Refoulement .....

%	Pœt.	Ech.P.	Ech.T.
01 - 05	01	81	92
06 - 10	02	82	92
11 - 15	03	83	93
16 - 20	04	84	93
21 - 25	05	85	94
26 - 30	06	86	94
31 - 35	07	87	95
36 - 40	08	88	95
41 - 45	09	89	96
46 - 50	10	90	96
51 - 55	11	91	97
56 - 60	12	92	97
61 - 65	13	93	98
66 - 70	14	94	98
71 - 75	15	95	99
76 - 80	16	96	99
81 - 85	17	97	00
86 - 90	18	98	00
91 - 95	19	99	00
96 - 00	20	00	00

Éthylisme

□ 0	émêché
□ 1	gris
□ 2	pinté
□ 3	pas frais
□ 4	ivre
□ 5	bu
□ 6	complètement foit
□ 7	ivre mort

Vitesse (km/h)

Conditions	V1	V2	V3	V4	V6
aisées	4	6	8	10	12
malaisées	3	5	6	8	10
difficiles	2	3	4	5	6
très difficiles	1	1½	2	2½	3

Stress

	Normal	Vocation
Ech. T.	0%	20%
Ech. P.	10%	30%
Echec	20%	50%
Norm.	50%	75%
Signif.	75%	100%
Pœt.	100%	150%
D. pœt.	150%	200%

Rêve .....
.....

Endurance .....
.....

Vie ..... ( )

Fatigue

0	□□□□□	□□□□□	□□□□□
-1	□□□□□	□□□□□	□□□□□
-2	□□□□□		
-3	□□□□□		
-4	□□□□□		
-5	□□□□□	État Général	
-6	□□□□□		
-7	□□□□□		

Blessures

01-10 contusions End -1d4

11-15 légères End -1d6

□ .....
□ .....
□ .....
□ .....
□ .....

16-19 graves End -2d6 Vie -2

□ .....
□ .....

20+ critique End 0 Vie -4 +

□ .....

Sust ..... Eau .....

Moral ..... diss ..... exal .....

Chance ..... Destinée .....

Stress .....

Armure ..... Déter ..... Prot .....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mois à .....

01	02	03	04	05	06	)	08	09	10	11	12	13	○	15	16	17	18	19	20	(	22	23	24	25	26	27	•
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Partie droite

Rêve. C'est le compteur de points de rêve. Les points de rêve sont au départ égaux à la caractéristique RÊVE. (Voir *Le Haut-rêve).*

Endurance. C'est le compteur des points d'endurance.

Vie. C'est le compteur des points de vie. Entre les parenthèses, inscrire le seuil de Constitution.

Fatigue. C'est le compteur de fatigue, sous la forme d'un tableau qui doit être ajusté à chaque personnage. Le nombre de points de fatigue qu'un personnage peut se permettre dépend de son Endurance.

Ces points de fatigue sont notés sur le tableau : un schéma précis qui permet à tout moment de juger de l'état du personnage, du malus en cours, et de ce qu'il peut récupérer en une heure de sommeil. Ces points sont cochés dans des cases, qui sont groupées en segments, qui sont eux-mêmes répartis en lignes. Autrement dit, la case est une subdivision du segment, qui est lui-même une subdivision de la ligne.

Le nombre de lignes de fatigue est fixe, quel que soit le personnage. Il est de 8. Les lignes ont toujours le même nombre de segments : les lignes 0 et -1 en ont trois chacune, les six autres n'en ont qu'un. Le nombre de cases des segments, par contre, varie selon l'Endurance du personnage.

Le nombre total de cases est toujours égal au double de l'Endurance du personnage. En divisant cette Endurance par 6, on obtient le nombre de cases par segment. Sur le tableau, supprimer les cases excédentaires en les noircissant à l'encre, par exemple.

Pour les Endurances qui ne sont pas un multiple de 6, utiliser le tableau de répartition ci-contre:

Nitouche a une Endurance de 23. Elle possède donc au total 46 cases de fatigue, ainsi réparties sur son tableau :

Fatigue

0	□□□■■	□□□□■	□□□□■
-1	□□□□■	□□□□■	□□□□■
-2	□□□■■		
-3	□□□□■		
-4	□□□□■		
-5	□□□□■		
-6	□□□□■		
-7	□□□□■		

État général. C'est ici que le joueur garde en mémoire l'état général de son personnage.

Un personnage en pleine forme a un état général de 0.

Blessures. Compteur des 4 types de blessures (contusions, blessures légères, graves et critique). Au départ, le personnage n'a évidemment aucune blessure.

Sust & **Eau**. Compteur de nourriture et d'eau absorbée. Sert à se rappeler combien le personnage a déjà mangé et bu dans la journée.

Moral. Compteur des points de moral si la règle additionnelle du Moral est utilisée, ainsi que des points de dissolution (**diss**) et d'exaltation (**exal**).

Chance. Compteur des points de chance si les règles additionnelles d'appel à la Chance sont utilisées, ainsi que des points de **Destinée.**

Stress. Compteur des points de stress. Voir *7. L'ARCHÉTYPE.*

Armure. Le joueur note ici la nature et les points de détérioration de son armure ou de ses vêtements, ainsi que leur valeur actuelle de protection.

Note

Les jeux de rôle ont grosso modo deux façons de créer les personnages : *globalement* ou *façon mécano*. Globalement, on simplifie le choix pour vous, on vous propose des types de personnages tout faits : des guerriers, des voleurs, des barbares, etc. Imaginez un casier contenant dix portraits : vous devez choisir un des dix. Si un détail des physionomies ne vous plaît pas, vous êtes néanmoins obligé d'en choisir une. En échange, votre personnage est censé être bien composé, équilibré et jouable. *Rêve de Dragon* préfère la liberté du jeu de construction. Dans le casier, vous trouvez à la place 10 sortes de nez, 10 sortes d'oreilles, 10 sortes de bouches, etc. A vous de composer le portrait qui vous inspire, un très grand nombre de combinaisons étant possible. Il y a toutefois un revers de médaille : il est tout à fait possible de créer ainsi un personnage absurde et injouable. C'est au joueur d'avoir le bon sens de ses choix. S'il met trois yeux à son personnage et oublie les oreilles, qu'il ne vienne pas se plaindre ensuite que son personnage est sourd. Un exemple plus concret : se mettre un bon niveau en *Alchimie*, mais rien du tout en *Écriture*. Nous aurons un soi-disant alchimiste incapable de déchiffrer le moindre grimoire. Pourtant RIEN dans la règle n'oblige à mettre des points en Écriture ET en Alchimie.

Fatigue

Lignes	*0*	*-1*	*-2*	*-3*	*-4*	*-5*	*-6*	*-7*
End 16	2/3/3	2/3/3	2	3	3	2	3	3
End 17	2/3/3	3/3/3	2	3	3	3	3	3
End 18	3/3/3	3/3/3	3	3	3	3	3	3
End 19	3/3/3	3/3/4	3	3	3	3	3	4
End 20	3/3/4	3/3/4	3	3	4	3	3	4
End 21	3/3/4	3/4/4	3	3	4	3	4	4
End 22	3/4/4	3/4/4	3	4	4	3	4	4
End 23	3/4/4	4/4/4	3	4	4	4	4	4
End 24	4/4/4	4/4/4	4	4	4	4	4	4
End 25	4/4/4	4/4/5	4	4	4	4	4	5
End 26	4/4/5	4/4/5	4	4	5	4	4	5
End 27	4/4/5	4/5/5	4	4	5	4	5	5
End 28	4/5/5	4/5/5	4	5	5	4	5	5
End 29	4/5/5	5/5/5	4	5	5	5	5	5
End 30	5/5/5	5/5/5	5	5	5	5	5	5

Au Fil des Jours

Maintenant, notre personnage existe. Nous savons de quoi il est constitué et comment il fonctionne dans ses applications les plus simples.

Une constatation cependant : il est nu.

Il nous faut donc songer à l'équiper avant de le lancer sur la route. Cela fait, nous pourrons le faire évoluer dans ses occupations journalières : voyager, marcher, dormir. Cela nous amènera à parler du temps qui passe, le calendrier particulier de Rêve de Dragon, *et du temps mis pour effectuer les actions avec le système des points de tâche.*

L'Equipement

Le système monétaire

Le système monétaire de *Rêve de Dragon* est décimal. L'unité monétaire est le *sol* divisé en cent centimes appelés *deniers*. Il y a donc cent deniers dans un sol.

Le sol est le plus couramment représenté par une pièce d'*argent*, le denier par une pièce d'*étain*. On trouve également des pièces de *bronze* de 10 deniers, et des pièces d'*or* de 10 sols.

On peut donc dire qu'il y a dix étains dans un bronze, dix bronzes dans un argent et dix argents dans un or, mais uniquement si l'étain vaut 1 denier, le bronze 10 deniers, etc. On peut fort bien imaginer des pièces d'étain un peu plus grosses valant 2 deniers, ou des pièces d'or un peu plus petites valant 5 sols. Dans la liste d'équipement, le prix des articles d'équipement est exprimé en sols (s) ou en deniers (d).

Richesse de départ

La richesse de départ d'un personnage dépend essentiellement de la campagne que le gardien des rêves s'apprête à lui faire jouer. Certains préféreront un départ pauvre, d'autres un départ plus aisé. A défaut d'idée préconçue, on peut faire commencer le personnage avec une fortune globale de 50 sols.

Sur cette somme, il doit acheter ses vêtements, ses armes, et son équipement, puis garder le reste – si reste il y a – sous forme d'espèces sonnantes et trébuchantes. La liste d'équipement est reproduite dans la cahier mobile pour plus de commodité de consultation.

Pour estimer le prix des choses, le gardien des rêves peut utiliser l'équivalence 1 denier = 2 francs. Le sol est alors l'équivalent de 200 francs. Avec 50 sols, le personnage commence sa carrière avec 10 000 francs : ce n'est pas une somme phénoménale.

L'encombrement

Tous les objets qu'un personnage peut porter, sacs, armes, vêtements, cordes, etc., possèdent un encombrement exprimé en points d'encombrement (enc). A mesure qu'il se charge et remplit sa feuille d'équipement, le joueur doit additionner ces points et veiller à ne pas dépasser le seuil d'encombrement de son personnage.

L'encombrement de chaque objet figure sur la liste d'équipement. Appliquer par ailleurs la règle suivante : **2 kilogrammes = 1 point d'encombrement**. Ainsi, une outre de 2 litres d'eau fait 1 enc, une mesure d'eau (20 cl) fait 0,1 enc. La plupart des pièces de monnaie faisant 20 grammes, compter 0,1 enc toutes les 10 pièces.

Surencombrement. Chaque point d'encombrement porté qui dépasse le seuil d'encombrement du personnage confère un malus de -1 à toutes ses actions physiques. Sur la table de résolution, ce malus s'ajoute (négativement) à l'ajustement général. L'encombrement étant souvent exprimé en dixièmes de point, arrondir *au plus près*. Ainsi 11,4 vaut 11, mais 11,5 vaut 12.

La feuille d'équipement

La feuille d'équipement est conçue pour ranger logiquement les possessions du personnage, c'est-à-dire par *contenants*. Dans la partie supérieure de chaque case, inscrire le nom du contenant : sac, bourse, outre, fiole, boîte, carquois, etc., et dans la partie droite, l'encombrement. Dans la case-même, noter ce que contient le contenant en question. L'exemple est donné, en haut à gauche de la feuille, avec une bourse destinée à recevoir l'argent. Quand il y a plusieurs contenants du même type, les différencier par un numéro : fiole N°1, fiole N°2, etc.

La partie droite de la feuille est destinée à recevoir ce que le personnage porte finalement sur lui : vêtements, armes, contenants et autres objets directement portés, une corde sur l'épaule par exemple.

Pour chaque objet ou contenant de cette colonne, indiquer à droite un sous-total d'encombrement, et enfin, l'encombrement final et total du personnage.

Noter que bien souvent un contenant figurera dans un autre contenant, lui-même pouvant figurer dans un autre, comme les poupées russes. Si par exemple, dans la case «Sac à dos», un joueur indique «1 litre d'huile», cela signifie textuellement qu'il a versé 1 litre d'huile dans son sac. Plus intelligemment, il devra mentionner parmi les possessions du sac à dos : «outre N°x», et dans une autre case intitulée «Outre N°x», indiquer «1 litre d'huile». Cela permet à tout moment de distinguer le contenant du contenu et de savoir où il se trouve.

Rêve de Dragon

Nitouche

Equipement

Bourse 1	0,2
Or (10 s)	
Argent (1 s)	2
Bronze (10 d)	5
Étain (1 d)	12

Fiole 1	0,1
Encre Noire 20cl	

Sac Jute	1
Provisions sèches 10 Sust	

Outre 2L	1
Eau 10 mesures	

Bourse 2	0,2
Savon 250 gr	

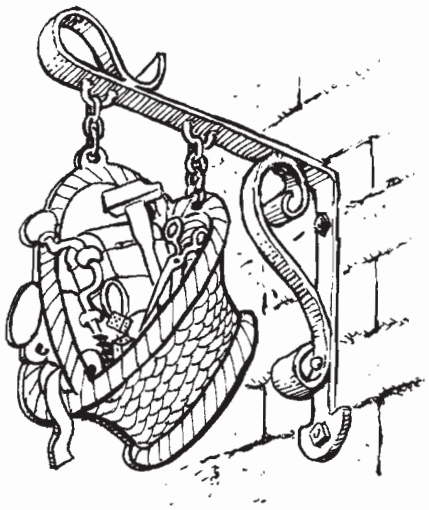
Bourse 3	
Orteil 20 brins	

Fiole 3	
Décoction de Héritpine	

Fiole 2	

Sac à dos	2,8
Chemise bin de Rechange	
Pièce Tissu bin 2m²	
Miroir Cuivre	
Brosse	
Eponge	
Bourses 1-3	
Fioles 1-3	
Gants Cuir	0,2
Sac de Jute	0,4
Outre 2L	0,2
	1

Porté sur soi	
Chemise bin Ecru	
Bas bin Ecru	
Culotte Cuir Souple	
Culotte Cuir Sou	
Bottes Cuir Sou	
Manteau lai	
Chapeau	



2 kilogrammes font 1 point d'encombrement (enc). 0,1 enc = 200 grammes. Quand un objet de la liste fait moins de 200 g, aucun encombrement ne lui est assigné, ce qui ne veut pas dire qu'il ne pèse rien. Au gardien des rêves de faire respecter la vraisemblance.

CUIRS ET BAGAGES	enc	prix
Pourpoint de cuir souple	0,3	2s
Cotte de cuir souple	0,4	2s
Culottes de cuir souple	0,2	2s
Bottes de cuir souple	0,4	2s
Sandales	0,1	30d
Gants	—	1s
Ceinturon	0,1	50d
Chapeau	—	50d
Manteau de fourrure	1	1-20s
Sac à dos	0,4	1s
Besace	0,2	50d
Aumônière	0,1	20d
Bourse	—	10d
Outre 2 litres	—	20d
Tube à parchemins	0,1	50d
Etui à luth	0,2	1s
Carquois	0,1	50d
Lacet *1 mètre*	—	6d

JUTE, FIL, CORDE	enc	prix
Sac en jute 50 litres	0,1	8d
Sac en jute 20 litres	—	4d
Bâche *1 m²*	0,5	20d
Toile de voile *1 m²*	0,2	10d
Tresse de crins	—	10d
Bobineau de fil	—	10d
Ficelle *10 m*	—	10d
Cordelette *10 m*	0,2	20d
Corde *10 m*	1	30d

LAINE, LIN	enc	prix
Pourpoint de drap matelassé	0,2	1s
Cotte de drap matelassé	0,3	1s
Culottes de drap matelassé	0,1	2s
1 m² tissu de laine	0,1	10d
1 m² tissu de lin	—	15d
Bas de laine	—	10d
Chemise de laine	0,1	20d
Chemise de lin	—	30d
Culottes de laine	0,1	20d
Robe de laine	0,2	40d
Robe de lin	0,1	60d
Cotte de laine	0,1	30d
Bonnet de laine	—	6d
Chaperon de laine	0,1	20d
Manteau de laine	0,8	60d
Couverture de laine	0,6	30d

VELOURS ET SOIES	enc	prix
1 m² soie ou velours	—	3s
Chemise de soie	—	6s
Robe de soie	—	10s
Robe de velours	0,3	10s
Culottes de velours	0,2	6s
Pourpoint de velours	0,2	8s
Manteau de velours	1	10s
Béret de velours	—	3s
Bas de soie	—	3s

FEUX	enc	prix
Chandelle de suif (1 h)	0,1	2d
Bougie de cire (2 h)	0,1	5d
Torche (1/2 h)	0,3	2d
Huile (4h) *20 cl*	0,1	4d
Lanterne à huile	1	5s
Lanterne à bougie	1	3s
Briquet à silex	—	40d
Soufflet	0,2	40d
Pot à braise	0,1	20d
Pipe en bois	—	10d

POTERIE, CUISINE	enc	prix
Fiole de grès 20 cl	0,1	10d
Fiole de verre 20 cl	—	20d
Mortier en marbre	0,3	20d
Pilon en marbre	0,1	10d
Pichet de grès 1 litre	0,2	15d
Chope de grès 20 cl	0,1	10d
Chope de fer 20cl	—	15d
Écuelle de grès	0,1	10d
Écuelle de fer	0,1	15d
Poêle à frire 40cm	0,3	50d
Casserole de fer 1 litre	0,2	30d
Marmite de fer 3 litres	0,6	60d
Marmite de fer 5 litres	1	1s
Bouilloire de fer 2 litres	0,5	50d
Entonnoir de fer	0,1	15d
Cuillère de fer	—	10d
Cuillère de bois	—	3d
Seau de fer et bois 10 litres	1	20d
Tonnelet 10 litres	1	25d
Charbon de bois *1 kg*	0,5	6d

OUTILLAGE	enc	prix
Hachette	1	4s
Grappin	0,5	2s
Pelle	1	1s
Marteau	0,3	1s
Maillet	0,1	5d
Burin, gouge	0,2	30d
Lime, râpe	0,2	50d
Scie	1	1s
Gros clou	0,1	5d
Alêne, poinçon	—	10d
Aiguille à coudre	—	10d
Hameçon	—	10d
Couteau de cuisine	0,2	1s
Pierre à aiguiser	0,2	30d
Crochets de serrurier	0,2	3s
Graisse à bottes *500 g*	—	5d
Cire d'abeille *500 g*	—	15d

SOINS	enc	prix
Miroir de cuivre 20 cm	0,2	1s
Brosse à cheveux	—	1s
Peigne en corne	—	40d
Eponge	—	1s
Savon *500 g*	0,2	20d
Petit pot de fard	—	30d
Matériel de chirurgie (*pincettes, lancette, crin, aiguille*)	—	1s
Rasoir	0,1	2s

ÉCRIRE	enc	prix
Parchemin *1 feuille*	—	20d
Encre *20cl*	0,1	10d
Crayon à mine de plomb	—	30d
Ecritoire	1	1s
Plume de fer	—	10d
Porte-plume en bois	—	5d
Cire à cacheter	—	20d
Craie *1 bâton*	—	1d
Sablier 15 minutes	0,1	2s
Verre grossissant	—	2s
Cristal alchimique	—	4s

JOUER	enc	prix
Flûte à bec	—	1s
Luth, viole	1	7s
Harpe	1	5s
Tambourin	0,1	50d
Cor en corne	0,1	60d
Dé à jouer en os	—	10d
Echecs draconics en bois	0,5	2s

LOCOMOTION	prix
Cheval de selle	40s
Cheval de trait	30s
Mule	15s
Ane	8s
Aligate	20s
Zyglute	15s
Selle et harnais	5s
Chariot 4 roues	30s
Charrette 2 roues	20s

SUSTENTATION	prix
1 sust = 0,1 enc 20 cl = 0,1 enc	
F = force éthylique	
Provisions non cuites (*légumes secs, viande salée*) *1 sust*	1d
Provisions cuites (*pain, fromage, viande séchée*) *1 sust*	2d
Repas moyen à l'auberge (*sans la boisson*) *1 sust*	3d
Vin *20 cl* (F-2)	1d

Bière *20 cl* (F-1)	1d
Hydromel *20 cl* (F-4)	4d
Brandevin *10 cl* (F-5)	10d
Lait *20 cl*	1d

HERBES DE SOIN *(voir 5. La Santé)* *unité = 1 brin*	**prix**
Fausse Suppure	2d
Suppure	3d
Méritoine	6d
Ortigal	10d
Ortigal noir	20d
Bélidane	30d
Faux Murus	40d
Murus	60d
Tanemiel	90d
Tanemiel doré	2s

HERBES DIVERSES *(voir Livres II et III)* *unité = 1 brin*	**prix**
Herbe de Lune *7 brins*	1s x qualité
Mercurion	2d
Satum	3d
Névropenthe	6d
Chronophile *3 brins*	60d
Herbe à pipe *1 dose*	1d

REMÈDES & ANTIDOTES *(voir 5. La Santé)* *unité = 1 dose, enc 0.1*	**prix**
Bitume de Camphre	2s
Gelée royale	20d
Tournegraisse	2s
Perle de Bjwal	1s
Sable-Poudre	2s
Topazoïne	2s
Élixir des Gnomes	1s
Lait de lune	1s
Liqueur de Bagdol	50d
Mirobolant	2s
Teinture d'Érozonne	2s
Huile de Sélikanthe	1s

SELS ALCHIMIQUES *(voir Livre III)* *unité = 1 pépin*	**prix**
Candique	2d
Boralm	3d
Obyssum vert	5d
Obyssum gris	10d
Obbadion	20d
Nartha	40d
Chramaelium	50d

ARMES DE MÊLÉE *(Voir 6. Le Combat)*	**enc**	**prix**
Dague	0,5	3s
Épée gnome	1	12s
Esparlongue	1,5	20s
Épée cyane	2	25s
Épée dragonne	2	20s
Épée sorde	2	20s
Épée bâtarde	3	30s
Double dragonne	4	50s
Hachette	1	4s
Hache de bataille	2	10s
Grande hache	3	15s
Gourdin	1	—
Bâton	2	50d
Massette	1	2s
Masse lourde	3	4s
Fléau léger	2	12s
Fléau lourd	3	15s
Lance courte	2	3s
Javeline	1	1s
Arme d'hast	4	10s
Bouclier léger	1	4s
Bouclier moyen	2	6s
Bouclier lourd	3	8s

ARMES DE TIR *(Voir 6. Le Combat)*	**enc**	**prix**
Arbalète	3	30s
Arc	1	10s
Fronde	—	60d
Flèche, carreau	0,1	10d

ARMES DE LANCER *(Voir 6. Le Combat)*	**enc**	**prix**
Dague	0,5	3s
Javelot	1	1s
Fouet	0,5	1s

ARMURES *(Voir 6. Le Combat)*	**enc**	**prix**
Drap matelassé	—	4s
Cuir souple	—	6s
Cuir épais	2	10s
Cuir/métal	4	20s
Mailles de fer	6	50s
Plaques de fer	8	100s

Le Temps

Le temps des personnages n'est évidemment pas le même que celui des joueurs, il faut souvent plus de temps pour simuler l'action que l'action n'en demande elle-même. Pour savoir où l'on en est au niveau des personnages, il faut donc se référer à des unités de temps conventionnelles. Il y en a deux principales dans *Rêve de Dragon* : l'heure et le round.

Les heures draconiques

La journée de *Rêve de Dragon* est égale à la nôtre en durée, vingt-quatre fois soixante minutes, toutefois, faute d'horloges précises, les heures ne sont pas comptées pareillement.

Seuls douze moments privilégiés ont été retenus pour marquer le passage du temps journalier. Chacun de ces moments, ou *heures*, fait donc 120 minutes.

Quand le mot *heure* est utilisé dans *Rêve de Dragon*, c'est donc toujours d'une période de 120 mn qu'il s'agit, d'une *heure draconique*. Pour désigner une heure «normale», si besoin est, on dira simplement 60 mn.

A l'aube naissante, autrement dit à l'heure du Vaisseau, Nitouche décide de reprendre la route. Durant cette heure, elle parcourt 8 km. Il s'agit de 8 km en 120 mn, soit une moyenne de 4 km/60 mn.

Le round

Le *round* est la plus petite division conventionnelle du temps, et dure *approximativement* 6 secondes. Il n'est quasiment utilisé qu'en combat ou dans les situations d'urgence où chaque seconde peut être décisive. Le flou artistique de «approximativement 6 secondes» est voulu. Plus qu'une durée précise de chronomètre, c'est une séquence permettant un nombre limité d'actions : porter *une* attaque à un adversaire, courir de son plein potentiel de mouvement, etc.

Les actions permises en un round de combat seront détaillées au chapitre *6. LE COMBAT.*

1		L'aube, l'heure du Vaisseau.
2		Le début du matin, l'heure de la Sirène.
3		La fin de matinée, l'heure du Faucon.
4		Le milieu du jour, midi, l'heure de la Couronne.
5		Le début d'après midi, l'heure du Dragon.
6		La fin d'après-midi, l'heure des Epées.
7		Le crépuscule du soir, l'heure de la Lyre.
8		Le début de la nuit, l'heure du Serpent.
9		L'heure d'avant minuit, l'heure du Poisson Acrobate.
10		Le milieu de la nuit, minuit, l'heure de l'Araignée.
11		L'heure d'après minuit, l'heure du Roseau.
12		L'heure précédant l'aube, l'heure du Château Dormant.

Les heures ont reçu les noms des douze constellations zodiacales. Ces mêmes noms servent également à désigner les mois des quatre saisons. L'année commence toujours au printemps, au mois du Vaisseau, jour de l'équinoxe. On trouvera plus de détails sur les signes du zodiaque et les saisons aux RÈGLES ADDITIONNELLES, L'Astrologie, ainsi que dans le livre III.

Le Mouvement

Le mouvement dans *Rêve de Dragon* est traité de deux façons : par heure et par round. Par heure, il s'agit essentiellement de la vitesse de marche, du voyage, activité quotidienne du voyageur. Par round, c'est surtout les mouvements en combat, la course.

La marche

Au début de chaque nouvelle heure de marche, les voyageurs ont le choix entre 5 vitesses, de la plus lente, V1, à la plus rapide, V6. Le nombre de km parcourus dépend du type de terrain.

Aisé: Route ou chemin.

Malaisé: Hors piste en plaine vallonnée (herbes et buissons).

Difficile: Hors piste en terrain accidenté (collines), ou en forêt.

Très difficile: Hors piste en terrain très accidenté (montagne), en forêt épaisse (jungle), ou en marais.

Si les conditions climatiques sont mauvaises, trop chaud ou trop froid, pluie, vent, etc., aisé devient malaisé, malaisé devient difficile, etc.

Fatigue en marche. Pour chaque heure de marche, le voyageur marque un nombre de points de fatigue équivalent à la vitesse adoptée : 1 point pour V1, 2 points pour V2, 3 pour V3, 4 pour V4, 6 pour V6.

Durant l'heure du Vaisseau, Nitouche a parcouru 8 km sur un petit chemin, soit en condition aisée. Sa vitesse était V3, indiquant une fatigue de 3 points.
A l'heure suivante, heure de la Sirène, notre voyageuse peu pressée, décide de ralentir en V2. Elle ne parcourt que 6 km, et ne marque que 2 autres points de fatigue.

Mouvement par round

Vitesse de combat. Tous les personnages, y compris les voyageurs, ont une vitesse dite *de combat* de 12 m/round. Quand la vitesse de combat d'une créature est différente de 12 m/round, elle est spécifiée dans ses caractéristiques. 12 m/round représente 7 km/60 mn, c'est une marche bondissante, un petit trot. Cette vitesse ne comptabilise aucun point de fatigue ni ne fait perdre de points d'endurance.

Vitesse de course. La vitesse dite *de course* est le double de la vitesse de com-

Marche (km/h)

Terrain	V1	V2	V3	V4	V6
Aisé Route ou chemin	4	6	8	10	12
Malaisé Hors piste (herbes et buissons)	3	5	6	8	10
Difficile Hors piste (collines, forêt)	2	3	4	5	6
Très difficile Hors piste (montagne, jungle, marais)	1	1,5	2	2,5	3

bat, permettant de parcourir 24 m durant le round (14 km/60 mn). Le gardien des rêves peut soit se contenter de cette vitesse, notamment pour les courses de fond où il serait fastidieux de jeter des dés à chaque round, soit différencier la distance parcourue par un jet de Course, usuellement *Mêlée/Course à zéro*, mais si le terrain est malaisé (encombré, glissant etc.), le gardien des rêves peut corser la difficulté. Puis, sur la table de Course, selon un système comparable aux points de qualité, est ajouté ou retranché un certain nombre de mètres à la distance de base. La table fournit entre parenthèses la distance parcourue pour la vitesse standard de 24 m.

Course

Ech.T.	maladresse
Ech.P.	-6 m (18 m)
Echec	-4 m (20 m)
Norm.	+0 m (24 m)
Sign.	+4 m (28 m)
Part.	+6 m (30 m)

On pourra trouver que la vitesse de course est lente comparée à nos modernes sprinters de 100 m. La différence est que les voyageurs sont usuellement bottés et armés, au lieu d'être en short, muscles bien massés, avec des chaussures à crampons sur une piste en cendré.

Maladresse. En cas d'échec total, le personnage ne parcourt que 1d12 m, puis chute.

Fatigue en course.

A. En vitesse de course, les personnages ne dépensent aucune endurance ni ne prennent de fatigue pendant un nombre de rounds égal à leur seuil de constitution (SC).

B. Au-delà, ils dépensent un point d'endurance par round jusqu'à ce qu'ils arrivent à *une demi-endurance* (arrondie à l'inférieur). A ce moment, toute l'endurance perdue est également traduite en fatigue, laquelle peut éventuellement apporter des malus.

C. Puis, si le personnage continue de courir, il perd 1 point d'endurance toutes les SC minutes, marquant simultanément 1 point de fatigue. Quand l'endurance arrive à zéro, le personnage tombe inconscient.

Si, quand il se met à courir, le personnage est déjà à une demi-endurance ou moins, c'est directement la partie **C** de la règle qui s'applique. Un personnage blessé *gravement* ne peut pas courir.

Nitouche est surprise par une averse au début de l'heure du Faucon. Apercevant un petit bois à 200 m de là, elle décide de courir s'y abriter, ce qui lui demande un peu plus de 8 rounds. Son SC étant de 4, elle ne perd aucun point d'endurance pour les 4 premiers rounds, puis un point pour chacun des quatre suivants. Reprenant son souffle, elle n'oublie pas de traduire également ces 4 points en fatigue.

Nage

Quand il s'agit de ne nager que quelques mètres en eau peu dangereuse, aucun jet de dés n'est nécessaire pour les personnages qui ont au moins zéro en Natation. Jouer sinon un jet de *Mêlée/Natation à zéro.*

Encombrement. Chaque point d'encombrement porté, et non pas seulement excédentaire au seuil d'encombrement, confère un malus de -1 aux jets de Natation. Dans cette optique, compter l'encombrement de tous les vêtements portés. (Appliquer la même règle pour l'utilisation de la compétence Acrobatie.)

Frissonnant sous les arbres, Nitouche se rappelle le jour où elle a failli se noyer, étant tombée dans une rivière. Elle était vêtue de cuir souple, bottée, armée de deux dagues, chargée d'une outre pleine et d'une lourde besace. Ses vêtements de cuir souple, qui ne comptent usuellement pas, lui valaient 1 enc, de même que ses deux dagues. Son outre en valait également 1 et sa besace 3. Pour refaire surface, la voyageuse avait eu un malus de -6.

Nage

Ech.T.	maladresse
Ech.P.	-4 m (2 m)
Echec	-2 m (4 m)
Norm.	+0 m (6 m)
Sign.	+2 m (8 m)
Part.	+4 m (10 m)

Distance parcourue. En barbotant, la distance parcourue en un round est du quart de la vitesse de combat, soit 3 m. En nage rapide, elle est de la moitié de la vitesse de combat, soit 6 m. Pour différencier les distances parcourues, on peut également utiliser la table de Nage, après un jet de *Mêlée/Natation.*

Maladresse. Le personnage commence à se noyer, voir *5. LA SANTÉ.*

Fatigue. En barbotant, le personnage peut nager pendant 2 x SC minutes, puis il applique la règle de course en ce qui concerne perte d'endurance et fatigue. En nage rapide appliquer directement la règle de course concernant l'endurance et la fatigue.

Monture

C'est la monture qui se fatigue. Chaque heure de monte ne coûte qu'un point de fatigue au cavalier. Voir les vitesses des différentes montures au *Livre III.*

Saut

Pour sauter par dessus un obstacle, on utilise *Mêlée/Saut.* La difficulté dépend de la hauteur et peut être extrapolée d'après la table de Saut en hauteur. Mêmes règles pour le saut en longueur. Ces deux sauts sont supposés avec élan. Sans élan, la distance sautée est divisée par deux pour une même difficulté. Pour le saut en contrebas, on utilise *AGILITÉ/Saut.* Dans ce dernier cas, un échec, même normal, se traduit toujours par une chute.

Saut en hauteur

2m	-8
1m70	-6
1m50	-4
1m20	-2
1m	0
0m70	+2

Saut en longueur

7m	-8
6m	-6
5m	-4
4m	-2
3m	0
2m	+2

Saut en contrebas

6m	-8
5m	-6
4m	-4
3m	-2
2m	0
1m50	+2

Discrétion

Il arrive fréquemment qu'un personnage veuille être discret par rapport à une créature ou un personnage non joueur : s'approcher silencieusement pour le surprendre, se cacher à son approche, lui dérober sa bourse. L'avantage est toujours pour le *discret* au détriment de la victime. Le discret sait quant à lui ce qu'il tente de faire, tandis que la victime ne sait même pas, a priori, qu'il se trame quelque chose.

Procédure. Le gardien des rêves fournit au personnage une difficulté à son jet d'action : *Dérobée/Discrétion, DEXTÉRITÉ /Pickpocket*, etc. Cette difficulté dépend des conditions, plus ou moins aisées, estimées par le gardien des rêves, environnement, vigilance de la victime. Vouloir s'approcher discrètement en plein soleil sur une allée de gravier est plus difficile que sur du sable en pleine nuit.

Si le personnage obtient une réussite (de particulière à normale), son action réussit pleinement et directement. La victime n'a droit à aucune *parade*. Quand bien même elle aurait une vue ou une ouïe exacerbée, elle ne saurait rien voir ni entendre s'il n'y a *rien* à voir ni à entendre.

Si le personnage obtient un échec (de normal à particulier), il n'en demeure pas moins qu'il y a toujours velléité de discrétion et que la victime ne sait toujours pas, a priori, qu'il se trame quelque chose. La victime a alors droit à un jet de *parade*, usuellement *VUE ou OUÏE/Vigilance* avec un ajustement inverse de celui du discret. Si la victime réussit, le soi-disant discret est découvert. Si elle échoue, le discret réussit comme plus haut. Il ne s'est certes pas montré très performant, mais sa victime a été encore moins vigilante.

Si le personnage obtient un échec total, il commet une maladresse qui le fait automatiquement découvrir.

Cette règle fonctionne dans les deux sens : PJ vis à vis de PNJ et inversement.

La pluie ayant cessé, Nitouche se remet en marche au début de l'heure de la Couronne, quand elle aperçoit deux pieds bottés qui dépassent de sous un abri de fortune. Alertée, la voyageuse décide de s'approcher discrètement. (Il s'agit d'un autre voyageur qui profite du moment pour se reposer.) Le gardien des rêves estime la difficulté à -2. Nitouche joue un jet de Dérobée/Discrétion à -2 (66%) et échoue. Le voyageur va-t-il pour autant soupçonner son approche ? Il joue à son tour un jet d'OUIE/Vigilance à +2 (ajustement inverse de Nitouche) et échoue lui-aussi ; mais l'avantage étant au «discret», Nitouche n'est pas découverte. A son soulagement, elle constate qu'il ne s'agit que d'un voyageur assoupi, grand, brun, fort. «Vous allez bien ?» murmure-t-elle. Il se redresse en souriant : «Enchanté de faire votre connaissance, je me nomme Brucelin. Pleut-il encore beaucoup ?

— Moi, c'est Nitouche, dit-elle, il ne pleut plus.

— Alors, si nous reprenions la route ensemble ? »

Points de Tâche

Les différents types de résultats et les points de qualité nous ont montré comment estimer la valeur d'une action ou d'une création. Maintenant que nous avons introduit la notion de temps, il devient utile de savoir combien de temps un personnage met pour venir à bout d'une œuvre ou d'une action. Cet aspect est simulé par la règle des *points de tâche*.

Procédure. Le gardien des rêves indique combien la tâche considérée nécessite de *points de tâche*. Puis il fixe une *difficulté*, ainsi qu'une *périodicité*. A la fin de chaque période, le personnage joue un jet de compétence, et selon le genre de réussite ou d'échec, totalise un certain nombre de points. Quand le nombre exigé est atteint ou dépassé, la tâche est accomplie. Il suffit alors de compter le nombre de périodes utilisées pour connaître le temps de travail total.

Chaque genre d'échec ou de réussite donne toujours le même nombre de points de tâche, quel que soit le travail considéré. C'est un paramètre fixe. La difficulté de la tâche n'est modulée que par la difficulté des jets et leur périodicité.

Points de Tâche	
Ech.T.	-4
Ech.P.	-2
Echec	0
Norm.	+1
Sign.	+2
Part.	+3

Les points de tâche négatifs ne signifient pas que le travail a été «défait», mais qu'il en faut finalement plus que prévu. En cas d'échec total, outre 4 points négatifs, la difficulté des jets suivants acquiert un malus définitif de -1. Qui plus est, dans certains cas, le gardien des rêves peut estimer qu'une maladresse a été commise, qui ruine définitivement l'ensemble du travail. De même, il peut fixer un seuil négatif maximal qui, s'il est atteint, fait définitivement échouer l'action.

A l'heure du Dragon, Nitouche et son nouveau compagnon sont arrêtés par une petite rivière. Comment traverser ? Nitouche n'a pas trop envie de se jeter à l'eau. «Je vais construire un pont !» s'écrie Brucelin en commençant à tailler les sapins alentour avec son épée. Le jeune homme a 12 en DEXTÉRITÉ et +1 en Charpenterie. Au vu des conditions, une épée n'étant pas une hache, le gardien des rêves décide que pour obtenir une passerelle de fortune, il faut 6 points de tâche, périodicité 20 mn, difficulté -3, soit 48%.

Période 1, Brucelin obtient 35, soit une réussite normale et gagne 1 point.
Période 2, il obtient 88, soit un échec valant 0 point ; il reste à 1 point.
Période 3, il obtient 08, soit une réussite particulière valant +3 points, total 4 points.
Période 4, il termine avec une réussite significative valant +2 points, total 6 points : le compte est bon.
Pour construire la passerelle, il lui aura fallu 4 périodes de 20 mn, soit 80 mn en tout. «Tu t'appelles comment, déjà ?...» murmure la jolie voyageuse.

Tâche en un temps donné

Le système permet également de savoir si telle action peut ou non être accomplie en un temps donné. Le gardien des rêves fixe un nombre de points de tâche, une difficulté et une périodicité, ainsi qu'un temps limite maximum. Puis, comme précédemment, le personnage tente d'accumuler des points de tâche. Si, quand le temps imparti est écoulé, le nombre fixé est atteint, l'action est réussie, sinon elle ne l'est pas. Comme toujours, un certain seuil négatif peut signifier un échec éliminatoire.

Tâche accomplie à plusieurs

Le système permet également de résoudre les actions communes. Comme précédemment, le gardien des rêves indique difficulté, périodicité et nombre de points de tâche. Puis, à la fin de chaque période, tous ceux qui ont participé ajoutent les points gagnés (perdus) au fonds commun. Le travail est terminé dès que le nombre nécessaire est atteint ou dépassé. On peut régler de la même manière une tâche accomplie à plusieurs et dans un temps donné.

Et voilà qu'il se remet à pleuvoir à l'heure de la Lyre. Nos deux voyageurs décident de construire un abri pour la nuit : DEXTÉRITÉ /Survie en Extérieur à 0, périodicité 10 minutes, 4 points de tâche.

Période 1, Brucelin obtient une réussite normale (+1) et Nitouche un échec (0), total 1 point.
Période 2, Brucelin obtient une particulière (+3) et Nitouche un échec particulier (-2), total 2 points.
Période 3, les deux échouent (0), total toujours 2 points.
Période 4, Nitouche obtient encore un échec (0), mais Brucelin une significative (+2), total= 4 points.

Il aura fallu 40 minutes. « Ouf, s'écrie Nitouche, j'ai bien cru que je n'y arriverais jamais malgré ton aide ! »

Comment choisir les paramètres ?

Certaines règles précises ont été prévues, notamment pour les soins, mais dans l'ensemble, c'est au gardien des rêves de déterminer les différents paramètres : difficulté, périodicité des jets et nombre de points de tâche. Notons cependant les points suivants.

Le nombre de points gagnés dépend du genre de réussite et non de la longueur de la période. On ne gagne pas davantage avec une longue période. Par ailleurs, si l'on regarde la table, on constate que l'ensemble des 3 échecs donne -6 points et l'ensemble des 3 réussites +6 points. Cela semble équilibré. Toutefois, la significative (50% des chances de succès) donne 2 points, alors que -2 points ne sont donnés que par l'échec particulier (20% des chances d'échec).

La conséquence esr que, pour des durées proportionnellement égales, un plus grand nombre de jets favorise les points positifs. Il faudra souvent moins de temps pour obtenir 10 points de tâche avec une périodicité d'une minute que 5 points avec une périodicité de 2 minutes.

Empiriquement, considérer qu'une action moyenne demande 4 points de tâche et que la périodicité est égale au quart du temps rotal estimé nécessaire. Puis, sur cette base, augmenter ou diminuer plus ou moins le nombre de

Il faut maintenant allumer un feu pour la nuit. On commence par estimer la difficulté. Il pleut et le bois est mouillé, ce sera donc laborieux (-4). Puis on imagine qu'il faut bien 15 minutes pour y parvenir. Divisé par 4, cela donne 3,75 que l'on arrondit à 4 minutes. Voilà notre périodicité. En ce qui concerne les points de tâche, la base de 4 points nous semble un peu légère puisque l'action est supposée laborieuse, on en rajoute donc un. Nous obtenons finalement : DEXTÉRITÉ/Srv Extérieur à -4 \ 5 points de tâche \ périodicité 4 mn.

Dans le meilleur des cas, les voyageurs mettront 8 minutes (2 périodes) ; dans le pire des cas ... toute la nuit !

Se Nourrir, Dormir

Se nourrir

Boire et Manger sont deux préoccupations importantes de la vie des voyageurs, faute de quoi ils ne vont pas bien loin, pire encore, ils peuvent mourir de *famine*.

Sustentation. En termes de jeu, nourriture et boisson sont traduits en termes de points de *sustentation*. Chaque personnage possède un seuil de sustentation qui dépend de sa taille. Ce seuil représente le nombre de points de sustentation qu'il absorbe normalement dans un repas. Il indique également le minimum vital par jour. Par exemple, un personnage ayant un seuil de 4 mange usuellement 4 points par repas, et *doit* au minimum en manger 4 *par jour*, comme s'il se contentait d'un seul repas, plus ou moins étalé dans la journée. La liste d'équipement fournit la valeur nutritive, en points de sust, des provisions de voyage.

Même principe pour la boisson. Le seuil de sustentation indique le nombre minimum de *mesures* d'eau devant être bues par jour. En termes de jeu, une mesure vaut 20 cl. Une outre de 2 litres fait 10 mesures.

Famine. Voir *5. LA SANTÉ.*

Dormir

Dormir est important puisque cela permet de rêver, activité primordiale pour certains. C'est en dormant que l'on récupère l'endurance perdue et que l'on efface la fatigue. On ne peut toutefois dormir que si l'on a sommeil.

De jour. De jour, un personnage ne peut avoir sommeil, et ne peut donc dormir, que s'il a au moins un segment de fatigue *plein* à récupérer (voir *5. LA SANTE*). Dès que toute la fatigue est récupérée, il se réveille, même s'il lui manque encore des points de rêve. Dans cette optique, l'heure crépusculaire de la Lyre est considérée comme de jour.

De nuit. La nuit est naturellement hypnotique dans *Rêve de Dragon* et tout personnage peut dormir, et donc rêver, même s'il n'a aucun point de fatigue à récupérer. Dans cette optique, l'heure crépusculaire du Vaisseau est considérée comme de nuit.

Nitouche a consommé 2 points de sustentation et Brucelin, qui a 13 en TAILLE, en a consommé 3.

«Je vais me coucher, bâille Nitouche, voici l'heure du Serpent, et j'ai tellement de fatigue que je pourrais dormir même s'il faisait jour.»

Sur quoi, elle se coule sous l'abri de fortune, non sans ajouter : «Je compte sur toi pour monter la garde, c'est tellement mieux de voyager à deux !»

Un Nouveau Jour

Le passage de la fin de l'heure du Château Dormant à l'heure du Vaisseau du jour suivant est un moment privilégié. Non seulement, la date change, mais c'est durant ce passage symbolique que sont effectués un certain nombre de tests sur le personnage.

Cela fait, le voyageur est prêt à commencer une nouvelle journée...

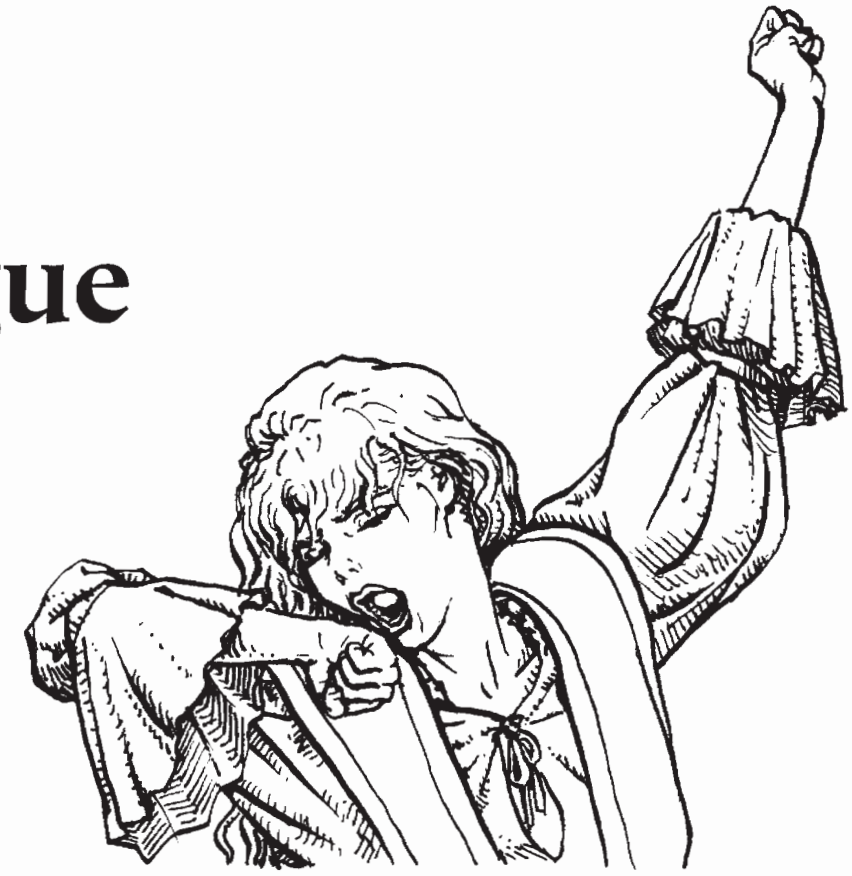
- ❖ Les jets de stress. Voir *7. L'ARCHÉTYPE*
- ❖ La famine. Voir *5. LA SANTÉ*
- ❖ Les tests de guérison des blessures. Voir *5. LA SANTÉ*
- ❖ Les tests de récupération des points de vie. Voir *5. LA SANTÉ*
- ❖ Les jets de moral routiniers. Voir *RÈGLES ADDITIONNELLES.*
- ❖ Récupération d'un point de chance pour les vrai-rêvants. Voir *RÈGLES ADDITIONNELLES.*
- ❖ Perte de 1 point de rêve lorsque le nombre de points actuels de rêve est supérieur au seuil de rêve(voir *Livre II: Le Haut-rêve).*
- ❖ Perte de 1 point de rêve pour les enchantements non permanents (voir *Livre II: Le Haut-rêve).*

La Santé

Toutes les actions que nous avons vu effectuer au fil des jours par notre personnage, marcher, courir, sauter, ne vont pas sans laisser de traces sur lui : il se fatigue, il s'épuise, il doit récupérer. Pire encore, il peut se blesser.

Comment le maintenir en forme, le soigner, le panser, comment utiliser les herbes de soin, les remèdes, les antidotes ? C'est cet aspect extrêmement important de sa santé que nous allons traiter maintenant .

La Fatigue



Chaque fois qu'un personnage se fatigue, il coche une case sur le tableau, en commençant par la case la plus à gauche de la ligne zéro, et ainsi de suite vers la droite, changeant de segment quand le premier est plein. Rien ne se passe de spécial tant qu'il est dans ligne zéro. Par contre, dès qu'il coche la première case de la ligne -1, toutes ses actions physiques et mentales, y compris le rêve pour les haut-rêvants, souffrent d'un malus de -1. Dès qu'il commence la ligne -2, toutes ses actions ont un malus de -2, etc. Le malus maximum dû à la fatigue est de -7, correspondant à la dernière ligne. Quand le tableau de fatigue est entièrement plein, le personnage tombe assommé de fatigue et doit avoir récupéré au moins un segment pour se réveiller.

Acquisition de la fatigue

Chaque point d'endurance perdu augmente la fatigue d'un point (l'inverse n'étant pas vrai). Mais nombreux sont les cas où un personnage marque de la fatigue sans pour autant avoir perdu de l'endurance. Pour la plupart, c'est au gardien des rêves de décider combien cocher de points de fatigue par rapport à l'effort fourni. Certaines règles plus poussées le précisent exactement, notamment la vitesse de marche (V1 à V6), ou la vitesse de course ou de nage, présentées au chapitre précédent. D'une manière générale se référer à la table ci-après.

Récupération de la fatigue

La fatigue se récupère en dormant. Dormir une pleine heure (120 mn), diurne ou nocturne, fait récupérer (effacer) un segment de fatigue, quel que soit le nombre de cases dudit segment. On commence toujours par effacer le dernier segment marqué, le plus en bas et le plus à droite. Normalement, pour la récupération, un segment entamé vaut pour un plein. Toutefois, quand un segment est rempli à moins de la moitié, on peut récupérer en plus le prochain segment plein. Quand un segment est plein à la moitié ou plus, il compte pour un et on ne peut effacer que lui seul durant l'heure de sommeil.

Pour récupérer en plus le prochain segment plein, un segment de 3 ou de 4 ne doit être rempli que d'une case ; un segment de 5 ne doit être rempli que d'une ou deux cases.

Limite à la récupération de la fatigue

Chaque point d'endurance manquant empêche de récupérer 1 case de fatigue. Si par exemple, il manque 3 points d'endurance au personnage, les 3 premières cases (les plus à gauche de la ligne zéro) ne peuvent être effacées. Elles ne pourront l'être, en dormant, que quand les points d'endurance responsables auront été eux-mêmes récupérés.

Nitouche et Brucelin voyagent maintenant en montagne et leurs journées sont harassantes. C'est l'heure du Serpent, et tandis que Brucelin monte la garde, Nitouche sombre dans le sommeil. Au cours de la journée, la voyageuse a totalisé 13 cases de fatigue : sa ligne zéro est pleine et le premier segment de sa ligne -1 est entamé de 2 cases, lui conférant un état général de -1. Ce segment est entamé de la moitié et compte donc pour un segment plein. Durant l'heure du Serpent, Nitouche n'efface que lui. Si ce segment n'avait été entamé que d'une case, le prochain segment plein aurait pu être effacé en même temps. Brucelin laissant dormir sa compagne durant l'heure suivante, elle peut effacer le segment suivant, le troisième de la ligne zéro. Si elle dort encore deux heures, toute sa fatigue aura disparu.

Fatigue

1 heure de travail intellectuel	1 point
1 heure de veille vigilante, nocturne ou diurne	1 point
1 heure de travail physique moyen	2 points
1 heure de travail physique exténuant	de 2 à 6 points
1 round ou case passé en TMR (voir *Le Haut-rêve)*	1 point

L'Endurance

L'endurance représente une couche plus profonde et plus vitale des ressources de l'individu. Quand un personnage a coché toute la fatigue qui lui est permise, il tombe endormi. Quand il a dépensé tous ses points d'endurance, il tombe *évanoui*. La différence est grande.

Pertes d'endurance

Perdre de l'endurance est une chose sérieuse et n'obéit qu'à des règles précises : essoufflement (course, nage) ; asphyxie (noyade) ; affaiblissement (famine, maladie) ; traumatismes (coups, blessures). Tous ces cas sont explicitement traités dans les règles.

Jet d'Endurance

Quand un personnage perd 2 points d'endurance ou plus simultanément c'est-à-dire au cours d'un même round) il doit jouer un jet d'Endurance. Pour ce faire, utiliser 1d20 et obtenir un résultat égal ou inférieur au nombre actuel de points d'endurance.

Jet réussi :	rien de spécial.
Jet échoué : le personnage est *sonné.*	

Un 20 est toujours un échec, quel que soit l'état de l'endurance, un 01 est non seulement une réussite, mais accorde 1 point d'expérience en CONSTITUTION.

Personnage sonné. L'état *sonné* dure tout le reste du round où il est acquis, plus tout le round suivant. Durant ce temps, toutes les actions du personnage doivent au moins obtenir une significative pour réussir. Les particulières ne sont pas applicables. Une réussite normale est un échec. Et en cas d'action offensive (voir *6. LE COMBAT*), un échec normal ou particulier a les mêmes conséquences qu'un échec total.

Zéro d'endurance

Quand un personnage a perdu tous ses points d'endurance, il tombe évanoui, inconscient, et traduit le fait en perdant, en plus, 1 point de vie.

Récupération de l'endurance

Sans dormir, un personnage récupère 1 point d'endurance toutes les 5 minutes jusqu'au maximum de la moitié de son endurance (arrondie au chiffre inférieur). En dormant une pleine heure, il récupère *toute* son endurance, aussi bas qu'elle soit descendue (sauf limite ci-après).

Limite à la récupération de l'endurance

Chaque point de vie perdu empêche la récupération de 2 points d'endurance. Ces points ne pourront être récupérés que quand les points de vie responsables auront eux-mêmes été récupérés.

Chaque blessure grave empêche de récupérer la moitié de l'endurance. Autrement dit avec une blessure grave sans dormir, l'endurance maximum peut être d'un quart de l'endurance, et en dormant, d'une demi-endurance. Avec deux graves, un huitième ou un quart (toujours arrondi à l'inférieur). Si après une blessure grave, un personnage a perdu moins de la moitié de son endurance, il reste à ce niveau. Mais si pour une raison quelconque, son endurance venait encore à baisser, il ne récupérerait pas au-delà d'une demi-endurance.

Avec une blessure critique, l'endurance maximum est de 1 point, que l'on dorme ou non.

Le chemin de montagne est de plus en plus encaissé. Un éboulement se produit soudain, des pierres dévalent la pente, blessant Nitouche qui perd 16 points d'endurance.«Ecarte-toi !» hurle Brucelin. Mais la voyageuse doit d'abord tester son endurance actuelle (23 -16 = 7) par un jet d'Endurance. Elle obtient 13 sur 1d20, un résultat supérieur à son endurance actuelle : elle est sonnée ! Pour se mettre hors de danger, son jet d'AGILITÉ doit au minimum obtenir une réussite significative. Plus tard, ayant constaté qu'elle ne souffre que de multiples contusions, Nitouche récupère son endurance. En 4 x 5 = 20 minutes, elle récupère les 4 points qui la ramènent à une demi-endurance (11). Pour récupérer le reste, il lui faut dormir une pleine heure. Si sa blessure avait été grave, elle n'aurait pu récupérer au-delà de 5 sans dormir, puis au-delà de 11 en dormant.

Les Points de Vie

Comme leur nom l'indique, les points de vie traduisent le potentiel vital de l'individu. Quand un personnage a perdu trop de points de vie, il meurt.

Perte de points de vie

Les points de vie ne sont perdus qu'en cas de traumatismes importants : inconscience, blessures graves ou critiques, maladie, empoisonnement. Tous ces cas sont explicitement traités dans les règles.

Jet de Vie

Quand un personnage est atteint d'une blessure grave ou critique, il doit jouer périodiquement des jets de Vie tant que des soins ne lui ont pas été prodigués. La périodicité est de 1 round pour les blessures critiques et de SC minutes pour les blessures graves. On utilise 1d20, comme pour le jet d'Endurance, et, pareillement, il faut obtenir un résultat égal ou inférieur au nombre actuel de points de vie. Si le jet réussit, le personnage ne perd pas de point de vie pour cette période ; s'il échoue, il en perd un.

Un 20 signifie la *mort immédiate* quel que soit le nombre restant de points de vie. Un 01 est non seulement une réussite, mais donne un répit en multipliant par 20 la durée de la prochaine période. Pour une blessure critique, le prochain jet de Vie n'aura lieu que dans 20 rounds, et pour une grave, dans SC x 20 minutes.

Zéro point de vie

A zéro point de vie, le personnage tombe dans le coma. Cette limite étant franchie, un 01 sur un jet de Vie est toujours une réussite mais n'augmente plus la durée de la période suivante.

Le personnage peut descendre dans le négatif. Il meurt dès qu'il *dépasse*, en négatif, son seuil de constitution.

État général

Chaque point de vie manquant donne un malus de -1 à toutes les actions du personnage, physiques, mentales, intellectuelles ou oniriques. Points de vie manquants et lignes de fatigue s'ajoutent. Un personnage ayant entamé sa ligne de fatigue -2 et ayant perdu 3 points de vie a un état général de -5. Si la règle additionnelle d'*Éthylisme* est utilisée, les points d'éthylisme s'ajoutent également au malus général. En cas de surencombrement, chaque point excédentaire ajoute encore un malus de -1.

Seuls les jets de CHANCE, les tests de guérison, les jets de Stress (voir *7. L'ARCHÉTYPE*) et les jets de résistance à la magie *(voir livre II)* ne sont pas concernés par ce malus.

Récupération des points de vie

Quand le moment est venu de tester la récupération des points de vie, jouer un jet de CONSTITUTION ajusté négativement au nombre de points de vie manquants. Ce jet traduisant l'activité de la constitution sur une longue période, et non pas uniquement au moment où le jet de dés est joué, l'état général actuel n'est pas appliqué. Seuls les points de vie manquants établissent la difficulté du jet. La qualité du résultat détermine le nombre de points de vie récupérés.

Limite à la récupération des points de vie

Aucun point de vie ne peut être récupéré, même par une potion enchantée, tant que le personnage :

- est sous le coup d'une maladie non encore guérie
- est sous le coup d'un empoisonnement non encore enrayé
- possède encore une ou plusieurs blessures, critique, graves ou légères, non entièrement guéries (les contusions-éraflures ne comptent pas).

Le premier test de récupération de point de vie peut avoir lieu le lendemain du jour où disparaît la maladie ou la dernière blessure. Ce test a toujours lieu au moment privilégié de l'extrême fin du Château Dormant (voir *4. AU FIL DES JOURS)*. Si le jet échoue, un second pourra avoir lieu le lendemain au même moment c'est-à-dire 12 heures plus tard, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les points de vie aient été récupérés. Même chose si le jet réussit, mais qu'il manque encore des points de vie. Noter que toute nouvelle blessure, même si elle ne cause pas de perte de points de vie, interrompt le processus journalier de récupération de ces derniers tant qu'elle n'est pas elle-même guérie.

Récupération des points de vie

(CONSTITUTION / - points de vie perdus)

Part.	2 points de vie sont regagnés
Sign.	1 point de vie est regagné
Norm.	1 point de vie est regagné
Echec	Aucun point de vie n'est regagné
Ech.P.	Aucun point de vie n'est regagné
Ech.T.	Aggravation : perte d'un nouveau point de vie

Les ennuis continuent. Le sentier devenu instable se dérobe sous les pieds de Brucelin qui chute au fond d'un ravin. Blessé gravement, il perd 10 points d'endurance, tombant de 28 à 18, et 2 points de vie, tombant de 14 à 12. «J'arrive !» crie Nitouche, mais descendre au fond du ravin sans se rompre le cou lui demande 20 mi-nutes. Pendant ce temps, Brucelin perd 1 point d'endurance par round. 18 rounds plus tard (un peu plus d'une minute et demie), son endurance est à zéro, il s'évanouit et perd un troisième point de vie. Son SC étant de 5, il va devoir jouer un jet de Vie toutes les 5 minutes.

Pour le premier, il obtient 17 sur 1d20, résultat supérieur à son nombre actuel de points de vie, et en reperd un autre, tombant à 11.
Pour le second, il obtient 11 tout juste et n'en reperd pas.
Pour le troisième, il obtient 01 et stabilise son état pour 5 x 20 = 100 minutes.

Nitouche a le temps d'arriver et de le soigner, ce qui le tire définitivement d'affaire. «Ce n'était pas la peine de te presser, murmure-t-il une fois revenu à lui, j'ai de la résistance !»

A -5 points de vie (son SC), Brucelin peut être encore vivant, il ne meurt que s'il atteint -6. Toutefois, un 20 à l'un quelconque de ses jets de Vie l'aurait tué instantanément.

Avec ses 3 points de vie perdus, Brucelin a maintenant un état général de -3, sans compter sa fatigue. Son endurance ne pourra pas remonter au-delà de 14 à cause de sa blessure grave, et donc ses 14 premières cases de fatigue ne pourront pas être effacées non plus. Quand sa blessure aura cicatrisé, il pourra remonter au-dessus d'une demi-endurance, mais ses -3 points de vie mobiliseront toujours 6 points d'endurance (et 6 cases de fatigue) non récupérables.

Il pourra toutefois tenter journellement un jet de CONSTITUTION pour récupérer ses points de vie. Le premier jet sera à -3. S'il réussit, 1 point de vie sera récupéré, de même que les 2 points d'endurance et de fatigue conjoints ; puis le lendemain, n'ayant plus qu'une perte de 2 points de vie, le jet sera à -2, et ainsi de suite jusqu'à la totale guérison.

«Tu vois bien que ce n'est pas si terrible !» le console Nitouche...

Les Blessures

La plupart des blessures sont occasionnées en combat, mais peuvent également se produire lors des chutes ou autres maladresses. Quelle que soit la cause de blessure, la règle d'application est la même. La victime joue un *jet d'encaissement*.

L'agression est représentée par un *bonus aux dommages* (en abrégé *+dom*), un nombre pouvant être positif, zéro, ou négatif. Par ailleurs, le personnage peut bénéficier d'une *protection*, un nombre pouvant pareillement être positif, zéro, ou négatif.

Jet d'encaissement. Tirer 2d10 et y ajouter la différence de la protection du personnage et du bonus aux dommages de l'agression. Le résultat final indique le type de blessure sur la table des Blessures.

Il est recommandé que ce soit la victime qui tire elle-même son jet d'encaissement ainsi que les dés de perte d'endurance, plutôt que l'agresseur qui «joue les dommages». La tension dramatique s'en trouve renforcée ; et en cas de jet désastreux, le joueur n'a à s'en prendre qu'à lui-même.

Jet d'encaissement

2d10 + (+dom) - (protection)

Coups non mortels. Certains chocs peuvent être douloureux, voire assommer le personnage et le rendre inconscient, sans pour autant le blesser sérieusement. On utilise pour cela la table des Coups non mortels. Le principe est le même, mais les résultats traduisent surtout des pertes d'endurance.

Cette table est notamment utilisée pour les chutes «de sa propre hauteur», et les dommages de certaines attaques, corps à corps, gourdin, fouet.

Contusions, éraflures

Ces blessures peuvent être douloureuses, voire *sonner* le personnage, causer des hémorragies superficielles, mais ne mettent pas véritablement sa vie en danger. Elles ne sont pas inscrites sur la feuille de route et se traduisent uniquement par une perte de 1d4 points d'endurance. On peut en supporter un nombre illimité (tant qu'il reste de l'endurance).

Soin. Le soin des contusions-éraflures est supposé automatique et réussi (sans jets de dés).

Blessures légères

Ces blessures traduisent les coupures et entailles causant des hémorragies plus importantes mais non mortelles. Chacune doit être inscrite sur la feuille de route et cause une perte d'endurance de 1d6 points. Leur nombre maximum est de 5. La 6e fois que le jet d'encaissement indique une légère, on applique une grave à la place. Si les deux graves sont déjà marquées, c'est une critique.

Soin. Si aucun soin n'est donné à une blessure légère, son temps de cicatrisation est triplé, 6 jours au lieu de 2. Par ailleurs, à l'appréciation du gardien des rêves, une infection (fièvre blanche, téthanatos ou autre), a toutes les chances de survenir.

Blessures graves

Ces blessures touchent généralement un organe ou un vaisseau important, causant une hémorragie mortelle. Chacune doit être inscrite sur la feuille de route et cause une perte de 2d6 points d'endurance et de 2 points de vie. Leur nombre maximum est de 2. La 3e fois que le jet d'encaissement indique une grave, on applique une critique à la place.

Soin. Tant que les *premiers soins* n'ont pas été effectués, le blessé perd automatiquement 1 point d'endurance par round. A zéro point d'endurance, il tombe inconscient et perd un autre point de vie. A partir de ce moment, il doit jouer un jet de Vie tous les SC minutes.

Blessures

jet	*type de blessure*	*perte d'endurance*	*perte de vie*
01-10	contusion, éraflure	1d4	0
11-15	blessure légère	1d6	0
16-19	blessure grave	2d6	2
20+	blessure critique	endurance à 0	4 ou +

Coups non mortels

jet	*type de blessure*	*perte d'endurance*	*perte de vie*
01-10	contusion	1d4	0
11-15	contusion	1d6	0
16-19	blessure légère	2d6	0
20+	blessure légère	endurance à 0	1

Dès que les premiers soins ont été accomplis, on cesse de tirer les jets de Vie pendant un répit de SC heures, après quoi ils reprennent, à moins que des *soins complets* n'aient été accomplis entre temps, ce qui annule définitivement le processus. Si le personnage est tombé inconscient, il peut revenir à lui dès que les premiers soins ont été effectués, mais avec un seul point d'endurance. Il est incapable de la moindre action et reste couché. Le seul fait de se relever annule les premiers soins. Seuls les soins complets peuvent lui permettre de remonter à 1/4 de son endurance, puis à 1/2 avec le sommeil, de se relever et d'agir modérément en tenant compte des malus dus à son état général (points de vie manquants, lignes de fatigue). Si aucun *soin complet* n'est donné, il finit fatalement par mourir.

Héroïsme. Quand un personnage arrive à zéro d'endurance, il peut tenter un jet d'héroïsme pour rester conscient, c'est-à-dire conserver son dernier point d'endurance. Jouer pour cela un jet de VOLONTÉ. La difficulté du jet a une base de zéro, mais ne pas oublier les malus probables dus à l'état général. *Toute réussite* : le personnage conserve un point d'endurance, mais marque néanmoins un point de fatigue. *Tout échec* : le personnage perd son dernier point d'endurance selon la règle normale. Le jet d'héroïsme n'est possible que quand la perte d'endurance subie durant le round amène *tout juste* l'endurance à zéro et à condition que cette perte d'endurance ne soit pas supérieure au SC du personnage. Si le round suivant, la perte d'endurance n'est que de 1 point, le personnage peut à nouveau tenter un jet d'héroïsme, et ainsi de suite.

Brucelin cauchemarde qu'il pleut encore des pierres, et pas moyen de se protéger ! Il n'a plus que 2 points d'endurance. Un nouveau choc lui en fait perdre 3 : c'est plus que son endurance restante, il ne peut pas tenter de jet d'héroïsme. Nitouche n'en a plus que 3 et en perd 3 à son tour. Son endurance tombant tout juste à zéro, et 3 étant inférieur à son SC, elle peut tenter un jet d'héroïsme.

Blessure critique

C'est la blessure la plus dramatique : un organe vital a été touché et le personnage est mourant. Une blessure critique réduit automatiquement l'endurance à zéro, le personnage sombrant dans l'inconscience, et s'accompagne d'une perte minimum de 4 points vie, plus 1 par point du jet d'encaissement supérieur à 20 (la perte est de 4 si le jet d'encaissement donne tout juste 20, elle est de 5 si le jet est de 21, de 6 s'il est de 22, etc.) On ne peut supporter qu'une seule blessure critique. Une seconde critique tue instantanément le personnage et tout autre encaissement traduit la perte de points d'endurance en perte de points de vie.

Et le cauchemar continue. Brucelin rêve qu'une giclée de pierres atteint Nitouche en pleine poitrine. Tout calculé, le jet d'encaissement donne 22, blessure critique +2 points. Nitouche s'écroule inconsciente avec une perte de 6 points de vie, et se heurte la tête à un rocher. Nouvel encaissement, qui donne 17, blessure grave. Toutefois, au lieu d'une perte de 2d6 points d'endurance, c'est directement une perte de 2d6 points de vie. «N'en jetez plus !» hurle Brucelin dans son sommeil.

Tant que les *premiers soins* n'ont pas été effectués, le blessé doit jouer un jet de Vie tous les rounds. Dès que les 6 points de tâche ont été obtenus, tous ces décomptes s'arrêtent pour un nombre d'heures égal au seuil de constitution du blessé, après quoi ils reprennent. Seuls des soins complets peuvent annuler ce processus, faute de quoi la mort est inéluctable. Le blessé peut revenir à la conscience avec 1 point d'endurance après les premiers soins, mais doit rester couché et ne peut entreprendre aucune action. Même chose après les soins complets. Seule la guérison, c'est-à-dire la rétrogradation de la blessure au stade de grave, peut lui permettre de se relever.

Localisation

Il n'y a pas de localisation a priori dans *Rêve de Dragon*. Prétendre viser en mêlée est une plaisanterie : on attaque là où on trouve une ouverture et où l'on espère que le coup sera le plus efficace possible, sauvant ainsi sa propre vie. De même que les protections fonctionnent globalement (voir *6. LE COMBAT*), les blessures et leur nombre maximal sont considérés pour l'ensemble du corps. Cela n'empêche pas une localisation *a posteriori*, c'est-à-dire une fois que le type de blessure a été déterminé. Cette localisation n'a qu'un pur intérêt *jeu de rôle*, pour *le fun*, comme disent les joueurs polyglottes, et n'a aucune incidence réelle.

C'est entièrement au gardien des rêves de décider où personnages et créatures sont touchés. Pour ce faire, il peut s'aider de la (très facultative) table de Localisation, en respectant la vraisemblance : une blessure critique a peu de chances d'être survenue à un membre, mais bien plus sûrement à la tête ou à la poitrine. (Tirer un dé pour les membres : impair, c'est à gauche ; pair, c'est à droite.)

Revenons à la chute de Brucelin. En fonction de la profondeur du ravin et du type de sol de réception (voir plus loin), le gardien des rêves déclare que le +dom de l'agression est de +7. Brucelin, vêtu de cuir souple, a une protection de 2 points. Son jet d'encaissement prend alors la forme suivante : 2d10 +7 -2. Supposons 13 sur les 2d10, nous obtenons : 13 +7 -2 = 18. Sur la table des Blessures, 18 correspond à une blessure grave. Brucelin perd 2d6 points d'endurance, en l'occurrence 10, et 2 points de vie. Le gardien des rêves estime qu'il est blessé à la tête.

Localisation (1d20)

19-20	Tête, gorge, *nuque*
15-18	Epaule, bras, *épaule*,
13-14	Avant-bras, main, *coude*
10-12	Poitrine, *dos*
08-09	Ventre, *reins*
04-07	Hanche, cuisse, *fesse*
01-03	Jambe, genou, pied, *jarret*

Soins et Guérison

Les soins se font en deux phases : *premiers soins et soins complets.* La première phase consiste essentiellement à arrêter l'hémorragie, c'est-à-dire le décompte des points d'endurance ou de vie ; la seconde soigne véritablement (suture, application d'herbes) et permet la future guérison. Les deux se font avec la compétence Chirurgie. Pour déterminer leur durée, qui peut être capitale en cas de personnage mourant, on utilise la règle des points de tâche.

La périodicité des jets est de 1 round, quel que soit le type de blessure. Le nombre de points à obtenir et la difficulté dépendent de la gravité de la blessure.

Les nombres-clés à retenir, s'appliquant respectivement aux blessures légères, graves et critiques, sont : 2, 4, 6. Ils indiquent la difficulté des soins, premiers et complets, le nombre de points de tâche à obtenir, de points de pansement, le nombre de brins d'herbes à appliquer, le nombre de jours minimum pour qu'une blessure soignée commence à guérir, et dans l'optique d'une potion enchantée, le nombre de points de guérison nécessaires.

Premiers soins

Effectuer les premiers soins consiste à obtenir le nombre de points de tâche demandé par la blessure. Un minimum de matériel est nécessaire : de l'eau, des chiffons propres pour servir de pansements. Pour la commodité du jeu, les chiffons ou pansements, sont évalués en points. Un mètre carré de tissu fournit 6 points. Une chemise fournit autant de points que la TAILLE de son propriétaire. En ce qui concerne l'eau, les nombres-clés s'appliquent à des demi-mesures (10 cl). Ainsi, pour soigner une grave, il faut 4 points de pansements et 4 demi-mesures d'eau (40 cl). Chaque point de pansement ou demi-mesure manquants confère un malus de -1 aux premiers soins. Dès que le nombre de points de tâche est obtenu, les décomptes d'endurance et de vie s'arrêtent aussitôt.

Autrement dit, dans le round où s'achèvent les premiers soins, il n'y a ni perte d'endurance ni jet de Vie.

Un échec total, outre qu'il apporte -4 points de tâche, confère un malus définitif de -1 aux soins (premiers et complets) de la blessure considérée, même s'il y a changement d'opérant. Si le dernier jet apporte un excédent de points de tâche, cet excédent (+1 ou +2) ajustera positivement le jet de soins complets de la blessure considérée, même s'il y a changement d'opérant.

Il peut y avoir changement d'opérant à tout moment, soit durant les premiers soins, soit entre ceux-ci et les soins complets. Les malus et bonus encourus par un opérant s'appliquent au suivant.

Les points de tâche, par contre, ne sont conservés d'un opérant à l'autre que s'ils sont positifs.

Soins complets

Les soins complets supposent un minimum de matériel (ligatures, sutures, etc). Leur durée peut varier de 10 à 30 minutes à l'appréciation du gardien des rêves. L'exactitude n'a pas d'importance puisqu'à cette phase il n'y a plus urgence.

Les soins complets sont sanctionnés par un seul jet de dés, sans avoir recours aux points de tâche. La difficulté est la même que celle des premiers soins, éventuellement modifiée par un ajustement (bonus ou malus) précédemment encouru. Consulter la table des Soins complets pour connaître le résultat final qui est fonction de la qualité du jet.

Soins des blessures

	Diff.	*Tâches*	*Pansement*	*Herbes*	*Temps*	*Magie*
Légère	-2	2 pts	2 pts	2 brins	2 jours	2 pts
Grave	-4	4 pts	4 pts	4 brins	4 jours	4 pts
Critique	-6	6 pts	6 pts	6 brins	6 jours	6 pts

Soins complets

Ech. T. L'hémorragie recommence. Les décomptes d'endurance et de vie repartent. Les soins doivent être repris au tout début (phase de premiers soins) avec un malus de -1. Pansements et eau doivent être dépensés à nouveau.

Ech.P ou Echec. La blessure est soignée, sans plus. Le blessé peut commencer à guérir normalement.

Norm. Idem. Mais, quand sera venu le moment de tester sa blessure, le blessé bénéficiera d'un bonus de +1 à son jet de CONSTITUTION, bonus s'ajoutant aux herbes éventuellement appliquées.

Sign. Idem avec un bonus de +2.

Part. Idem avec un bonus de +3.

Examinons les soins de Brucelin. Parvenue au ravin, Nitouche constate qu'il souffre d'une blessure grave à la tête. (En termes de règles, le fait qu'elle soit à la tête n'a aucune importance.) Nitouche déchire sa chemise, elle a une TAILLE de 9, ce qui peut fournir 9 points de pansement, la blessure grave en demande 4. Dans sa gourde, elle puise l'eau nécessaire, 4 demi-mesures. Il lui faut maintenant obtenir 4 points de tâche, périodicité 1 round, avec des jets de DEXTÉRITÉ/Chirurgie à -4.

Le premier jet obtient une significative = 2 points. Hélas ! le second est un échec total valant -4 points. Tous les jets de DEXTÉRITÉ/Chirurgie suivants seront à -5, et Nitouche doit maintenant totaliser 4 -2 +4 = 6 points de tâche.

« Courage, Brucelin ! »

Troisième jet, une particulière, plus que 3 points à obtenir. Quatrième : significative, plus qu'un point. Dernier jet : encore une particulière donnant un excédant de 2 points.

Ce +2 va maintenant ajuster l'unique jet de soins complets, lequel a néanmoins une base de -5. Nitouche obtient une réussite normale, donnant un bonus de +1 au premier test de guérison.

Test de guérison

Les tests de guérison des blessures ont lieu 2, 4 ou 6 jours (selon le type de blessure) après l'application des *soins complets*. Le jour où les soins sont donnés ne compte pas dans le calcul des jours, quelle que soit l'heure. Les tests ont toujours lieu au moment privilégié de l'extrême fin du Château Dormant du jour considéré (voir *4. AU FIL DES JOURS*). Le moment venu, jouer un jet de CONSTITUTION/Ajustement de guérison.

Ajustement de guérison. On l'obtient en faisant la somme (algébrique) de

- **points de vie manquant**
- **bonus de soin**
  (selon la qualité des soins complets)
- **bonus de l'herbe appliquée**
  (s'il y a lieu)

Hormis les points de vie manquant, l'ajustement général (fatigue, éthylisme) n'est pas pris en compte.

La table de Test de guérison des blessures donne le résultat final.

Quand une blessure rétrograde au stade précédent, le prochain test de guérison doit attendre la durée de la nouvelle gravité de la blessure. Ainsi une critique demande 6 jours pour rétrograder à grave, puis encore 4 jours pour rétrograder à légère, puis encore 2 jours pour rétrograder à éraflure, c'est-à-dire disparaître.

Les herbes de soin

Appliquées sur les blessures, les herbes de soin permettent une meilleure guérison. Elles peuvent être préparées en décoction pour accélérer la convalescence (récupération des points de vie). Enchantées par le rituel d'Enchantement (voir *Le Haut-Rêve*), elles permettent une guérison magique presque instantanée.

On connaît 10 grandes herbes de soin dans *Rêve de Dragon*, possédant respectivement un bonus de guérison de +1 à +10. Chacune ne pousse que dans un milieu spécifique.

Rareté. Plus le bonus d'une herbe est élevé, plus elle est rare dans son milieu. La fausse suppure pousse en abondance, le tanemiel doré est presque mythique. Sur cette base, c'est au gardien des rêves de décider si telle herbe peut ou non être trouvée dans son scénario, en quelle quantité et à quelle difficulté. Tout personnage ayant au moins zéro en Botanique est censé connaître les 10 herbes.

Application d'herbe. Les herbes sont mesurées au *brin*. Le nombre de brins à appliquer sur une blessure dépend de cette dernière et non de l'herbe elle-même : 2 brins pour une légère, 4 pour une grave, 6 pour une critique. Chaque brin manquant retire 1 point de bonus lors du test de guérison.

Décoction d'herbe. Les herbes peuvent également être préparées en décoction, c'est-à-dire bouillies dans de l'eau. Pour une décoction, plonger les herbes dans 2 mesures d'eau froide, puis faire bouillir et réduire jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une mesure de liquide. Sur un feu normal, cela demande 30 minutes. La simplicité de l'opération ne requiert aucun jet de dés.

Les décoctions ne servent que dans deux cas : donner un bonus au test de récupération des points de vie (quand toutes les blessures ont disparu), ou guérir magiquement (blessures et points de vie) quand elles sont enchantées.

En dehors de l'enchantement, les décoctions n'ont aucun effet sur les blessures.

Les décoctions peuvent être préparées d'avance. Dans une fiole bien bouchée, une décoction se conserve une semaine. Passé ce délai, elle pourrit. Enchantée, une décoction peut se conserver indéfiniment tant qu'elle possède encore du rêve.

Quantité. La quantité de brins d'herbes demandée pour une décoction est de *douze moins le bonus de l'herbe*. Ainsi, préparer une décoction de méritoine (+3) demande 9 brins (12 - 3 = 9), une décoction de tanemiel doré ne demande que 2 brins. La quantité d'eau est fixe quelle que soit l'herbe : 2 mesures au départ. Chaque brin manquant dans une décoction diminue de 1 point le bonus de guérison de cette dernière. Ainsi, une décoction de méritoine avec seulement 7 brins n'a plus qu'un bonus de +1. Si l'on met encore moins de brins, la décoction n'a plus aucun pouvoir.

Herbes de soin

bonus	*herbe*	*milieu*	*prix au brin*
+1	Fausse Suppure	prairie, lande, toute forêt	2d
+2	Suppure	toute forêt	3d
+3	Méritoine	forêt de conifères	6d
+4	Ortigal	marais	10d
+5	Ortigal Noir	marais	20d
+6	Bélidane	colline ensoleillée	30d
+7	Faux Murus	prairie de montagne	40d
+8	Murus	versant escarpé de montagne	60d
+9	Tanemiel	forêt chaude et humide	90d
+10	Tanemiel Doré	forêt chaude et humide	1s

Les bonus d'herbe ne sont valables que pour un seul test de guérison, que celui-ci réussisse ou échoue, de même que les bonus dérivant des soins complets. Il est toutefois possible, et souhaitable, de recommencer les soins complets, avec nouvelle application d'herbe, entre deux tests de guérison. Ce sont les nouveaux bonus éventuellement gagnés qui seront applicables au prochain test. Attention ! même en cours de guérison, un échec total aux soins complets demande de recommencer au tout début (premiers soins) et fait repartir le décompte des points d'endurance et de vie.

Nitouche a appliqué 4 brins de suppure sur la blessure grave de Brucelin. L'accident ayant eu lieu le 1er jour du mois du Dragon, c'est à l'extrême fin de l'heure du Château Dormant du 5, 4 jours plus tard, que Brucelin tente son premier jet de CONSTITUTION. Son ajustement est ainsi calculé : -3 (points de vie manquant) +1 (qualité des soins) +2 suppure = 0. Hélas, Brucelin échoue et doit attendre le lendemain pour recommencer. Toutefois, le +1 de qualité des soins et le +2 de suppure ne seront plus applicables.

Effet des décoctions

Quand toutes les blessures ont disparu, une décoction d'herbes de soin sert à donner un bonus au test de récupération des points de vie. Elle doit être bue au plus tôt à l'heure de la Lyre précédant le test, et au plus tard à l'heure de l'Araignée. Au moment du test (à l'extrême fin du Château Dormant), son bonus de guérison ajuste positivement le jet de CONSTITUTION. Prendre plusieurs décoctions pour un même test ne sert à rien : seul le bonus de la plus forte est pris en compte.

Décoctions enchantées

Les potions magiques de soin sont de simples décoctions d'herbes de soin enchantées grâce au rituel d'Enchantement (voir *Le Haut-rêve).* En accomplissant ce rituel, le haut-rêvant confère des *points de rêve* à la potion. Le nombre de points de rêve conférés est à la discrétion du haut-rêvant selon la force qu'il veut donner à la potion. Cette force est exprimée en *points de guérison*, obtenus en multipliant le nombre de points de rêve par le bonus de l'herbe utilisée. Pour que la guérison opère, la potion doit avoir un nombre de points de guérison suffisants, comme demandé par la table de Guérison magique.

Dès que la potion est bue, et qu'un éventuel jet de résistance est échoué (voir *Le Haut-rêve),* le patient s'endort d'un *sommeil magique*, et durant ce sommeil, la magie fait effet : les blessures guérissent et les points de vie sont récupérés. Le processus est automatique, il n'y a pas de jet de dés à ce stade. Dans l'ordre sont toujours guéris les blessures, en commençant par les plus graves, puis les points de vie.

Si le nombre de points de guérison de la potion est insuffisant, elle n'a qu'un effet partiel. Supposons un blessé atteint d'une critique (6 points) et ayant perdu 5 points de vie (5 x 2 = 10), total 16 points. On lui fait boire une potion de méritoine (+3) enchantée à 4 points de rêve. La force de cette potion enchantée étant de 3 x 4 = 12 points de guérison, il manque 4 points pour guérir entièrement le blessé. Sa blessure critique sera donc guérie, ainsi que 3 points de vie (6 + (3 x 2) = 12), mais il se réveillera du sommeil magique avec encore -2 points de vie.

Les potions enchantées n'ont aucun effet sur l'endurance et la fatigue, qui ne peuvent être récupérées que normalement. Le sommeil magique qui accompagne la guérison dure *5 minutes x points de guérison effectifs.* Notre blessé précédent va ainsi dotmir magiquement pendant 5 x 12 = 60 minutes. Le rêve et la récupération du rêve sont possibles durant le sommeil magique.

Une potion enchantée peut intervenir à tout moment des soins, c'est-à-dire en guise de premiers soins et de soins complets ou de soins complets seuls. Pour faire avaler une décoction à un blessé inconscient, il faut obtenir 1 point de tâche avec DEXTÉRITÉ/Chirurgie à zéro. périodicité 1 round. Dès que le point est obtenu, les décomptes s'arrêtent aussitôt. bien que le sommeil magique ne fasse que commencer.

Voyant que Brucelin ne va pas mieux, Nitouche décide de faire appel à ses talents de haut-rêvante et d'enchanter une potion. L'état de Brucelin demande 10 points de guérison : 4 de blessure grave et 2 x 3 = 6 de points de vie manquants. Elle commence par préparer une décoction, utilisant toujours de la suppure. Avec son bonus de +2, cette herbe demande 12 - 2 = 10 brins. Quand la décoction est prête, Nitouche l'enchante de 5 points de rêve. Ces 5 points, multipliés par le bonus de l'herbe (+2), donnent tout juste 10 points de guérison. Brucelin boit la potion, échoue (heureusement) à son jet de résistance. et tombe endormi d'un sommeil magique de 10 x 5 = 50 minutes. Au bout de ce temps, il est entièrement guéri : blessures disparues et points de vie regagnés. Endurance et fatigue pourront rapidement être récupérées selon la règle normale.

Notes sur les potions. On trouvera plus amples détails sur l'enchantement dans le livre du *Haut-rêve.* Se souvenir toutefois que, contrairement aux simples décoctions qui peuvent être pratiquées en grandes quantités puis fractionnées en doses de 20 cl, à condition que la quantité totale d'herbes soit suffisante, les potions enchantées ne peuvent être fragmentées. Elles doivent faire au minimum 20 cl et doivent être bues *intégralement* pour que l'effet magique ait lieu. Une potion magique de 40 cl, même si toutes les herbes y sont, n'a pas davantage d'effet.

Test de guérison des blessures

(CONSTITUTION / Ajustement de guérison)

***Réussite** (de particulière à normale).* La blessure cicatrise et rétrograde au degré de gravité précédent : une critique devient une grave, une grave devient une légère, et une légère rétrograde au stade d'éraflure, laquelle n'est plus prise en compte. (Pratiquement, la légère disparaît).

***Echec** (d'échec normal à échec particulier).* La blessure cicatrise mal. Le test de guérison pourra être recommencé dans 12 heures (extrême fin du Château Dormant du lendemain).

Echec total. La blessure s'envenime : perte de 1 point de vie. Le test suivant, au lieu d'avoir lieu le lendemain, devra à nouveau attendre toute la durée de la blessure (2, 4 ou 6 jours).

Guérison magique

(POINTS DE GUÉRISON: points de rêve x bonus de l'herbe)

❖ une blessure critique demande	6 points
❖ une blessure grave demande	4 points
❖ une blessure légère demande	2 points
❖ Chaque point de vie manquant demande	2 points

Les Maladies

Les maladies sont essentiellement combattues par la constitution-même du personnage, qui doit se montrer plus forte que son mal. Un *remède* adéquat peut grandement l'aider en lui conférant un bonus substantiel.

En termes de jeu, un personnage n'est déclaré *malade* qu'à partir du moment où, un jet de CONSTITUTION ayant échoué, il a commencé à subir des dommages. Si sa perte de points de vie dépasse les limites usuelles, il meurt. Dès qu'un jet de CONSTITUTION obtient une *particulière*, la maladie est enrayée. Le personnage a néanmoins toutes les chances d'être encore faible (points de vie manquants), mais peut dès maintenant commencer à récupérer ses points de vie selon la règle standard.

Le *téthanatos* est pris en exemple de maladie dans ce chapitre. D'autres maladies sont décrites dans le livre III.

Fonctionnement

Au bout de chaque période, le malade joue un jet de CONSTITUTION ajusté *négativement*, soit par la malignité de la maladie, soit par le nombre de points de

Caractéristiques des maladies

Malignité. C'est la difficulté ajustant les jets de CONSTITUTION.

Périodicité. Indique au bout de quelles périodes de temps doivent être joués les jets de CONSTITUTION.

Dommages. Indique les dommages subis, pertes de points de vie ou autre, ainsi que les symptômes, lorsque le jet de CONSTITUTION échoue.

Remèdes. La difficulté indiquée est celle à diagnostiquer la maladie et à en connaître les remèdes. Puis ces derniers sont indiqués avec leur efficacité, c'est-à-dire les bonus qu'ils confèrent aux jets de CONSTITUTION.

Le Téthanatos

Le téthanatos est un mal mortel, usuellement transmis par les blessures causées par les objets souillés, les armes des Groins, par exemple. Dans tous les cas, c'est au gardien des rêves de décider si la maladie peut être contractée ou non (par un jet de CHANCE par exemple).

Malignité	7
Périodicité	6 heures
Dommages	Perte de 2 points de vie. Fièvre, apparition progressive de plaques noires, odeur nauséabonde.
Remèdes	-3\ Bitume de Camphre +12, Mirobolant +8

vie déjà perdus, en prenant le plus défavorable des deux, et *positivement* par l'efficacité d'un remède éventuellement absorbé. Puis selon le résultat, il consulte la table de Test de Maladie.

On ne peut prendre qu'un seul remède efficace par période. Et si l'on veut continuer à en bénéficier, il faut en reprendre pour la période suivante.

Les pertes de points de vie s'accompagnent toujours du double de perte de points d'endurance, et cette dernière doit également être traduite en fatigue.

Ordre de guérison

Dans tous les cas, les points de vie ne peuvent commencer à remonter que quand toutes les blessures (s'il y a lieu) ont rétrogradé au stade d'éraflure, et les blessures elles-mêmes ne peuvent être guéries, magiquement ou non, que quand toute maladie a été éliminée. On a toujours dans l'ordre : maladie, blessures, points de vie. En conséquence, un blessé *malade* (pour cause d'infection, par exemple) ne peut avoir ses blessures ni ses points de vie guéris magiquement tant que sa maladie n'a pas été éliminée. Les potions d'herbes de soin enchantées ne font plus effet.

Enchantement des remèdes

Les remèdes se présentant sous une forme suffisamment fluide (voir la liste ci-après) peuvent être enchantés. Toutefois, la maladie étant une atteinte beaucoup plus complexe à l'intégrité du personnage qu'une blessure, l'enchantement a un effet moindre. Les points de rêve conférés par l'enchantement ne multiplient pas l'efficacité du remède, mais ne font que s'y *additionner*.

Points de guérison. Dans l'optique d'une guérison magique, une maladie nécessite un nombre de points de guérison égal à 3 fois la malignité. Ainsi le téthanatos, malignité 7, demande 21 points de guérison. Le seul remède enchantable étant le *mirobolant (+8)*, il faut y ajouter 13 points de rêve pour obtenir les 21 nécessaires.

Si le nombre de points de guérison est obtenu au complet, la guérison magique intervient. Cette guérison est très semblable, dans son fonctionnement, à celle des blessures. Il n'y a aucun jet de dés (hormis le jet de résistance à la magie), le malade s'endort magiquement pour une durée égale à 5 minutes x points de guérison, au bout de quoi sa maladie est définitivement enrayée. Endurance et points de vie manquants peuvent alors être récupérés selon la règle normale.

Test de Maladie

Particulière. Fin de la maladie.

Significative. Etat stationnaire. Bonus de +1 au prochain jet de CONSTITUTION.

Normale. Etat stationnaire sans plus.

Echec. Etat aggravé : dommages subis.

Echec particulier. Etat aggravé : dommages subis.

Echec total. Etat aggravé : les dommages sont doublés.

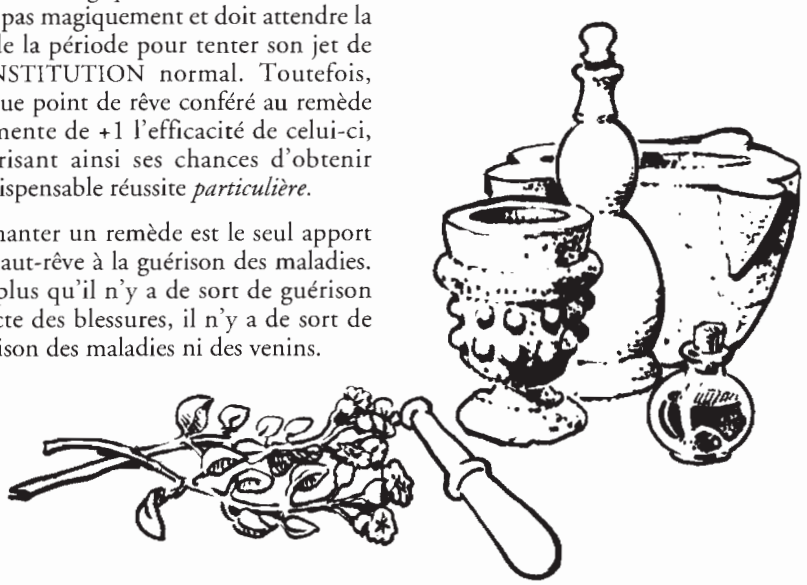
Remèdes et antidotes

Les remèdes et antidotes sont des préparations alchimiques complexes. On peut les trouver chez les apothicaires. Leur efficacité n'est pas fixe et dépend cas par cas des maladies et venins. Le prix indiqué correspond à une dose. Se souvenir que seuls les fluides peuvent être enchantés.

Nom	*Consistance*	*Prix à la dose*
Bitume de Camphre	*crème sirupeuse*	2 s
Gelée royale	*crème sirupeuse*	20 d
Tournegraisse	*crème sirupeuse*	2 s
Perle de Bjwal	*granulé*	1 s
Sable-Poudre	*granulé*	2 s
Topazoïne	*granulé*	2 s
Élixir des Gnomes	*fluide*	1 s
Lait de lune	*fluide*	1 s
Liqueur de Bagdol	*fluide*	50 d
Mirobolant	*fluide*	2 s
Teinture d'Érozonne	*fluide*	2 s
Huile de Sélikanthe	*fluide*	1 s

Si le nombre de points de guérison n'est pas obtenu au complet, il n'y a pas de guérison magique. Le malade ne s'endort pas magiquement et doit attendre la fin de la période pour tenter son jet de CONSTITUTION normal. Toutefois, chaque point de rêve conféré au remède augmente de +1 l'efficacité de celui-ci, favorisant ainsi ses chances d'obtenir l'indispensable réussite *particulière*.

Enchanter un remède est le seul apport du haut-rêve à la guérison des maladies. Pas plus qu'il n'y a de sort de guérison directe des blessures, il n'y a de sort de guérison des maladies ni des venins.



Les Venins

Nombre de créatures, reptiles, insectes, sont venimeuses ; nombre de végétaux, baies, champignons, sont vénéneux. Plus redoutables que les maladies sont alors les poisons et les venins. Leur fonctionnement est analogue à celui des maladies. La différence est qu'ils sont beaucoup plus foudroyants et que la constitution seule a peu de chances de les vaincre. En guise de remède, on utilise des *antidotes*, mais le fonctionnement est le même : jets de CONSTITUTION/ - Malignité (ou -Vie déjà perdue) + Antidote.

Fonctionnement

Tout comme pour les maladies, une réussite particulière met fin à l'empoisonnement. Toutefois cela n'est possible que tant qu'aucun échec n'est encore survenu au jet de CONSTITUTION, mais uniquement des réussites insuffisantes, normales ou significatives. Dès qu'un échec survient, indiquant des dommages subis, seul un antidote peut sauver le personnage. Sans ce dernier, la particulière n'indique plus qu'un état stationnaire. Par contre, dès que l'antidote est pris, une réussite *normale* suffit à mettre fin à l'empoisonnement.

Des premiers soins (vomitif, extraction du venin, etc) ne sont possibles que tant que la victime n'a encore subi aucun dommage, c'est-à-dire n'a encore commis aucun échec. Ensuite, le poison est dans le sang, et seul l'antidote peut apporter une aide efficace. Utiliser les mêmes règles de premiers soins que pour les blessures :

Périodicité : 1 round.

Difficulté : égale à la malignité.

Nombre de points de tâche : égal à la malignité.

Si tous les points de tâche sont obtenus avant que l'empoisonné n'ait subi de dommages, l'empoisonnement est enrayé.

Quelques jours plus tard, nos voyageurs ont découvert un petit lac. Il fait chaud et ils se baignent dans le plus simple appareil. Soudain, Nitouche pousse un cri : «Quelque chose m'a mordu la cuisse ! c'est une vipère jaune ! « Le temps de regagner la berge, 6 rounds sont passés. Nitouche joue un jet de CONSTITUTION à -2 (malignité du venin), 52%, mais n'obtient qu'une réussite normale, état stationnaire sans plus. «Vite ! sanglote-t-elle, aspire le venin avant qu'il ne soit entièrement dans mon sang !

— Je ne sais pas le faire, gémit Brucelin, je n'ai aucune compétence de chirurgie.

— Alors, sors une fiole de suppure de ma besace, c'est un antidote universel.» Six nouveaux rounds sont passés, et Nitouche obtient un échec. Elle perd 1 point de vie, sa jambe se contracte. Brucelin trouve enfin la fiole de décoction. Contre les venins, la suppure n'a qu'un bonus de zéro, mais comme c'est un antidote, une réussite normale suffit à sauver la jeune fille.

Un même antidote peut être pris plusieurs fois s'il ne fait pas effet du premier coup, mais une seule fois par période.

En cas de double ou triple empoisonnement, jouer 2 ou 3 fois le jet de CONSTITUTION à chaque période et appliquer une seule fois le moins favorable des résultats.

Dès que l'empoisonnement est enrayé (particulière, premiers soins ou antidote), le personnage peut commencer à récupérer ses points de vie et d'endurance selon la règle standard.

Enchantement des antidotes. L'enchantement des antidotes est analogue en tous points à celui des remèdes, de même que le nombre de points de guérison demandé (malignité x 3). Si une herbe de soin est utilisée en guise d'antidote, des points de rêve supplémentaires peuvent être conférés à la potion, au coût usuel, pour guérir également des blessures, voire récupérer des points de vie. On aura toujours dans l'ordre : empoisonnement, blessure, point de vie.

Test d'Empoisonnement

Sans antidote

Particulière.	Fin d'empoisonnement si aucun dommages subis.
Significative.	Etat stationnaire.
Normale.	Etat stationnaire.
Echec.	Etat aggravé : dommages subis.
Echec particulier.	Etat aggravé : dommages subis.
Echec total.	Etat aggravé : dommages doublés.

Avec antidote

Toute réussite.	Fin d'empoisonnement.
Tout échec.	Etat aggravé : dommages subis.

Le venin de la vipère jaune

Malignité	2
Périodicité	6 rounds
Dommages	Perte de 1 point de vie, spasmes musculaires.
Remèdes	-3\ Liqueur de Bagdol +14, Topazoïne +10.

Antidotes universels

Les 10 grandes herbes de soin connues, préparées en décoctions, sont des *antidotes universels*, valables contre tous les venins et substances vénéneuses. Leur efficacité est malheureusement très faible, comparée aux antidotes plus spécifiques. Pour posséder un pouvoir d'antidote, elles doivent avoir été préparées avec le nombre optimal de brins, c'est à dire *12 - bonus standard de l'herbe*. L'efficacité d'antidote des 10 herbes diffère sensiblement du bonus standard.

Nom	*Efficacité*	*Prix à la dose*
Fausse Suppure	0	22d
Suppure	0	30d
Méritoine	0	54d
Ortigal	+1	80d
Ortigal noir	+1	1,4s
Bélidane	+1	1,8s
Faux Murus	+2	2s
Murus	+2	2,4s
Tanemiel	+3	2,7s
Tanemiel doré	+3	4s

Autres Sources de Dommages

Chute

Ces dommages dépendent de la hauteur de chute et du type de sol de réception. Quelle que soit la protection ou armure portée par le personnage, un maximum de 2 points sont seulement applicables. Pour les chutes «de sa propre hauteur», utiliser la table des Coups non mortels.

Le ravin de Brucelin faisait 5 m de profondeur (+2) avec un sol constitué de roc (+5). Le jet d'encaissement du voyageur fut donc de : (+2) + (+5) = +7.

Asphyxie

L'asphyxie survient quand le milieu ambiant devient irrespirable. C'est essentiellement le cas des noyades. Chaque round d'asphyxie, le personnage perd directement 1d6 points d'endurance. Quand son endurance arrive à zéro, il sombre dans l'inconscience et perd 1 point de vie. Puis, tous les rounds suivants, il perd directement 1d4 points de vie. N'étant pas réellement blessé, il n'a pas à jouer de jet de Vie. S'il n'est pas réanimé avant d'avoir dépassé son seuil de constitution en points de vie négatifs, il meurt.

Réanimation

Pour réanimer un asphyxié ou un noyé, on utilise DEXTÉRITÉ/Chirurgie à -4 (comme pour une blessure grave), mais le système de tâche est un peu différent. La périodicité est de 1 round, et chaque point de tâche obtenu rend 1 point de vie à l'asphyxié. Dès que 1 point de tâche est obtenu, l'asphyxié cesse de perdre 1d4 points de vie par round ; tant qu'aucun point de tâche n'est obtenu, il continue à les perdre. S'il survient un échec total ou particulier au jet de réanimation, il n'y a pas de points de tâche négatifs : à la place, le patient recommence à mourir, c'est-à-dire à perdre 1d4 points de vie par round ; et ainsi de suite jusqu'à ce que 1 point de tâche soit enfin, ou à nouveau, obtenu. En cas d'échec total, la difficulté du jet de réanimation augmente de 1.

Le patient est sauvé dès que tous ses points de vie lui ont été rendus. Toutefois, étant tombé inconscient, il conserve malgré tout la perte de 1 point de vie. Son endurance et sa fatigue pourront être récupérées selon les règles normales.

Les brûlures

Quoique le résultat physique ne soit pas tout à fait le même, les dommages par le feu sont considérés semblables aux autres dommages.

Quand un personnage est touché par le feu, il joue un jet d'encaissement modulé

Chutes

hauteur en mètres	*+dom*
41+	+20
31-40	+17
21-30	+15
16-20	+12
13-15	+9
9-12	+7
7-8	+5
5-6	+2
4	+1
3	0
2,5	-1
2	-2
1,5	-3
de sa propre hauteur	(0)

Sol de réception

Paille, neige	-4
Terre meuble	-2
Plancher	0
Terre dure	+2
Roc	+5

par le +dom du feu. Comme pour les chutes, 2 points de protection sont au maximum applicable. Face à chaque cas précis, c'est au gardien des rêves de juger si les vêtements du personnage peuvent ou non prendre feu, continuant alors à le brûler les rounds suivants.

Feux

Nature	*+dom*
Zone d'air en feu	+10
Brasier	+8
Feu de camp	+4
Torche	0
Vêtements enflammés	+1

Famine

Au moment privilégié de l'extrême fin du Château Dormant, chaque personnage considère la sustentation absorbée au cours de cette journée qui s'achève. Ceux qui ont mangé autant ou plus que leur seuil de sustentation commencent la nouvelle journée normalement.

Ceux qui ont mangé moins que leur seuil, mais ont au moins mangé la moitié de celui-ci, perdent 1 point d'endurance.

Ceux qui ont mangé moins de la moitié, mais ont au moins mangé un demi-point, perdent 2 points d'endurance.

Ceux qui n'ont rien mangé du tout en perdent 3.

Les points perdus en endurance sont aussitôt traduits en fatigue correspondante. Ni cette endurance ni cette fatigue ne pourront être récupérées tant qu'un repas normal (plein seuil de sustentation) n'aura pas été pris.

Tant que l'on mange au moins un demi-point par jour (moins qu'un demi est considéré comme zéro), l'endurance stationne à une demi-endurance et ne descend pas plus bas. Il y a toutefois *malnutrition*, et à l'appréciation du gardien des rêves, une maladie due à la famine peut se déclarer, le *mal glauque*, par exemple.

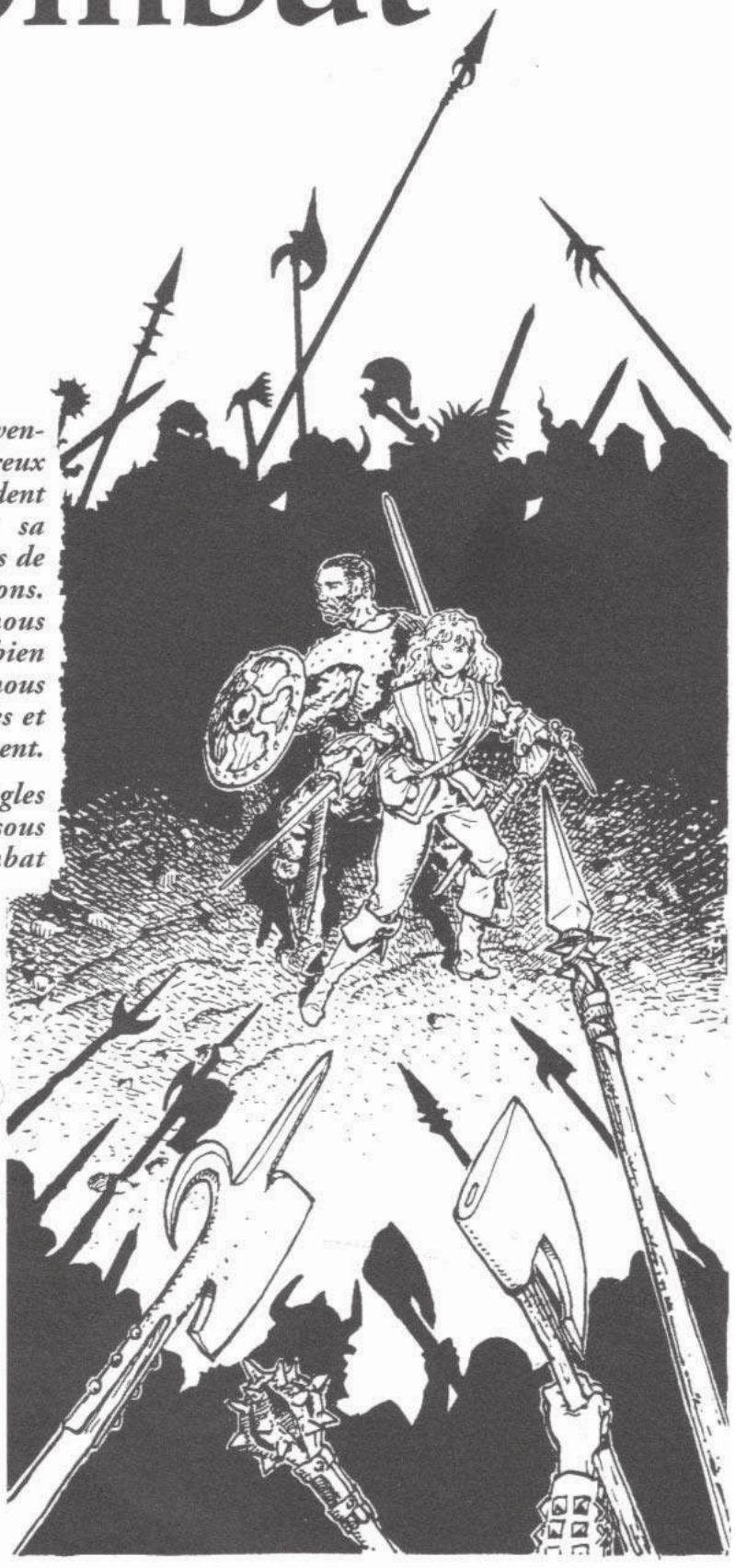
Si l'endurance vient à zéro pour cause de famine totale, le personnage tombe évanoui (-1 point de vie) et perd alors 1 point de vie toutes les 6 heures. Une potion de soin enchantée peut redonner des points de vie (s'il n'y a pas maladie), mais n'enraie pas la famine.

Boisson

Appliquer les mêmes règles pour le manque de boisson et la déshydratation, sauf que les pertes d'endurance sont respectivement de 3, 6 et 12 points. Quand l'endurance tombe à zéro, la perte de 1 point de vie survient toutes les heures.

Nitouche a un seuil de sustentation de 2. Si elle ne mange qu'un point au cours d'une journée, elle commencera le jour suivant avec -1 point d'endurance (et une case de fatigue non récupérable). Si elle ne mange qu'un demi-point, sa pénalité d'endurance sera de 2 points, et 3 points si elle ne mange rien du tout. Avec une endurance de 23, elle peut tenir huit jours avant de tomber inconsciente, à condition de boire. Si elle ne boit rien du tout, elle tient à peine deux jours.

Le Combat



Le voyage n'est pas une aventure sans risque, nombreux sont les périls qui attendent notre personnage sur sa route, créatures animées de mauvaises intentions. Maintenant que nous savons combien il est fragile et combien les blessures peuvent lui faire mal, nous allons voir de quelle manières baffes et horions lui échoient le plus couramment.

Cet avant-dernier chapitre des règles essentielles est consacré au combat sous toutes ses formes : tir, mêlée et combat sans arme.

Les Armes

Il y a trois grands types d'armes dans *Rêve de Dragon* : les armes de tir (arc, arbalète, fronde), les armes de lancer (dague, javelot), et les armes de mêlée (épées, haches, masses, etc.) Le combat sans arme, appelé *Corps à corps* appartient aussi à la catégorie mêlée. Les armes possèdent les caractéristiques suivantes :

Compétence. Indiqué en *italique* aussitôt après le nom de l'arme, c'est la compétence nécessaire pour manier l'arme.

+dom. C'est le bonus aux dommages de l'arme.

Force minimum. C'est la FORCE minimum que doit posséder le personnage pour prétendre se servir de l'arme en question. Un personnage qui n'a pas la FORCE suffisante est toujours considéré en *demi-surprise* (voir ci-après). Qui plus est, dans le cas où il porterait tout de même un coup, chaque point manquant en FORCE abaisse le +dom de 1 point. Cette caractéristique n'existe que pour les armes de mêlée.

Encombrement. C'est l'encombrement de l'arme exprimé en points d'encombrement (*enc.*). L'encombrement du fourreau, quand il y a lieu, est inclus dans celui de l'arme.

Résistance. Les armes sont plus ou moins solides. Chacune possède un certain nombre de points de résistance (voir ci-après). Cette caractéristique n'existe que pour les armes de mêlée.

Prix. Exprimé en sols, le prix inclut celui du fourreau s'il y a lieu.

Armes à une et deux mains (1/2m)

L'épée sorde, l'épée bâtarde, la hache de bataille et la masse lourde peuvent être utilisées à une ou deux mains. Le +dom et la force minimum à gauche du \ correspond à l'utilisation à une main, et à droite du \ à l'utilisation à deux mains. Certaines armes, double dragonne, grande hache, bâton, armes d'hast, ne s'utilisent qu'à deux mains.

Les Épées

Les épées portent des noms inusuels dans *Rêve de Dragon.*

Épée gnome. C'est une épée *courte*, essentiellement fabriquée et portée par les Gnomes au Second Âge.

Esparlongue. C'est une épée semblable à la *rapière*, longue et fine, frappant uniquement d'estoc. Elle doit son nom à ce qu'elle était particulièrement en vogue, au Second Âge, dans la cité d'Esparlongue.

Épée cyane. Long *cimeterre* à l'acier bleuté, exclusivement fabriqué par les Cyans ou Hommes bleus.

Épée dragonne. C'est une épée *longue*, plus robuste que l'esparlongue, pouvant également frapper de taille.

Épée sorde. C'est une épée plus courte que la précédente, mais plus *large*. Elle peut s'utiliser à une ou deux mains. Sa grande solidité en fait l'épée de prédilection des gardes et des soldats.

C'est probablement à elle que le *Guerrier Sorde* doit son nom (à moins que ce ne soit l'inverse).

Épée bâtarde. Comme son nom l'indique, c'est une *bâtarde* des deux précédentes, à la fois longue et large, pouvant s'utiliser à une ou deux mains.

Double dragonne. Apparue vers la fin du Second Âge, c'était une *grande épée à deux mains*. Encombrante et prohibant le bouclier, c'était avant tout une épée de duel et de frime.

Les autres armes ne devraient pas poser de problèmes. Noter que la dague n'est pas un poignard, mais une lame pouvant faire jusqu'à 30 cm de long. Pour simplifier, on supposera que n'importe quelle dague peut être lancée. La masse lourde était souvent hérissée de pointes. Au Moyen Âge, on l'appelait alors *morgenstern* ou *morningstar*. Le fléau est une masse, avec ou sans pointes, montée au bout d'une chaîne reliée à un manche. Il ne peut être paré qu'au bouclier. La lance courte est la lance romaine, usuellement couplée à un bouclier. Les armes d'hast regroupent toutes les formes de piques. hallebardes, vouges, etc.

Armes pouvant parer

Les boucliers peuvent parer toutes les attaques : c'est leur unique usage. Les attaques de fléau et d'armes naturelles (griffes, crocs, etc.) ne peuvent être parées qu'au bouclier. Le fléau ne pare jamais. Toutes les autres armes peuvent parer, aux restrictions ci-après.

Les sept épées peuvent se parer mutuellement sans problème. La dague peut parer sans problème l'épée gnome, l'esparlongue et la dragonne, et peut elle-même être parée sans problème par une autre dague ou une épée gnome. Les autres parades s'effectuent sans problème quand les armes appartiennent à la même catégorie : lance contre lance, bâton contre bâton, masse contre masse, etc. ; mais exigent une réussite *significative* quand les armes sont disparates : épée parant une hache, épée autre que gnome parant une dague, dague parant une épée sorde ou bâtarde, lance parant une masse, etc. Parer avec une hache ou une arme d'hast exige toujours une significative, même contre une arme de même type.

Quand une parade a lieu entre une épée et une arme partiellement en bois (hache. lance), cette dernière doit jouer un jet de Résistance ajusté (négativement) au +dom

de l'épée et perdre un nombre équivalent de points de résistance en cas d'échec. Ce jet est *en plus* des règles normales de détérioration.

Les armes de tir

Arbalète et arc. Le projectile de l'arbalète s'appelle *carreau,* celui de l'arc *flèche.* Pour simuler la force de perforation de leurs projectiles, arcs et arbalètes nient 2 points d'armure. Les plaques ne protègent plus que de 4 au lieu de 6, les mailles de 3, le cuir/métal de 2, le cuir épais de 1, le cuir souple de zéro. Cependant, le drap matelassé vaut aussi zéro, de même que les vêtements légers ou pas de vêtements du tout. Il ne s'agit pas d'une augmentation des dommages, mais d'une inefficacité relative des armures. Les *protections naturelles* ne sont pas affectées. Pour simplifier, on ne fera pas de différence entre les différents types d'arcs et d'arbalètes.

Armement. *Armer* un arc ou une arbalète consiste à y insérer le projectile puis à tendre la corde. Il faut un round complet pour armer une arbalète, qui ne peut donc tirer qu'un round sur deux. Quand un arc tire en début de round, il peut être ré-armé pendant le reste du round, de façon à tirer à nouveau au début du round suivant. On peut ainsi tirer une flèche par round. Noter que l'arc doit préalablement avoir été *bandé*, c'est-à-dire avoir eu sa corde ajustée au bois. Cette opération prend un round entier. Conserver un arc perpétuellement bandé fatigue le bois et le détériore prématurément.

Fronde. La fronde peut être armée et tirer tous les rounds. Face aux projectiles des frondes, les armures ne diminuent pas.

Les armes de lancer

Fouet. Bien qu'étant toujours tenu en main, le fouet est considéré comme une arme de lancer. Sa portée est limitée par sa longueur, maximum 3 m. Ses dommages sont déterminés sur la table des Coups non mortels, c'est-à-dire qu'ils ne font essentiellement perdre que des points d'endurance. Face aux fouets, les armures sont *majorées* de 2 points. Le drap matelassé vaut ainsi 3 et le cuir souple 4. Qui plus est, le cuir épais, le cuir/métal, les mailles et les plaques, et toute protection naturelle d'une créature de 5 points ou plus, protège *totalement* des dégâts du fouet. Il est inutile de vouloir fouetter un rhinocéros. Inversement, vêtements ordinaires ou pas de vêtements du tout valent toujours zéro de protection.

Armes de Mêlée

	+dom	*force*	*enc*	*res*	*sols*
Pugilat *Corps à corps*	(0)	–	–	–	–
Dague *Dague*	+1	7	0,5	8	3
Épée gnome *Épée 1 m*	+2	8	1	12	12
Esparlongue *Épée 1 m*	+3	10	1,5	9	20
Épée cyane *Épée 1 m*	+3	11	2	12	25
Épée dragonne *Épée 1 m*	+3	11	2	12	20
Épée sorde *Épée 1\2 m*	+3\+4	12\11	2	15	20
Épée bâtarde *Épée 1\ 2 m*	+4\+5	13\12	3	14	30
Double dragonne *Épée 2 m*	–\+5	–\13	4	13	50
Hachette *Hache 1 m*	+2	8	1	6	4
Hache de bataille *Hache 1\2 m*	+3\+4	12\11	2	8	10
Grande hache *Hache 2 m*	–\+4	–\13	3	8	15
Gourdin *Masse 1 m*	(+1)	7	1	8	–
Bâton *Masse 2 m*	–\+1	9	2	8	0,5
Massette *Masse 1 m*	+2	9	1	8	2
Masse lourde *Masse 1\2 m*	+3\+4	12\11	3	10	4
Fléau léger *Fléau*	+3	12	2	10	12
Fléau lourd *Fléau*	+4	13	3	10	15
Lance courte *Lance 1 m*	+2	8	2	5	3
Javeline *Lance 1 m*	+1	7	1	5	1
Arme d'hast *Arme d'hast*	–\+4	– \12	4	8	10
Bouclier léger *Bouclier*	–	8	1	13	4
Bouclier moyen *Bouclier*	–	11	2	15	6
Bouclier lourd *Bouclier*	–	13	3	20	8

Armes de Tir

	+dom	*enc*	*sols*
Arbalète *Arbalète*	+3	3	30
Arc *Arc*	+2	1	10
Fronde *Fronde*	+1	0	0,6
Flèche, carreau	–	0,1	0,1

Armes de Lancer

	+dom	*enc*	*sols*
Dague *Dague de jet*	+1	0,5	3
Javelot *Javelot*	+1	1	1
Fouet *Fouet*	(+2)	0,5	1

Corps à corps , gourdin et fouet (+dom entre parenthèses) utilisent la table des Coups non mortels.

Armures

Les protections portées par les personnages, sous la forme de vêtements épais ou d'armures, sont représentées par une valeur fixe, de 1, la plus faible, à 6, la meilleure. Les animaux ont une *protection naturelle,* dépendant tout autant de leur morphologie générale que de l'épaisseur réelle de leur cuir, et pouvant dépasser 6. Dans tous les cas, armure ou protection naturelle, cette valeur est soustraite du résultat du jet d'encaissement, et c'est le résultat finalement obtenu qui indique le type de blessure reçu.

Encombrement. L'encombrement des vêtements de drap matelassé ou de cuir souple ne compte pas quand ces vêtements sont portés sur soi. Il compte en revanche quand ils font partie des bagages. Les manteaux comptent toujours qu'ils soient portés ou non. La fourrure est assimilée au cuir souple. Tous les autres encombrements doivent être comptés.

Malus armure. En plus de l'encombrement, et indépendamment de celui-ci, certaines armures restreignent les mouvements. Le *malus armure* s'applique à tous les jets d'AGILITÉ et de Dérobée, c'est-à-dire qu'il diminue essentiellement les possibilités d'esquive. Le malus armure ne s'applique pas aux jets de Mêlée, et ne restreint pas les jets d'attaque ni de parade. Les protections naturelles des animaux n'encourent jamais de malus armure.

Protection. Pour mériter la valeur indiquée, tous les éléments de la protection doivent être présents. Si un seul manque, la protection devient aléatoire : 1d2 au lieu de 2, 1d3 au lieu de 3, etc. Pour faire 1d1, jouer en réalité 1d2-1 (résultat 0 ou 1). Si plus d'un élément manque, le gardien des rêves peut décider que la valeur est à la fois aléatoire et diminuée. Cette décision est une question de bon sens en face de chaque cas particulier. Encombrement, malus armure, et prix s'appliquent également à l'ensemble de l'armure.

Protection 1 : drap matelassé

(deux épaisseurs de drap surpiquées, avec rembourrage de laine). Pourpoint ou cotte de drap matelassé + culottes de drap matelassé + bottes de cuir souple. (Le pourpoint est une sorte de veste ; la cotte est une sorte de tunique, lacée sur la poitrine, et descendant jusqu'aux genoux, façon Robin des Bois.)

Protection 2 : cuir souple

(même épaisseur que nos modernes blousons de cuir). Pourpoint ou cotte de cuir souple + culottes de cuir souple + bottes de cuir souple.

Protection 3 : cuir épais

(cuir très épais comme le cuir de botte). Pectoral de cuir épais + jupon de bandes ou de tresses de cuir ou cuissards de cuir épais sur culottes de cuir souple + bottes dures + casque de cuir.

Protection 4 : cuir/métal

(cuir épais clouté, ou petites plaquettes, écailles ou anneaux de fer cousus sur le cuir). Pectoral ou cotte de cuir/métal + jupon ou cuissards de cuir/métal sur culottes de cuir souple + bottes de cuir/métal + casque de métal.

Protection 5 : mailles de fer

Grand haubert de mailles avec capuche (enfilé sur cotte de cuir souple ou de drap matelassé) + bottes de cuir/métal.

Protection 6 : plaques de fer

(l'armure classique du chevalier). Armure complète de plaques (heaume, cuirasse, épaulières, cubitières, ventrière, cuissards, jambières).

matériau	*protection*	*enc.*	*malus armure*	*sols*
drap matelassé	1	0	0	4
cuir souple	2	0	0	6
cuir épais	3	2	-1	10
cuir/métal	4	4	-2	20
mailles de fer	5	6	-4	50
plaques de fer	6	8	-6	100

Nitouche voudrait se protéger de cuir épais, mais elle n'a pas de casque. Au lieu de valoir 3 points fixes, son armure en vaudra 1d3. Elle a également les cuisses nues. Le gardien des rêves décide que son armure rétrograde à une valeur de 1d2.

Le Round de Combat

Lorsque survient une occasion de combat, le décompte du temps est immédiatement traduit en *rounds*. Chaque round se décompose en sept phases suivant la table ci-contre.

Les rounds se succèdent ainsi, phase après phase, toujours dans cet ordre.

Déclaration d'intention

Au début de chaque round, chaque joueur indique ce que son personnage va tenter de faire durant le round. S'il attaque (tir, lancer, mêlée), il doit préciser quelle cible. Le gardien des rêves indique pareillement ce que vont tenter de faire les personnages non joueurs. Lors de la résolution du round, une action déclarée peut être annulée, mais en aucun cas modifiée.

Initiative

Les armes de tir ont priorité sur les armes de lancer, qui ont elles-mêmes priorité sur les combats de mêlée. Toutefois, pour qu'une attaque soit possible, il faut que l'arme soit prête. Préparer une arme (bander un arc, préparer une fronde, dégainer une lame) prend usuellement un round.

Quand, dans sa catégorie (tir, lancer, mêlée), plusieurs attaques entrent en concurrence, on détermine une *initiative aléatoire*. Quelle que soit la catégorie, la procédure est semblable : *facteur d'initiative + 1d6*. Le plus haut résultat final attaque le premier. S'il y a égalité, les projectiles partent simultanément en ce qui les concerne ; tandis que les combattants de mêlée restent en garde, sans trouver d'ouverture de part ni d'autre, et le round est nul.

Facteur d'initiative. On le calcule pour chaque compétence d'arme. C'est la somme de : *une demi-caractéristique utilisée (arrondie au chiffre inférieur) + niveau de compétence.*

Nitouche a 10 en Lancer et zéro en Dague de jet. Pour cette arme son facteur d'initiative est de 5. Brucelin a 14 en Mêlée et +3 en Epée à une main. Pour cette arme son facteur d'initiative est de 10.

Mêlée inégale. En cas de mêlée inégale, à deux ou trois contre un par exemple, chaque membre du groupe rajoute à son initiative 1 point par membre du groupe. A deux contre un, chacun gagne ainsi 2 points, à trois contre un, chacun gagne 3 points, et à quatre contre un, 4 points. Si les initiatives tirées donnent égalité, le round n'est pas nul dans ce cas, mais l'initiative échoie aux membres du groupe.

Initiative prioritaire. Dans un round d'engagement, c'est-à-dire quand les combattants s'affrontent pour la première fois, l'initiative va toujours à l'arme la plus longue. A égalité de longueur, c'est l'arme la plus rapide.

Pour les principales armes, l'ordre décroissant figure ainsi : arme d'hast, lance, bâton, double-dragonne, esparlongue, dragonne, bâtarde, cyane, sorde, grande hache, hache de bataille, épée gnome, masses, gourdin, fléaux, dague, armes naturelles. Pour les rounds suivants, l'initiative est tirée normalement.

Phases du round de combat

Phase 1 — **Déclaration d'intention**
Combat, déplacement, retraite, actions diverses, ...

Phase 2 — **Magie**
Montée en TMR, lancer, ciblage (voir Livre II).

Phase 3 — **Tirs**
Initiative, attaque, parade, dommages.

Phase 4 — **Lancers**
Initiative, attaque, esquive/parade, dommages.

Phase 5 — **Mêlée**
Initiative, attaque, esquive/parade, dommages.

Phase 6 — **Actualisation des mouvements**
Résolution des déplacements indiqués dans la déclaration d'intention.

Phase 7 — **Santé**
Pertes d'endurance et jets de Vie dus aux précédentes blessures.

Tir et Lancer

A la résolution de chaque tir ou lancer, le gardien des rêves indique une difficulté. Celle-ci dépend de la *distance* de la cible par rapport à la *portée* de l'arme, de la *taille* de la cible et de l'*activité* de cette dernière, immobile ou au contraire courant en zigzag. D'une manière générale, c'est au gardien des rêves à apprécier la difficulté globale. Il peut toutefois s'aider des tables suivantes:

Difficulté de tir

Portée courte	0
Portée moyenne	-3
Portée extrême	-5
Taille «ogre»	+2
Taille «humaine»	0
Taille «chien»	-2
Taille «chat»	-4
Taille «souris»	-8
Cible immobile	0
Cible active	-3
Cible en mouvement	-4
Cible zigzaguant	-5

Portée des armes
(en mètres)

	courte	*moyenne*	*extrême*
Arc	1-10	11-20	21-50
Arbalète	1-15	16-30	31-70
Fronde	1-8	9-15	16-25
Dague	1-3	4-8	9-15
Javelot	1-6	7-12	13-20
Fouet	1-2	—	—

Arcs et arbalètes peuvent assurément envoyer leurs projectiles au-delà de 50 ou 70 m ! Toutefois, dans le stress du combat, toucher sa cible au-delà de ces distances tient plus de la chance que de l'habileté.

Pour dague et javelot, chaque point de FORCE au-dessus de 10 augmente les portées respectives de 1 m. Chaque point de FORCE en-dessous de 9 les diminue de 1.

Chassant avec son arc, Brucelin débusque un lapin et tire. La cible a une taille «chat» (-4), elle est à portée «courte» (0) et détale en «bondissant» (-4). Tout cela donne au tir un ajustement final de -8. Avec 10 en Tir et +1 à l'arc, Brucelin n'a que 15% de chances de rapporter du gibier à Nitouche. S'il voulait lancer sa dague, avec 15 en FORCE, la portée courte, moyenne et extrême, serait pour lui de 8, 13 et 20 m.

Lancer improvisé. Lancer un objet improvisé, un caillou, une cruche, une tomate, se joue également sur Lancer, mais sans aucune compétence (*compétence absente*). En fonction du poids et de la maniabilité de l'objet, c'est au gardien des rêves d'en déterminer difficulté, portée, possibilité d'esquive et de parade, éventuel +dom, en se fondant les exemples des armes réelles.

Défense contre les projectiles

Flèches, carreaux et pierres de fronde ne peuvent être esquivés. Ils ne peuvent être que *parés au bouclier*. Ce n'est toutefois possible que si le défenseur voit son attaquant le viser. La difficulté de parade dépend de l'*activité* du défenseur, du type de *projectile* et du type de *bouclier* utilisé. Ces ajustements sont cumulatifs pour donner la difficulté finale.

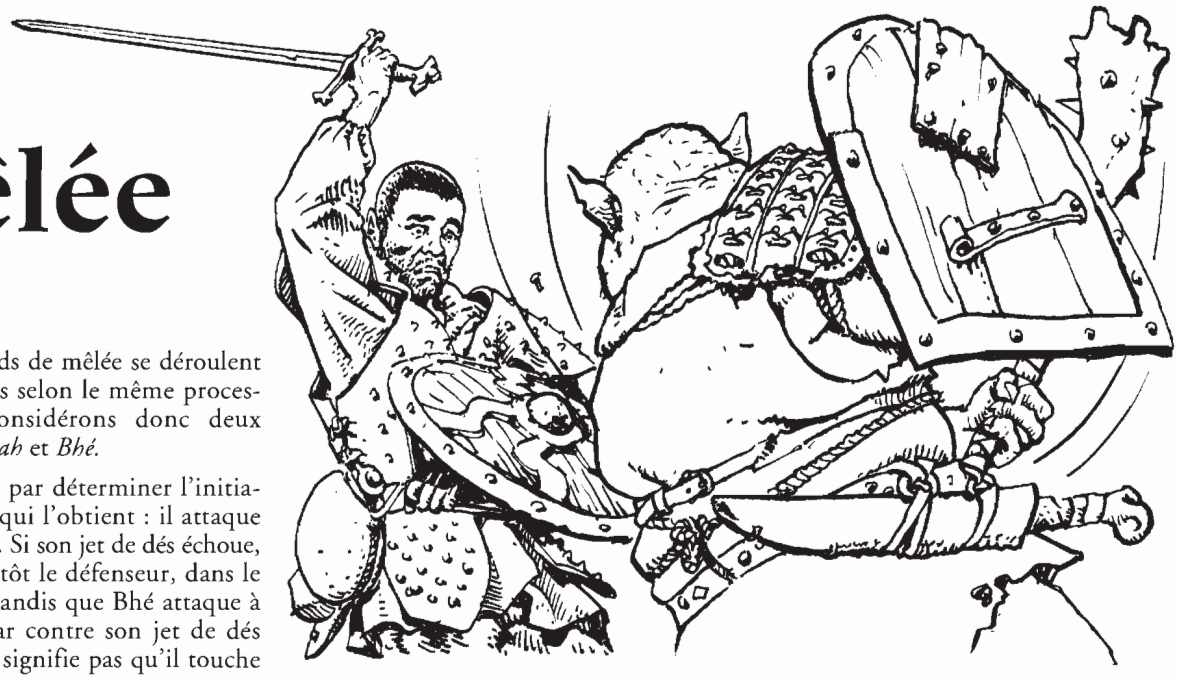
Dague, javelot et fouet, peuvent non seulement être parés au bouclier, mais également *esquivés*. Dans tous les cas, il faut comme précédemment que l'attaque soit visible.

Les ennuis reparaissent pour nos voyageurs, sous la forme de trois Groins qui surgissent de l'orée d'un bois. Prompte comme l'éclair, Nitouche lance sa dague sur le plus gros. Celui-ci, armé d'un bouclier lourd, la voit agir et va tenter de parer. On estime d'abord la difficulté du lancer. Nitouche a 9 en FORCE et le Groin est à 4 m, portée moyenne = -3. Le Groin est imposant = +1, et il gesticule = -3. Tout cela pour une difficulté finale de -5. Nitouche a 10 en Lancer et 0 en Dague de jet. Avec un 24 sur 25%, elle réussit tout juste. Tout va maintenant dépendre de la parade du Groin. Son bouclier est lourd = +3, une dague donne toujours -2, il était en train de gesticuler = -3. En final, c'est une difficulté -2. Il ne reste qu'à espérer qu'il échoue...

Parade/Esquive

Immobile et prêt	0
Activité autre	-3
Bouclier léger	-3
Bouclier moyen	0
Bouclier lourd	+3
Flèche, carreau *(parade)*	-5
Pierre de fronde *(parade)*	-4
Dague, javelot *(parade,esquive)*	-2
Fouet *(parade, esquive)*	0

Mêlée



Les rounds de mêlée se déroulent toujours selon le même processus. Considérons donc deux combattants, *Aah* et *Bhé.*

On commence par déterminer l'initiative, c'est Aah qui l'obtient : il attaque Bhé en premier. Si son jet de dés échoue, il devient aussitôt le défenseur, dans le même round, tandis que Bhé attaque à son tour. Si par contre son jet de dés réussit, cela ne signifie pas qu'il touche Bhé, mais qu'il a trouvé une ouverture. Bhé peut alors tenter de parer ou d'esquiver. Si le jet de parade ou d'esquive de Bhé réussit, il ne subit aucun dommage, et comme précédemment sur une attaque échouée de Aah, il devient l'attaquant à son tour, dans le même round. Si Bhé échoue sa parade ou son esquive, il joue un jet d'encaissement ajusté au +dom de Aah et détermine la blessure reçue. Puis, s'il est encore en état, il devient l'attaquant à son tour.

L'attaque de Bhé est résolue de la même manière, sauf que Aah, maintenant défenseur, ne redevient pas automatiquement attaquant après la résolution de l'attaque de Bhé. Le round se termine là. Pour le round suivant, c'est à nouveau l'initiative qui déterminera qui attaque en premier, de Aah ou de Bhé. Et ainsi de suite de round en round.

En cas de mêlée inégale, les attaques se succèdent par ordre décroissant d'initiative, jusqu'à ce chacun ait pu donner une attaque.

Difficulté libre

Les combats de mêlée obéissent à une règle légèrement différente : la *difficulté libre*. Au lieu que la difficulté d'attaque soit imposée par le gardien des rêves, c'est l'attaquant qui la choisit lui-même, sachant que son adversaire devra parer ou esquiver une difficulté identique. Plus l'attaquant choisit une difficulté élevée, plus il diminue ses propres chances de «passer», mais plus il diminue aussi les chances de son adversaire de réussir sa défense. C'est une question de tactique.

Quand les rôles s'inversent au cours du round, que l'attaquant devient défenseur et vice versa, le nouvel attaquant peut à son tour choisir la difficulté d'attaque qui lui convient.

Limitation. Les difficultés libres doivent être choisies dans une fourchette allant de zéro à -10. On ne peut pas choisir de difficulté plus facile que zéro ni plus difficile que -10. Toutefois, il ne s'agit que de la difficulté, pas de l'ajustement final ! Ne pas oublier que ce dernier (qui indique finalement le pourcentage de réussite sur la table de Résolution) est la somme de *difficulté + compétence.*

Choisir la bonne difficulté fait tout le sel des combats. Au lieu de n'avoir qu'à jeter des dés, le joueur doit sans cesse décider et choisir, prendre ou non des risques. Certains cas sont évidents, si votre adversaire a déjà épuisé toutes ses possibilités de parade et d'esquive, inutile de vous fatiguer : attaquez à zéro, augmentant ainsi vos chances de réussite particulière !

Le combat s'engage. Brucelin (Mêlée 14, Epée +3, Bouclier +3) possède l'initiative contre le Groin (Mêlée 13, Bouclier +4, Masse +4). Pressentant l'habileté du Groin au bouclier, le voyageur décide de prendre des risques pour déjouer sa parade, et choisit une difficulté -7. Son ajustement final est donc calculé : -7 (difficulté) + +3 (compétence) = -4. Sur la table, 14 à -4 donne 42. Et avec un 39, Brucelin trouve l'ouverture. Les chances de parade du Groin sont à leur tour calculées : -7 (difficulté choisie par Brucelin) + +4 (compétence) = -3. Sur la table, 13 à -3 donne 45, un peu moins d'une chance sur deux... Le Groin attaque à son tour, façon gros sabot, difficulté zéro. 13 à +4 donne 91%, l'ouverture semble évidente. Mais du côté de Brucelin, 14 à +3 donne également 91%, et la parade est sans pro-blème. Tant que le Groin se limitera à des attaques de cette sorte, le jeune homme ne courra pas grand risque.

Règle fondamentale

Sauf cas particulier de *rapidité*, tout personnage ou créature ne peut livrer qu'*une seule* attaque par round.

De la même façon, sauf cas de *rapidité*, une arme quelle qu'elle soit, y compris un bouclier, ne peut servir qu'une seule fois au cours d'un round : soit pour attaquer, soit pour parer.

Et toujours sauf cas de *rapidité*, un personnage ne peut tenter d'esquiver qu'une seule fois par round.

Réussites particulières

Mêlée

Quand une attaque de mêlée obtient une réussite particulière, l'attaquant doit choisir une des trois options suivantes, avant que son adversaire ne tente sa parade ou son esquive. Les trois options sont : *force, finesse,* ou *rapidité.*

Force. Si le défenseur manque sa défense (esquive ou parade), le +dom de l'attaque est majoré de +5. Une attaque de difficulté zéro est obligatoirement en force. Pour choisir la finesse ou la rapidité, il faut au minimum une difficulté d'attaque de -1. Les *charges* sont également toujours en force.

Finesse. Le choix de la *finesse* oblige le défenseur à obtenir au minimum une réussite *significative* pour parer/esquiver l'attaque. Une réussite normale est considérée comme un échec. S'il échoue, en revanche, les dommages qu'il encaisse ne sont pas majorés.

Rapidité. Si l'attaquant choisit la *rapidité,* les dommages éventuellement infligés restent normaux et la défense n'a pas non plus besoin de significative. A la place, l'attaquant a droit à un second usage de l'arme utilisée, à condition que ce soit sa prochaine action durant le même round en respectant les règles de l'initiative. Si cette restriction ne peut être appliquée, le bénéfice est perdu.

Si l'attaquant avait la première initiative (= attaquait en premier durant le round), il peut :

❖ Passer normalement l'initiative à l'adversaire, et dans ce cas bénéficier de son second usage de l'arme pour parer. Durant le round, il aura donc pu attaquer et parer avec la même arme, ce qui est autrement impossible.

❖ Conserver l'initiative et attaquer une seconde fois. La seconde attaque doit avoir lieu immédiatement. On ne peut pas la conserver pour plus tard dans le round. Dans le cas d'un combat contre plusieurs adversaires, la seconde attaque peut être dirigée contre le même ou contre un autre. Si la seconde attaque obtient encore une particulière, l'attaquant devra choisir entre force ou finesse, la rapidité ne pouvant être utilisée qu'une seule fois par round.

Si l'attaquant n'avait pas la première initiative (= attaquait en dernier), il doit forcément choisir une seconde attaque, puisqu'il n'aura plus la possibilité de parer durant ce round.

Brucelin est toujours face aux trois Groins et n'a l'initiative que sur le plus petit d'entre eux. Le plus gros des Groins attaque : Brucelin pare du bouclier. Le second Groin attaque : Brucelin esquive. C'est maintenant à son tour, que va-t-il faire ? Il a déjà esquivé une fois et paré au bouclier. S'il attaque, il sera sans défense face à la riposte du petit Groin. Tant pis, il prend le risque et attaque ! Bien l'en prend, puisqu'il obtient une particulière, qu'il passe en rapidité. *Cela fait, son action suivante, dans l'ordre normal des initiatives, pourra être une parade à l'épée de l'attaque du dernier Groin.*

Armes lentes. Certaines armes n'ont droit qu'aux options de force ou de finesse, jamais de rapidité. Il s'agit de toutes les armes tenues à *deux mains*, ainsi que (une ou deux mains) : épée bâtarde, épée sorde, hache de bataille, masse lourde, fléaux.

Esquive et parade particulières

C'est une règle semblable à la *rapidité* qui s'applique. Quand une parade avec une arme obtient une particulière, le personnage a droit à un second usage de son arme, mais toujours durant ce même round et en respectant les règles de l'initiative. Si c'est la toute dernière action du round, le bénéfice est perdu. S'il reste encore une possibilité de parade, parce qu'il reste encore un adversaire ou parce qu'un adversaire unique a eu droit à deux attaques, le personnage peut parer une seconde fois avec son arme. Si le personnage n'a pas encore attaqué et s'il reste encore un adversaire contre lequel il possède l'initiative, le second usage de son arme peut être une attaque contre cet adversaire. Même chose avec un bouclier, sauf qu'il ne peut que parer, et toujours uniquement si la prochaine action du round peut être une parade.

Une arme proprement dite peut donc être utilisée deux fois : pour deux parades, ou deux attaques, ou une attaque et une parade. Un bouclier peut être utilisé pour deux parades.

Une esquive obtenant une particulière donne droit à une seconde esquive si la prochaine action du round peut être une esquive ; sinon, le bénéfice est perdu.

Tir et Lancer

Quand un tir ou un lancer obtient une réussite particulière (et n'est ni paré ni esquivé), elle est toujours considérée *en force*. Le +dom est donc majoré de +5. Ainsi une flèche touchant avec une réussite particulière a un +dom total de +7.

Réussite particulière

Force
(+ dom majoré de +5)

Finesse
(chances réduites de parer/esquiver le coup)

Rapidité
(nouvelle utilisation possible de l'arme durant le round)

Maladresses

En cours de combat, un *échec total* indique toujours qu'une dangereuse maladresse vient d'être commise. En fonction des circonstances spécifiques, c'est la tâche du gardien des rêves de déterminer précisément quelle maladresse. Il peut s'aider de la table suivante, jeter 2d10.

[1] Endurance tombe à 0 et -1 pt de vie.
[2] Le compagnon bousculé doit réussir EMPATHIE/Vigilance à -1d6 ou être en demi-surprise jusqu'à la fin du round suivant.
[3] Encaissement à -1d6 sur la table des Coups non mortels.
[4] L'arme utilisée joue un jet de Résistance à -2d6 et perd ce nombre de points de résistance en cas d'échec.
[5] Réussir AGILITÉ/Vigilance à -1d6 ou être en demi-surprise jusqu'à la fin du round suivant.
[6] Perte de 2d6 points d'endurance.

Maladresses

Armé	*Non armé*	*Maladresse*
02	02	Assommé net [1]
03	03	Ami bousculé [2]
04	04	Chute [3]
05		Désarmé
06-07		Arme choquée [4]
08-09	05-07	Déséquilibré [5]
10-12	08-14	Faux mouvement [6]
13-14	15-17	Déséquilibré [5]
15-16		Arme choquée [4]
17		Désarmé
18	18	Chute [3]
19	19	Ami bousculé [2]
20	20	Assommé net [1]

Conditions, Tactiques & Dommages

Conditions

Les *conditions* sont essentiellement des conditions de *défense* : surprise ou incapacité partielle du défenseur à affronter normalement l'attaque. Elles se traduisent soit par des bonus à l'attaquant (complète surprise), soit par des malus au défenseur (demi-surprise).

Complète surprise. C'est l'ajustement de condition le plus tragique, il survient usuellement lorsque le défenseur est *surpris de dos*. Le défenseur ne peut ni esquiver ni parer, tandis que l'attaquant bénéficie d'un bonus de +6 à l'attaque et de +10 aux dommages.

Demi-surprise. La demi-surprise intervient dans tous les cas où le défenseur est incapacité sans être complètement pris au dépourvu. C'est entre autres le cas de : *défenseur surpris de face, défenseur à terre, défenseur se relevant, défenseur sonné*. Les actions du *demi-surpris* doivent obligatoirement obtenir une réussite *significative* pour réussir. Une réussite normale est un échec. Une réussite particulière n'est pas applicable (elle est considérée comme normale).

En cas de *finesse* utilisée contre lui, il doit réussir une *significative de significative* : c'est-à-dire diviser encore ses chances par deux. Un *demi-surpris* n'a jamais l'initiative. S'il tente une action offensive (et uniquement dans ce cas), tout échec (normal, particulier, total) entraîne une *maladresse* (voir ci-dessus). Enfin, s'il est touché en demi-surprise le +dom de l'encaissement est majoré de +1.

Deux demi-surprises font une complète surprise. Quand un personnage est à la fois *à terre* et *sonné* c'est la règle de *complète surprise* qui s'applique. Autant dire qu'il est virtuellement mort. Les conditions ne s'ajoutent toutefois que si elles sont différentes, à terre et sonné, par exemple. Un combattant sonné qui est à nouveau sonné reste en demi-surprise.

L'un des Groins finit par manquer sa parade et Nitouche le poinçonne d'un coup de dague. La blessure est peu profonde mais douloureuse, le Groin est sonné. Au round suivant, la voyageuse a automatiquement l'initiative, tandis que le Groin doit obtenir au minimum une significative. Trop pressée, Nitouche échoue. Le Groin, au lieu d'en profiter pour récupérer, attaque à son tour et échoue lui aussi. Son échec normal est cause d'une maladresse : il dérape, tombe, se fait mal et reste sonné. Il est maintenant en complète surprise. «A nous deux !» rugit Nitouche en plantant sa dague. Le Groin ne peut ni esquiver ni parer, Nitouche attaque à zéro, bénéficiant d'un bonus de +6, soit 96%. Avec un 17, elle obtient une particulière, passée en «force», ce qui donne au Groin le jet d'Encaissement suivant : +1 (dague) + +5 (force) + +10 (complète surprise) = +16. Le Groin obtient 14 sur 2d10, soustrait 2 points d'armure, pour un final de 28, blessure critique et -12 points de vie. «Faut pas m'énerver !...» bougonne la jeune fille.

Tactiques

Ce sont des tactiques d'attaque pouvant être choisies à la place d'une attaque standard. Leur choix incombe entièrement à l'attaquant.

Charge. La *charge* consiste à se jeter de toutes ses forces sur l'attaquant. C'est le cas d'un animal qui charge avec ses cornes ou d'un fauve qui bondit. Pour les humanoïdes, cela consiste à se jeter de toutes ses forces sur le défenseur. La tactique de *charge* ne peut avoir lieu que durant le round d'engagement. Pour l'utiliser à nouveau, il faut d'abord s'être *désengagé* (voir ci-après).

Lors d'une charge, l'initiative est toujours aléatoire, la priorité de longueur d'arme n'intervient pas. L'attaquant (chargeant) bénéficie d'un bonus de +4 à son attaque, et s'il touche, d'un bonus de +2 aux dommages. En revanche, durant le round de charge, il *ne peut pas esquiver*, et souffre d'un malus de -4 à la parade, arme ou bouclier.

Feinte. La *feinte* ne peut avoir lieu que dans les duels, c'est-à-dire à un contre un. Elle est impossible lors des mêlées inégales. Pour en bénéficier, il faut posséder l'initiative (de longueur d'arme ou aléatoire) et y renoncer, laissant l'autre attaquer en premier. Si, quand revient le tour d'attaquer du *feintant,* il n'a été ni blessé ni sonné, il bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et d'un bonus de +1 aux dommages. S'il a été blessé ou sonné, le bénéfice de la feinte est perdu.

Dommages

Les dommages occasionnés en combat sont réglés de la façon standard indiquée au chapitre précédent : 2d10 + (+dom total) - (protection). On utilise normalement la table des Blessures. Pour les coups retenus, ainsi que toutes les armes ou attaques dont le +dom est indiqué entre parenthèses, on utilise la table des Coups non mortels.

Tir. Le *+dom total* des tirs se limite au +dom de l'arme. En cas de réussite *parti-culière*, le +dom est majoré de +5. Le +dom personnel n'entre pas en ligne de compte, non plus que les bonus de condition.

Lancer. Le *+dom total* des armes de lancer est la somme du +dom de l'arme et du +dom personnel (obtenu d'après la moyenne de TAILLE + FORCE), sans toutefois pouvoir dépasser le double du +dom de l'arme. Ainsi le +dom d'une dague de jet peut au maximum être de +2. En cas de réussite particulière, le +dom est encore majoré de +5. Les bonus de condition n'entrent pas non plus en compte dans les dommages des lancers.

Mêlée. Le *+dom total* des armes de mêlée est la somme du +dom de l'arme et du +dom personnel (obtenu d'après la moyenne de TAILLE + FORCE), sans limitation. En cas de réussite particulière déclarée en *force*, le +dom est majoré de +5. Tous les bonus de conditions sont applicables en mêlée, ainsi que les bonus de tactique.

Assommer. Assommer un personnage consiste à lui faire perdre tous ses points d'endurance. Il tombe alors évanoui, perdant également 1 point de vie. Il est toujours possible de tenter d'assommer quelqu'un en retenant son coup avec son arme. Il faut en faire la déclaration d'intention, et, le moment venu, l'attaque est en tout point semblable à une attaque normale, y compris du point de vue de la défense. La différence est que les dommages qu'elle inflige sont essentiellement traduits en perte d'endurance et que l'on utilise pour cela la table des Coups non mortels. Tous les bonus de conditions et de tactique s'appliquent aux coups retenus. On ne peut retenir un coup qu'en Mêlée, pas en Tir ni en Lancer.

Un autre Groin s'affale aux pieds de Brucelin, sonné, en complète surprise. Moins vindicatif que sa compagne, le voyageur se contente de l'assommer en retenant son coup. Le Groin encaisse à +21. Sur la table des Coups non mortels, au lieu d'une blessure critique, on voit qu'il n'encaisse qu'une blessure légère. Toutefois, son endurance tombe directement à zéro : il est assommé net.

Coup de grâce. Frapper un personnage inconscient ou réduit à l'impuissance ne requiert aucun jet de dés. On considère qui plus est, du point de vue des dommages, que le personnage est en complète surprise. Pratiquement, donc, il encaisse directement des dommages majorés de +10.

Conditions et Tactiques

	initiative	*attaque*	*défenseur*	*+dom*
Surprise *(défenseur surpris de dos, endormi)*	auto	+6	sans défense	+10
Demi-surprise *(défenseur sonné, se relevant,...)*	auto		significative	+1
Charge *(attaquant -4 en parade, pas d'esquive)*	aléatoire	+4		+2
Feinte *(en cas de duel uniquement)*	renonce	+1		+1

Les Déplacements

Durant un round de combat, les personnages ne cessent de bouger, de bondir, de reculer d'avancer. Il faut distinguer ces *mouvements de combat*, qui ne sont pas pris en compte pour la simplicité des règles, et les déplacements véritables. Le déplacement normal des Humains est de 12 m, voire de 24 m en course. En *course,* aucune défense contre les projectiles n'est possible, et toute attaque de mêlée non repérée par un jet de Vigilance est une demi-surprise.

Les *mouvements de combat* font partie intégrante du round de combat, les *déplacements* ne sont actualisés qu'un fin de round.

Aucune attaque n'est possible au cours d'un round où l'on se déplace, que ce soit de 12 ou de 24 m. Même si le déplacement n'est que partiel et que l'on arrive au contact d'un adversaire que l'on attaque aussitôt, l'attaque, en termes de jeu, est censée ne se produire qu'au début du round suivant. Exceptionellement, lorsqu'il n'y a que 2 ou 3 m à faire, le gardien des rêves peut estimer qu'il ne s'agit que d'un *mouvement de combat* et non d'un véritable *déplacement*. Le personnage peut alors participer au nouveau round de combat.

De la même façon, aucun déplacement n'est possible après que l'on ait participé à un round de combat.

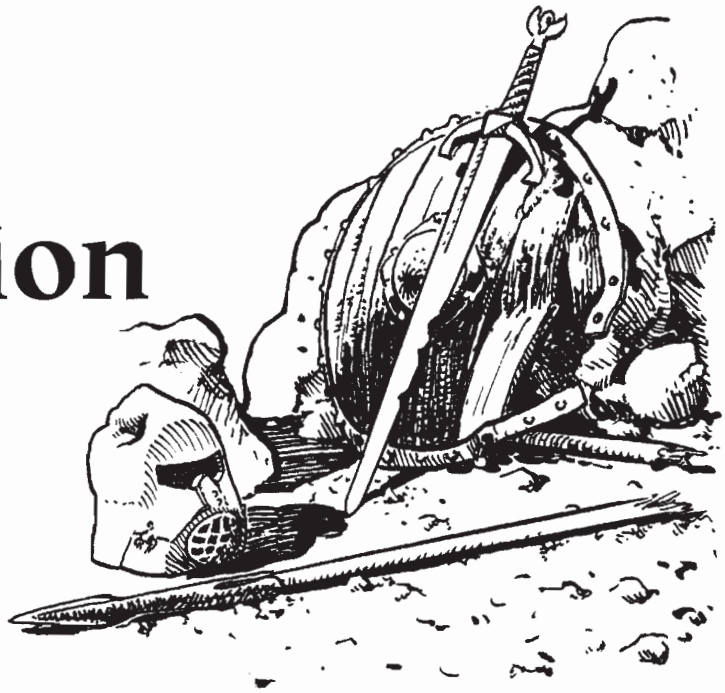
Désengagement

Le désengagement est un *mouvement de combat* destiné à rompre la mêlée dans le but de se *déplacer* au round suivant. Pour que le désengagement soit possible et réussisse, il faut en avoir fait préalablement la déclaration d'intention, puis, au cours du round, n'avoir ni *attaqué,* ni *paré* ni été *sonné*. On peut esquiver, voire être blessé, tant que les trois autres conditions sont respectées. A défaut, le personnage reste engagé.

Une fois désengagé, revenir dans la mêlée compte pour un *déplacement* (un round). De la même façon, il faut entreprendre un *déplacement* pour rejoindre un désengagé. Si ce dernier fuit, entreprendre un ou plusieurs rounds de course. Le poursuivant ne peut attaquer le fuyard dans le round-même où il le rattrape, puisqu'il s'est déplacé. En revanche, il peut l'attaquer au début du round suivant, puisque les déplacements ne sont actualisés qu'en fin de round. Un fois rattrapé, le fuyard doit à nouveau réussir un désengagement pour pouvoir continuer sa fuite.

Le dernier Groin tente de se désengager. Brucelin a donc automatiquement l'initiative puisque le Groin ne compte pas attaquer. L'attaque du voyageur trouve une ouverture, que le Groin renonce à parer (ce qui le maintiendrait engagé) pour tenter une esquive. Il échoue, encaisse une blessure légère, mais n'est pas sonné. Il est donc désengagé. Le round suivant, Brucelin se lance à sa poursuite, le gardien des rêves estimant que pour rattraper le fuyard dans ce premier round de poursuite, il faut réussir Mêlée/Course à -1. Brucelin réussit et se retrouve derrière le Groin en fin de round. S'étant toutefois déplacé, il ne peut pas attaquer. Round sui-vant, les mouvements n'étant actualisés qu'en fin de round, Brucelin attaque avant toute autre action. Le Groin est de dos, en demi-surprise, il ne courra sûrement pas un round de plus.

Détérioration



Détérioration des armures

Quand un personnage est touché, ses vêtements ou son armure subissent aussi des dommages. Ces dommages sont comptabilisés sous la forme de *points de détérioration.*

Chaque attaque qui touche entraîne un nombre de points de détérioration égal au +dom de l'attaque : +dom de l'arme et +dom personnel, mais sans les bonus de particulière, de condition ni de tactique. Quand la protection a cumulé 10 point de détérioration, sa valeur de protection devient aléatoire, puis elle baisse de 1 tous les 10 autres points.

A force de servir, le cuir épais de Brucelin se détériore. Neuf, il valait 3 points de protection fixe. Au bout de 10 points de détérioration, il devient aléatoire et ne protège plus que de 1d3. Encore 10 points de détérioration, et il tombe à 1d3-1 ; encore 10, et il ne vaut plus que 1d3-2 (1 point ou 0). «Tu n'es pas très soigneux», murmure Nitouche.

Certaines attaques, quoique douloureuses, ne sauraient détériorer les protections : coups de poing, coups de bâton, etc. Dans tous les cas, c'est au gardien des rêves de juger si des points de détérioration doivent ou non être comptés, en fonction des spécificités de l'attaque : arme, type de blessure, localisation, etc.

Détérioration des armes

Les armes et les boucliers n'encaissent des dommages que lorsqu'ils parent, et uniquement lorsqu'ils parent des attaques particulières en force ou des attaques (normales) de charge. Si la parade est également une réussite particulière, les effets spéciaux sont annulés : l'arme ou le bouclier ne subit aucun dommage. Sinon :

Bouclier. Jouer un jet de Résistance du bouclier ajusté négativement au +dom de l'attaque (+dom de l'arme et +dom personnel).

Echec Le bouclier perd un nombre de points de résistance égal au +dom, puis possibilité de recul sous le choc.

Réussite Pas de dommages pour le bouclier, mais possibilité de recul sous le choc.

Arme. Jouer un jet de Résistance de l'arme comme pour un bouclier. Puis, avec ou sans dommages subis par l'arme, jouer un jet de FORCE/Compétence d'arme ajusté négativement au +dom de l'attaque.

Echec défenseur désarmé

Réussite défenseur tient bon, mais possibilité de recul sous le choc.

Quand un bouclier, ou une arme, a perdu tous ses points de résistance, il est inutilisable, brisé.

Parades particulières sur attaques normales

Ce cas ne concerne que les parades obtenues avec une arme, non avec un bouclier. Quand la parade obtient une réussite particulière en réponse à une attaque de réussite normale, l'attaquant doit jouer les mêmes jets de Résistance de son arme, de possibilité de désarmement et de recul sous le choc que s'il était un défenseur parant une particulière en force.

Recul sous le choc

Les *charges* ainsi que les réussites particulières déclarées *en force* peuvent faire reculer sous le choc quand elles ne sont pas esquivées, c'est-à-dire quand elles touchent ou ne sont que parées. Le défenseur joue alors un jet de *Recul.*

Jet de Recul. Le jet de Recul est toujours joué en prenant 10 comme caractéristique (quels que soient les combattants), avec comme ajustement la TAILLE du défenseur moins l'Impact de l'attaquant.

Impact. C'est la somme de la FORCE de l'attaquant et du +dom de son arme (le +dom personnel n'est pas ajouté).

Brucelin a 15 en FORCE : l'Impact de son épée bâtarde (+dom +4) est de 15 + 4 = 19.

Réussite Défenseur tient bon

Echec Défenseur recule sous le choc. Il doit alors jouer un jet d'AGILITÉ à la même difficulté que le jet de Recul, ou chuter.

Ech. T. Défenseur recule sous le choc et chute automatiquement.

Ayant rattrapé le dernier Groin, Brucelin l'attaque et obtient une particulière qu'il déclare en force. Le Groin réussit à parer avec son bouclier, qui doit tenter un jet de Résistance. Le +dom de l'attaque de Brucelin est de +6 (+4 d'épée bâtarde et +2 personnel). Le bouclier du Groin possède encore 8 points de résistance. 8 à -6 donne 16%. Avec un 59, le Groin échoue et son bouclier tombe à 2 points, très abîmé. Simultanément, le Groin (16 en TAILLE) peut reculer sous le choc. 16 (TAILLE du Groin) - 19 (Impact de Brucelin) = -3. Le jet de Recul (toujours joué avec 10) donne alors 10 à -3 = 35%. Et avec un 59 à nouveau, le Groin titube en arrière. Il termine en jouant un jet d'AGILITÉ à -3 (même difficulté), qu'il échoue également. Etant à terre, il est en demi-surprise pour le round suivant.

Un personnage reculant sous le choc ou chutant ne peut pas attaquer durant le reste du round.

Détérioration

Armure *(automatique)* (+dom attaque) points de détérioration

Bouclier et Arme *(Résistance/+dom attaque)*

Echec - (+dom attaque) points de résistance et possibilité de recul sous le choc

Réussite possibilité de recul sous le choc

Pour les armes, faire un second jet de *(FORCE/Compétence arme/+dom attaque), s'il échoue,* le défenseur est désarmé.

Recul sous le choc

10/ -(TAILLE - Impact)

Réussite Défenseur tient bon.

Echec Défenseur recule sous le choc.
Jet d'AGILITÉ à la même difficulté, sil échoue, le défenseur chute.

Ech. T. Défenseur recule sous le choc et chute automatiquement.

Combat sans Arme

Il y a deux sortes de combat sans arme : le *pugilat* et l'*empoignade*. Le pugilat comprend toutes les sortes de coups que l'on peut donner (coups de poing, coups de pied, coups de tête, etc.) L'empoignade comprend toutes les tentatives d'empoigner, ceinturer, immobiliser. Les deux façons se jouent avec Mêlée/Corps à corps.

Pugilat

Ce type de combat est joué selon les règles de Mêlée (initiative, difficulté libre pour l'attaque, parade, esquive), en notant toutefois les différences suivantes :

Un combattant sans arme n'a jamais l'initiative sur un combattant armé, à moins que ce dernier ne soit en complète ou demi-surprise.

Quand les deux combattants sont sans armes, les attaques peuvent être indifféremment esquivées (Dérobée/Esquive) ou parées (Mêlée/Corps à corps), tout en conservant une possibilité d'attaque. Autrement dit, on peut attaquer et parer avec ses bras.

Dommages. Les dommages de pugilat ne sont pas encaissés sur la table des Blessures, mais toujours sur la table des Coups non mortels. Il peuvent assommer, mais causent au maximum des blessures légères. Les armes naturelles humaines (pied, poing) ont en soi un +dom de zéro, mais ne pas oublier le bonus personnel dû à la FORCE et à la TAILLE.

Empoignade

Le but de l'empoignade est d'immobiliser le défenseur. On utilise pour cela un système simplifié de points de tâche, appelés points d'empoignade (*emp*). L'attaquant utilise Mêlée/Corps à corps, difficulté libre. Une réussite particulière est obligatoirement passée en finesse, exigeant une significative. Le défenseur peut esquiver (Dérobée/Esquive) ou contrer ((Mêlée/Corps à corps) selon les cas.

Points d'empoignade. Chaque fois qu'une attaque d'empoignade n'est ni esquivée ni contrée, l'attaquant marque 1 point d'*emp*. Dès qu'à la fin d'un round il totalise 2 points d'*emp*, son adversaire en ayant zéro, ce dernier est considéré totalement immobilisé. Le round suivant, l'attaquant peut automatiquement (= sans jets de dés) lui faire perdre un nombre quelconque de points d'endurance, à son choix, y compris réduire directement son endurance à zéro, c'est-à-dire le rendre inconscient.

Soulignons qu'il ne s'agit pas d'avoir 2 points d'*emp* à un moment quelconque du combat, mais de les avoir à la fin d'un round, c'est-à-dire après que chaque adversaire ait eu la possibilité d'agir durant le round, pour attaquer ou tenter de se libérer.

Contre et esquive. Le contre est l'équivalent d'une parade. Il se joue en défense, avec Mêlée/Corps à corps, la difficulté étant celle de l'attaque. Le défenseur ne peut esquiver que dans les cas d'engagement, c'est-à-dire tant qu'aucun point d'*emp* n'a encore été marqué. Dès qu'un point d'*emp* a été marqué, les combattants se tiennent, même si l'immobilisation n'est pas définitive, et seul un contre peut annuler une attaque.

Cas d'engagement

1. Empoigneur contre personnage armé. Le personnage armé a automatiquement l'initiative et un bonus de +4 à l'attaque. L'empoigneur ne peut qu'esquiver. S'il est touché, ne serait-ce que d'une contusion, sa tentative d'empoignade échoue du même coup. On passe directement au round suivant avec les mêmes conditions, le personnage armé conservant l'initiative et +4 à l'attaque. Si l'empoigneur esquive, il peut livrer son attaque d'empoignade, que le personnage armé peut tenter d'esquiver à son tour. S'il esquive, on revient aux mêmes conditions qu'au tout début. S'il n'esquive pas, l'empoigneur marque 1 point d'*emp*, et l'on passe à Empoignade en cours. A ce stade, le personnage armé doit utiliser Corps à corps pour se libérer, il ne peut plus se servir de son arme, à moins qu'il ne s'agisse d'une dague (voir ci-après).

2. Empoigneur contre pugiliste. Même cas de figure que ci-dessus, le pugiliste étant considéré personnage armé même s'il ne s'agit que de ses poings.

3. Empoigneur contre défenseur refusant le combat. Le défenseur est considéré se désengageant et l'empoigneur a automatiquement l'initiative. Le défenseur peut esquiver l'attaque. S'il réussit, il est considéré désengagé et peut commencer à fuir le round suivant ; s'il échoue, son adversaire marque 1 point d'*emp*, et l'on passe à Empoignade en cours.

4. Empoignade mutuelle. Dans ce cas, l'initiative est jouée normalement. Le premier empoigneur livre une attaque de difficulté libre qui, si elle réussit, peut être esquivée ou contrée (au choix) par le défenseur. Si l'attaque échoue finalement, le défenseur devient l'attaquant et vice versa. Si l'attaque réussit, l'attaquant marque 1 point d'*emp*, et l'on passe à Empoignade en cours.

Libération. Se libérer consiste à annuler 1 point d'*emp* de l'adversaire. Cette action se joue comme une attaque, avec Mêlée/Corps à corps, et peut également être contrée. Si elle réussit, l'adversaire perd 1 point d'*emp*, si elle échoue, il n'en perd aucun. Quand un empoigneur retourne à zéro point d'*emp*, son adversaire est totalement libre et l'on en revient à un cas d'engagement.

Empoignade en cours

L'empoignade est en cours quand un combattant possède 1 point d'*emp*. Il y a alors trois possibilités. Soit il en gagne un second et le conserve jusqu'à la fin du round, auquel cas il triomphe et son adversaire est considéré totalement réduit à l'impuissance. Soit il n'en gagne aucun autre, mais ne perd pas celui qu'il possède ; on reste dans le même cas pour le round suivant. Soit il le perd sans pouvoir le regagner avant la fin du round, auquel cas l'empoignade est brisée, et l'on retourne à l'un des quatre cas d'engagement.

Les deux grands types d'actions possibles en cours d'empoignade sont resserrer la prise, pour l'un, ou tenter de se libérer, pour l'autre. Les deux se font en guise d'attaque, dans l'ordre déterminé par une initiative normale, et peuvent être contrés par l'adversaire. Resserrer la prise consiste à obtenir un second point d'*emp*. Se libérer consiste à annuler un point d'*emp* à son adversaire.

Seul un des deux adversaires totalise des points d'*emp*. Pour marquer des points d'*emp* contre un adversaire, il faut que ce dernier n'en ait aucun. S'il en a, il faut d'abord s'en libérer et repasser par l'un des quatre cas d'engagement.

Ajustement dû à la Taille. En cours d'empoignade, le plus petit des adversaires souffre d'un malus à tous ses jets d'attaque (resserrer, se libérer) et de contre. Ce malus est égal à la différence des TAILLES, moins 1 point. Autrement dit, quand les TAILLES n'ont qu'une différence de 1 point, on n'en tient pas compte. Le plus grand n'a ni malus ni bonus. Ce malus ne concerne que le cours de l'empoignade, c'est-à-dire la tentative de libération ou d'obtention d'un second point d'*emp* ; il ne s'applique pas aux cas d'engagement

Nitouche a 9 en TAILLE et Brucelin 13. En cours d'empoignade, Nitouche aurait un malus de -3.

Frapper. Au lieu de resserrer la prise ou de tenter de se libérer, il est possible de frapper, de tenter de «faire mal», en cours d'empoignade, dans le but d'affaiblir l'adversaire (de le sonner, par exemple). Cette attaque se joue avec Mêlée/Corps à corps, difficulté libre, et peut être contrée. En cas de réussite, elle ne modifie pas les points d'*emp*, mais cause des pertes d'endurance (table des Coups non mortels). La seule arme véritable que l'on puisse utiliser en cours d'empoignade est une dague (ou une arme plus petite encore). Toutefois, pour avoir la possibilité de s'en servir au cours d'un round donné, il faut commencer par jouer DEXTÉRITÉ/Dague à -4. En cas d'échec, on est trop gêné pour l'utiliser, et en cas d'échec total, on est même désarmé.

Réussite particulière. Dans une empoignade, une réussite particulière est toujours considérée *en finesse*. Elle exige donc une significative du défenseur pour être contrée.

Echec Total. En cours d'empoignade, un échec total a toujours les mêmes conséquences, qu'il s'agisse d'une attaque pour resserrer la prise ou se libérer, ou d'un contre. Le fauteur se fait mal et perd 2d6 points d'endurance (pouvant être sonné).

Personnage seul contre plusieurs

Appliquer les mêmes règles, sachant que le personnage seul ne peut normalement esquiver qu'une seule fois au cours de l'engagement, et qu'il ne peut contrer qu'une seule attaque et ne peut lui-même attaquer (= tenter de se libérer) qu'une seule fois par round. Les points d'*emp* de ses adversaires ne sont pas cumulatifs, mais il suffit qu'un seul d'entre eux totalise ses 2 points pour l'immobiliser totalement.

Placage

C'est une variante d'engagement d'empoignade, pour laquelle l'empoigneur se jette sur le défenseur dans le but de l'entraîner au sol. Il ne peut lui-même esquiver. S'il est touché, sa tentative de placage échoue automatiquement, et, outre les dommages causés par son adversaire, il chute obligatoirement. Si son attaque de placage peut finalement avoir lieu, il la joue avec Mêlée/Corps à corps, difficulté libre. Si le défenseur esquive, le plaqueur chute, comme précédemment. S'il n'esquive pas, le défenseur doit tester un recul sous le choc quand bien même le plaqueur n'a pas obtenu de réussite particulière. Pour calculer l'Impact du plaqueur, considérer qu'il utilise un +dom de +4 (ou de +9 en cas d'effective particulière). Si le défenseur manque son jet de Recul, il chute automatiquement.

encaissant des dommages, et le placage étant réussi, le plaqueur peut marquer 1 point d'*emp*. Les deux adversaires sont maintenant au sol. Si le défenseur tient bon, le placage échoue, et considérer que tout le monde reste debout.

Entraîner au sol

En cours d'empoignade, dès qu'un combattant atteint 2 points d'*emp*, il peut choisir d'entraîner son adversaire au sol (lui-même allant au sol avec lui). Ce choix est libre, sans nécessiter d'autre jet de dés, et revient au premier à obtenir 2 points d'*emp*. Cela peut avoir lieu en cours de round, c'est-à-dire même si l'immobilisation n'est pas définitive. Si le défenseur se libère, partiellement ou entièrement, les combattants n'en poursuivent pas moins leur combat au sol. Pour se relever, il faut être totalement libre (= que l'adversaire ait zéro point d'*emp*), et réussir un désengagement. Aucun malus n'est applicable quand deux empoigneurs mutuels sont au sol. Noter qu'un empoigneur debout ne peut immobiliser un défenseur au sol, et réciproquement. Il peut par contre le frapper (pugilat), et dans ce cas l'ajustement de condition de demi-surprise est applicable. Il n'y a pas de dommages de chute pour un entraînement au sol.

Projeter au sol

Quand une immobilisation définitive (2 points d'*emp* non libérés en fin de round) a eu lieu debout, le vainqueur peut choisir de projeter son adversaire au sol au lieu de le maintenir. La projection a lieu en fin du round d'immobilisation.

Cela peut sembler compliqué de projeter quelqu'un au sol de cette façon, mais si l'on est compétent, c'est en fait très rapide : premier round, je t'attrape (1 point d'*emp* non libéré) ; second round, je te tiens bien (2ème point non libéré), et instantanément, fin du même round, je te balance... Une fois tombé, le défenseur est libre. Mais rien n'empêche l'attaquant de se re-jeter sur lui.

Il y a de l'orage dans l'air entre nos deux personnages : Brucelin tente d'empoigner Nitouche, et la jeune femme s'en défend.

ROUND 0. Brucelin réussit une attaque d'empoignade (Mêlée/Corps à corps, difficulté libre) sur Nitouche qui tente de fuir (cas d'engagement n°3) et va donc esquiver. Elle échoue, et, au terme du round d'engagement, Brucelin marque donc 1 emp.

ROUND 1. Nitouche ne peut plus esquiver. Elle doit maintenant utiliser Mêlée/Corps à corps pour se libérer. L'initiative est normalement tirée (noter que le mieux que Nitouche puisse obtenir est un nul : 5 + 6 = 11 contre 10 + 1 = 11). Brucelin a donc l'initiative et resserre la prise, toujours par un jet de Mêlée/Corps à corps, difficulté libre. Il échoue et ne gagne pas un second point d'emp. A son tour Nitouche attaque, ce qui consiste pour elle à se libérer du point d'emp de Brucelin. A son tour, elle utilise Mêlée/Corps à corps, difficulté libre. Elle réussit, mais Brucelin la contre sans problème et conserve son point d'emp.

ROUND 2. Même initiative que précédemment. Cette fois Brucelin réussit sans être contré par Nitouche, et marque un second point d'emp. Toutefois, le round n'est pas terminé. Nitouche a encore droit à son attaque, qui consiste toujours pour elle à se libérer. Son jet réussit, mais Brucelin réussit une fois de plus à la contrer sans difficulté. En fin du round 2, il totalise donc ses 2 points non contestables. En termes de jeu, cela signifie que Nitouche est totalement à sa merci. «Tu n'es qu'une brute... gémit-elle, embrasse-moi....»

Résumé des règles de combat

Les combats se gèrent en rounds. Un round se divise en sept phases.

Il n'est permis qu'une seule action par arme et une seule esquive par round sauf cas de rapidité (p. 63).

Toute réussite particulière donne droit à des bonus (finesse, force) ou une action supplémentaire (rapidité) selon les cas (p. 63). Tout échec total est sanctionné par une maladresse (p. 65).

En ce qui concerne les Conditions et Tactiques (p. 65), les bonus d'attaque et de dommages ne s'appliquent qu'aux combats en mêlée. Les malus donnés au défenseur s'appliquent quant à eux dans tous les cas : tir, lancer et mêlée.

Pour le premier round de mêlée, l'initiative est à l'arme la plus longue ou la plus rapide suivant la table ci-dessous.

Les Sept Phases du Round

Phase 1 : Déclaration d'intention (p. 61)

Choisir entre:

- **Combattre** *(Tir, Lancer ou Mêlée)*
- **Faire acte de magie**
- **Se déplacer** *(p. 67)*
- **Rompre le combat, se désengager** *(p. 67)*
- **Actions diverses** *(Soins ou tâches diverses)*

Une action déclarée peut-être annulée mais pas modifiée.

Phase 2 : Magie (Livre du Haut-rêve)

- **Montée en TMR** (normale ou accélérée)

ou Déplacement normal (1 case/round)

- **Lancer du sort** *(même round que le dernier déplacement)*

ou Ciblage du sort et Effet magique

Phase 3 : Tir (p. 62)

- **Initiative entre tireurs :** facteur d'initiative + 1d6
- **Tir :** Tir\compétence d'arme - difficulté du tir
- **Parade :** Mêlée\Bouclier - difficulté de parade
- **Dommages** *(p. 65)* **et Détérioration** *(p. 68)*

Phase 4 : Lancer (p. 62)

- **Initiative entre lanceurs :** facteur d'initiative + 1d6
- **Lancer :** Lancer\compétence d'arme - difficulté du lancer
- **Parade :** Mêlée\Bouclier - difficulté de parade/esquive

ou Esquive : Dérobée\Esquive - difficulté de parade/esquive

- **Dommages** *(p. 65)* **et Détérioration** *(p. 68)*

Phase 5 : Mêlée (p. 63)

- **Initiative entre combattants :** facteur d'initiative + 1d6
- **Attaque** : Mêlée\compétence d'arme - difficulté libre
- **Parade :** Mêlée\Bouclier ou arme - difficulté de l'attaque

ou Esquive : Dérobée\Esquive - difficulté de l'attaque

- **Dommages** *(p. 65)* **et Détérioration** *(p. 68)*

Phase 6 : Actualisation des mouvements

Actualisation des déplacements déclarés à la Phase 1. (Engagement en mêlée, désengagement, fuite...)

Phase 7 : Santé et actions diverses

- **Gestion des blessures reçues aux rounds précédents**
  - 1 point d'endurance par blessure grave
  - jet de Vie pour les blessures critiques
  - jet de Vie pour les blessures graves toutes les SC minutes
- **Actions diverses** (soins, discussion ou tâches)
- **Conditions des combattants pour le round suivant**
  Normales, Surprise ou demi-surprise

Mêlée

Initiative prioritaire du premier round

Arme d'hast
Lance
Bâton
Double-dragonne
Esparlongue
Épée dragonne
Épée bâtarde
Épée cyane
Épée sorde
Grande hache
Hache de bataille
Épée gnome
Masses
Gourdin
Fléaux
Dague
Armes naturelles

Réussite particulière

Force
(+ dom majoré de +5)

Finesse
(chances réduites de parer/ esquiver le coup)

Rapidité
(nouvelle utilisation possible de l'arme durant le round)

Initiative

facteur d'initiative
+ 1d6
- état général *(fatigue, Vie)*
+ bonus mêlée inégale
(+1 par membre du groupe, voir p61)

Les actions ont toujours lieu dans l'ordre décroissant des initiatives

Dommages des Tirs

2d10 + (+dom arme) - Protection

Dommages des Lancers et de Mêlée

2d10 + (+dom arme) + (+dom personnel) - Protection

Bonus aux dommages

Particulière en Force : +5
Surprise *(en mêlée seulement)* : +10
Demi-surprise *(en mêlée seulement)* : +1
Feinte *(duel uniquement)* : +1
Charge *(en mêlée seulement)* : +2

L'Archétype

Qui suis-je ? Où vais-je ? Qu'y a-t-il après la mort ? Ce dernier chapitre des règles essentielles tire les conclusions et révèle l'identité réelle des voyageurs à travers leur archétype.

Le monde de **Rêve de Dragon** *n'est pas un monde ordinaire, il n'est tissé que de rêves enchevêtrés, chacun d'eux se réclamant à son tour du titre de «réalité». Au long de cette fantasmagorie et du point de vue de l'ensemble des rêves, les voyageurs sont immortels.*

Chaque leçon donnée par la vie reste inscrite quelque part dans la mémoire du personnage, même si ce ne semble être qu'un souvenir de rêve. Il suffit de s'en souvenir pour profiter à nouveau de l'expérience. Comment les personnages progressent-ils, comment augmentent-ils compétences et caractéristiques, tel est l'aspect pratique de ce dernier chapitre.

Une Chaîne sans Fin

Le monde de *Rêve de Dragon* est un monde de rêves au sens propre et littéral du terme. Quelque part, dans un monde complètement différent et totalement inaccessible aux personnages, vivent les Grands Rêveurs, que les légendes appellent le plus souvent les Dragons. Ce qu'il faut en retenir, c'est que ces Dragons rêvent, et du point de vue du monde de *Rêve de Dragon* et de ses personnages, c'est là leur seule importance. Ils rêvent le monde, géographie, créatures, personnages ; tout ce qui existe est rêvé par eux et rien n'existe qui ne le soit.

L'ensemble du monde et des créatures est rêvé collectivement par l'ensemble des Grands Rêveurs, mais l'on n'en affirme pas moins que, simultanément, chaque créature est rêvée par un Dragon en particulier, *son* Dragon. Et l'on dit encore que quand un Dragon se réveille, et cesse donc de rêver, *sa* créature, celle qu'il rêve en particulier, meurt. On dit aussi l'inverse, que c'est parce que sa créature meurt, que le choc traumatisant de ce cauchemar réveille le Dragon. Quoi qu'il en soit, et peu importe de savoir qui est la poule, qui est l'œuf, les deux vont ensemble.

Mais ce qu'il est encore plus important de savoir, c'est que le souvenir de sa créature ne meurt pas pour autant dans l'esprit du Dragon, de la même façon que nous-mêmes nous souvenons généralement de nos rêves. Quand le Dragon se rendort, il reprend le fil de ses songes et rêve à nouveau la créature. C'est bien elle, c'est toujours la même ; toutefois, puisqu'il y a eu interruption, puisqu'il y a eu réveil, si c'est toujours la même créature, ce n'est plus le même rêve.

Pour la créature, les choses se passent ainsi. Quand un personnage meurt (et cela arrive plus souvent qu'on ne le voudrait dans un monde d'*heroic fantasy* plein de monstres et de coups d'épée), quand un personnage meurt, donc, il se réveille.

Tout simplement.

Il se réveille avec l'impression (la certitude) que tout ceci n'était qu'un rêve, que tout ce qui tourbillonne encore dans sa mémoire, le choc des boucliers, le ricanement des Groins, que tout cela n'était qu'un rêve, un rêve qu'il vient de rêver, et dont il vient de se réveiller à l'instant. Naturellement, le personnage n'est plus dans le même monde. Il est probablement dans son lit, puisqu'il vient de se réveiller, il n'est peut-être pas encore voyageur. Ou bien s'il l'est, il vient peut-être de se réveiller devant son feu de camp. Il n'a peut-être pas exactement le même âge, il n'est sûrement pas habillé ni équipé pareillement, il ne sait peut-être pas exactement faire les mêmes choses. Mais c'est bien lui. «Aucun doute, dit-il, c'est bien moi. Je viens de me réveiller après avoir fait un drôle de rêve... Mais me voici dans la réalité.»

Ce qu'il ne comprendra peut-être qu'avec le temps et au bout de multiples autres réveils comme celui-ci, c'est que cette réalité n'est pas plus réelle que son rêve. Son seul mérite, sa seule «réalité» est d'être le rêve qu'il rêve *maintenant*. S'il meurt encore, il se réveillera à nouveau de ce qu'il croyait être la réalité pour constater que ce n'était qu'un rêve. Et ainsi de suite, de rêve en rêve. Quand cela a-t-il commencé, comment cela finira-t-il ? C'est un mystère dont seuls peut-être les Dragons connaissent la réponse. En tout cas, telle est bien la *réalité* du monde de *Rêve de Dragon*.

Mais quand un personnage de *Rêve de Dragon* se réveille après avoir rêvé, cela ne veut pas forcément dire qu'il vient de mourir *quelque part dans un rêve*. Car comme tout un chacun, les personnages rêvent aussi des rêves ordinaires (pour autant qu'un rêve puisse l'être dans un tel monde). Ou alors, cela voudrait dire qu'on change de monde tous les matins. Cela n'empêche pas qu'un rêve que l'on vient de faire peut être le souvenir d'un fragment d'une *autre vie*.

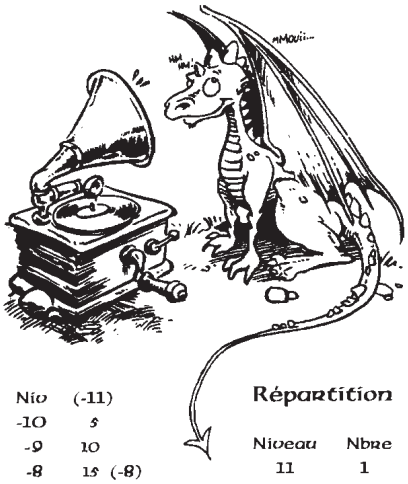
Après le combat contre les Groins, nos deux voyageurs passent une nuit agitée. Au matin, Nitouche déclare à Brucelin : «Je n'ai pas cessé de rêver que j'étais sur un voilier affrontant les périls de la mer. Ce rêve avait une impression saisissante de réalité. Ce qui est curieux, c'est qu'avant-hier, j'ai déjà fait ce même rêve, et la semaine dernière aussi...» Brucelin répond : «C'est peut-être que dans un autre rêve, dans une autre vie, tu étais une grande navigatrice. Comment savoir, on ne se souvient jamais toujours exactement de ses rêves.»

La Feuille d'Archétype

Si les personnages peuvent mourir et se réveiller dans un rêve différent, on peut supposer que ce rêve actuel, où ils viennent apparemment d'être créés par les joueurs, n'est pas leur premier. On peut supposer qu'ils sont déjà «morts» et «réveillés» un grand nombre de fois. Leur existence actuelle n'est qu'un maillon dans la grande chaîne. L'archétype d'un personnage est un condensé de lui-même, de tout ce qu'il a été au cours de ses supposées «vies» précédentes, il résume toute l'expérience et le savoir faire que le personnage a pu acquérir, sa mémoire globale.

La feuille d'archétype résume toutes les compétences possibles dans le jeu, et présente par ailleurs les tables d'expérience nécessaires. Pour qu'un personnage soit complet, il faut lui créer son archétype. Chaque compétence de la liste doit, sans exception, recevoir un niveau, y compris celles que le personnage ne possède pas dans son «incarnation» présente. Car si un personnage ne possède pas telle compétence actuellement, il a pu la posséder dans un autre rêve, une autre «vie».

Archétype



Saut
Séduction
Vigilance

Compétences De Mêlée (-6)

Armes d'hast
Bouclier
Corps à corps
Dague
Épée 1 main
Épée 2 mains
Esquive
Fléau
Hache 1 main
Hache 2 mains
Lance
Masse 1 main
Masse 2 mains

Compétences de Tir et Lancer (-8)

Arbalète
Arc
Dague
Fouet
Fronde
Hache
Javelot

Compétences Particulières (-8)

Charpenterie
Comédie
Commerce
Équitation
Maçonnerie
Musique
Pickpocket
Survie Cité
Survie Extérieur
Survie Désert
Survie Forêt
Survie Glaces
Survie Marais
Survie Montagne
Survie Sous-sol
Travestissement

Compétences Spécialisées (-11)

Acrobatie
Chirurgie
Jeu
Jonglerie
Maroquinerie
Métallurgie
Natation
Navigation
Orfèvrerie
Serrurerie

Connaissances (-11)

Alchimie
Astrologie
Botanique
Légendes
Écriture
Médecine
Zoologie

Draconic (-11)

Oniros
Hypnos
Narcos
Thanatos

Nio	(-11)			
-10	5			
-9	10			
-8	15	(-8)		
-7	25	10		
-6	35	20	(-6)	
-5	45	30	10	
-4	55	40	20	(-4)
-3	70	55	35	15
-2	85	70	50	30
-1	100	85	65	45
0	115	100	80	60
+1	135	120	100	80
+2	155	140	120	100
+3	175	160	140	120

Répartition

Niveau	Nbre
11	1
10	1
9	2
8	3
7	4
6	5
5	6
4	7
3	8
2	9
1	10
0	reste

Nio Comp.	Exp.	Caract.	Exp.
jusqu'à -8	5	7 & 8	6
de -7 à -4	10	9 & 10	7
de -3 à 0	15	11 &12	8
de +1 à +4	20	13 & 14	9
de +5 à +6	30	15	10
de +7 à +8	40	16	20
de +9 à +10	60	17	30
à partir +11	100	18	40
		19	50
		20	60

Répartition

Niveau	*Nombre*
+11	1
+10	1
+9	2
+8	3
+7	4
+6	5
+5	6
+4	7
+3	8
+2	9
+1	10
0	le reste

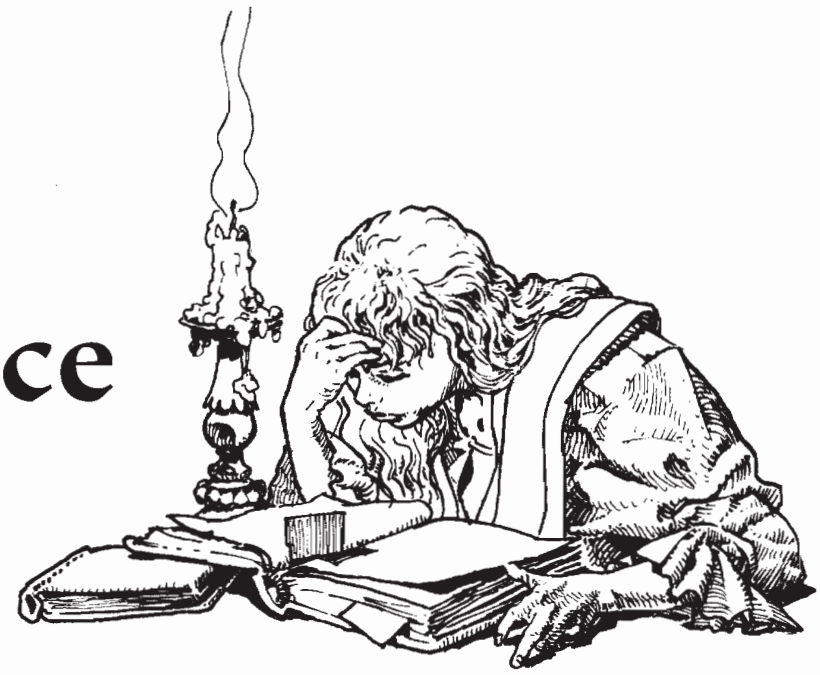
Répartition des niveaux

Une compétence, une seule, se voit attribuer un niveau +11, celle qui symbolise le mieux, archétypiquement, le personnage. Une autre se voit attribuer un niveau +10. Deux autres auront droit à un niveau +9. Puis 3 autres à un niveau +8, puis 4 à un niveau +7, et ainsi de suite selon la table de Répartition. Sur l'archétype, aucune compétence n'est inférieure à zéro.

Le niveau actuellement possédé par le personnage n'a aucune importance lors de l'élaboration de son archétype. Il est simplement conseillé que les compétences de l'archétype soient toujours *plus hautes* que celles actuellement possédées par le personnage.

Nitouche est avant tout une haut-rêvante. Son archétype a +11 en Hypnos, +10 en Oniros, +9 en Narcos. Elle a toujours été attirée par la musique au cours de ses rêves et Musique reçoit le deuxième +9. Un des trois +8 va en Navigation (Brucelin aurait-il deviné juste ?) ; un autre en Légendes ; et le troisième en Survie en Cité. On répartit ensuite ses 4 niveaux +7, et ainsi de suite, pour finir par mettre un niveau zéro à celles qui la concernent peu : Thanatos, Armes d'hast, Pickpocket, etc.

Expérience



L'expérience est représentée par des points d'expérience. Ces points servent à augmenter caractéristiques et compétences. Il y a deux grandes façons de gagner de l'expérience : par l'exercice sur le tas et par le souvenir de l'archétype.

Exercice

Chaque fois qu'un personnage obtient une réussite *particulière* à l'un de ses jets d'action avec un *ajustement final négatif*, il gagne des points d'expérience. Le nombre de points gagnés est égal en valeur absolue à l'ajustement final. Sur la feuille de personnage, les points gagnés sont inscrits dans la colonne de droite en regard de la compétence et de la caractéristique concernée, équitablement répartis entre les deux. Si le nombre gagné est impair, c'est la compétence qui en reçoit la plus grosse part. En cas de *compétence absente,* la caractéristique ne reçoit que la moitié du nombre, avec un minimum de 1.

Nitouche joue un jet d'EMPATHIE/Survie en Cité avec une difficulté -6. Comme elle a +3 dans cette compétence, son ajustement final est de -3. Elle réussit une particulière et gagne donc 3 points d'expérience. Deux d'entre eux, la plus grosse part, iront en Survie en Cité, et le troisième en EMPATHIE. Brucelin obtient une réussite particulière à un jet de FORCE pure à -4 et gagne 2 points d'expérience en FORCE.

Restrictions

Aucune expérience ne peut être allouée en TAILLE ni directement dans l'une des quatre caractéristiques dérivées. Les points qui devraient être gagnés dans une dérivée sont répartis entre les composantes, par exemple entre FORCE et AGILITÉ pour Mêlée ; s'il n'y a qu'un seul point, il va dans l'une des deux au choix du joueur. Pour Dérobée, les points vont en AGILITÉ. Les dérivées n'augmentent que quand les composantes ont elles-mêmes suffisamment augmenté.

Lors des combats, en cas de particulière en attaque, l'expérience n'est gagnée que si des dommages sont infligés. Si l'attaque est parée/esquivée, pas d'expérience.

Quand un jet d'INTELLECT/Connaissance n'est qu'un test de mémoire, l'expérience (divisée par deux) n'est gagnée qu'en INTELLECT. (Se souvenir que Marignan eut lieu en 1515 peut fortifier la mémoire, mais n'implique pas que l'on connaisse mieux la culture des Incas.) L'expérience est répartie normalement pour les actions : écrire, lire les étoiles.

Draconic. Il y a deux colonnes d'expérience pour le Draconic : voie et sort. Les points gagnés par des particulières ne peuvent aller qu'en voie c'est-à-dire en compétence. La façon de gagner des points en sorts, pour l'acquisition de nouveaux sorts, est présentée dans le *Livre du Haut-rêve.*

Limitations

Les compétences n'ont théoriquement aucune limite, encore qu'il soit très difficile d'obtenir un ajustement final négatif quand une compétence est à +10 ou +11.

Les caractéristiques physiques des Humains sont limitées à 20. Les caractéristiques mentales (VOLONTÉ, INTELLECT, EMPATHIE, RÊVE), ainsi que CHANCE, n'ont aucune limite.

Si la CONSTITUTION, la FORCE ou la VOLONTÉ augmentent suffisamment pour modifier les points de vie, d'endurance, ou l'un des seuils, ne pas oublier de les remettre à jour à leur nouvelle valeur.

Les tables d'Expérience indiquent le nombre de points nécessaires pour augmenter compétences et caractéristiques.

Caractéristiques

Valeur visée	*Expérience*
7 à 8	6
9 à 10	7
11 à 12	8
13 à 14	9
15	10
16	20
17	30
18	40
etc.	

Compétences

Niveau visé	*Expérience*
-10 à -8	5
-7 à -4	10
-3 à 0	15
+1 à +4	20
+5 à +6	30
+7 à +8	40
+9 à +10	60
+11 *et au-delà*	100

Apprentissage

Il est également possible d'acquérir une compétence par apprentissage. Dans la réalité de leur vie, c'est certainement en grande partie à cela que les personnages doivent leurs 3000 points préliminaires. Mais ils sont maintenant adultes et l'apprentissage prend du temps. C'est au gardien des rêves de juger si un personnage peut apprendre une compétence, moyennant un maître pour la lui enseigner, du temps, et probablement de l'argent, sans oublier que l'apprentissage suppose une sédentarité peu compatible avec le voyage. Un maître peut être toute personne possédant la compétence à un niveau plus élevé que l'élève. Il est impossible, par apprentissage, de dépasser le niveau du maître.

L'apprentissage a lieu entre deux aventures, durant la période de *gris rêve (voir Livre III)*. Une fois résolus les problèmes de maître et de subsistance, à la discrétion du gardien des rêves en fonction de son scénario, on considérera qu'un personnage peut acquérir au maximum 3 points d'expérience par semaine jusqu'au niveau zéro inclus, puis, jusqu'au niveau +3 inclus, un point d'expérience par semaine. Rajouter ensuite une semaine par niveau (voir la table). Ces indications supposent un apprentissage à plein temps, 5 heures draconiques par jour au minimum.

Apprentissage

Niveau visé	*Expérience*
-10 à 0	3 pts par semaine
+1	1 pt par semaine
+2	1 pt par semaine
+3	1 pt par semaine
+4	1 pt en 2 semaines
+5	1 pt en 3 semaines
+6	1 pt en 4 semaines
etc.	

Passer d'un niveau -11 à 0 demande 38 semaines, puis du niveau 0 à +1, 20 semaines. Passer de +3 à +4 demande 40 semaines, de +4 à +5 90 semaines, de +5 à +6 120 semaines, etc.

Entraînement

Contrairement à l'apprentissage, l'entraînement a lieu au cours-même des aventures, durant les heures creuses par exemple. Etant réellement joué, et non pas une commodité de *gris rêve*, il peut être plus fructueux que l'apprentissage, mais a également ses revers : fatigue, maladresses.

On peut s'entraîner seul à toutes les compétences physiques, incluant tir et lancer, mais les compétences de mêlée requièrent de s'entraîner à deux. Chaque période d'entraînement doit durer une pleine heure et coûte, selon la compétence, un minimum de 2 points de fatigue. A la fin de la période, le joueur joue 1d6, et son personnage a droit à autant de jets de dés. Ces jets sont joués avec la caractéristique concernée et une difficulté calculée de telle façon que l'*ajustement final* soit de -1, quel que soit le niveau réel de la compétence entraînée (si la compétence est inférieure à zéro, la difficulté est forcément positive). Chaque réussite particulière fournit un point d'expérience, chaque échec total implique une maladresse. Dans le cas d'un entrainement en mêlée, la difficulté est calculée pour donner un ajustement final de -1 au plus faible des deux, qui peut donc seul gagner de l'expérience en cas de particulière. Les jets de dés sont néanmoins joués par les deux personnages, car les deux peuvent en revanche commettre des échecs totaux.

Les connaissances peuvent être développées de la même façon, à la condition expresse que l'élève ait un maître. Utiliser le même principe, sauf que seul l'élève joue les jets de dés, le maître n'ayant pas de maladresse à redouter.

Une autre façon d'augmenter une connaissance est de lire et d'assimiler le contenu d'un livre sur le sujet. Chaque livre possède ses propres caractéristiques de difficulté de lecture (INTELLECT/Écriture), de nombres de points de tâche à acquérir selon une certaine périodicité (usuellement 1 heure), et d'expérience finalement gagnée sur le sujet.

Souvenir de l'archétype

Cette seconde façon de gagner des points d'expérience est de loin la plus fructueuse. Sous l'influence du *stress*, les rêves nocturnes des personnages retrouvent des fragments de leurs «vies» antérieures, de rêves oubliés, en un mot un aperçu de leur archétype. L'impression de se retrouver est si forte qu'au matin, ils en conservent effectivement quelque chose. Tel personnage rêve de façon convaincante qu'il est un grand navigateur, et, au matin, il sait effectivement un peu mieux naviguer.

Le stress : maximum 20 points.
Les points de stress sont en quelque sorte des points de *pré-expérience*. Ils sont gagnés par les personnages à chaque situation stressante. C'est à chaque fois au gardien des rêves de juger du nombre de points de stress octroyés, en se souvenant que le maximum qu'une situation donnée puisse fournir est de 20 points.

De toutes les situations, les combats sont généralement les plus stressants. Un combat qui tourne vite à l'avantage des joueurs peut rapporter 6 ou 8 points ; un combat difficile 10 ou 12 ; s'il y a des morts ou si l'affaire tourne au désastre, on peut approcher du maximum de 18 ou 20. Mais il n'y a pas que les combats qui soient stressants. Chaque fois qu'un personnage *a eu chaud*, pour quelque raison que ce soit, il est en droit de recevoir des points de stress.

Pour la volée de pierres, Nitouche reçoit 5 points de stress. Pour sa chute dans le ravin, Brucelin en reçoit 10, et Nitouche, qui a sans doute eu aussi peur que lui, en reçoit 8. Les Groins étaient à trois contre deux, mais le combat a bien fini. Chaque voyageur reçoit 9 points.

Jet de Stress

A l'extrême fin du Château Dormant, tout personnage possédant des points de stress et ayant dormi au moins une heure durant la nuit, joue un jet de Stress. Ce jet est un jet de Rêve, ayant pour but de se souvenir de parcelles de l'archétype. Il est toujours joué non pas avec la caractéristique RÊVE, mais avec le nombre actuel de points de rêve (ces valeurs varient souvent chez les haut-rêvants.) La difficulté est toujours de zéro, aucune compétence, pas même le Draconic, ne lui est adjointe, ni aucun ajustement, malus ni bonus d'aucune sorte.

Points actuels de rêve / à zéro

Selon le résultat du jet, un certain nombre de points de stress sont transformés en points d'expérience pouvant directement être alloués à une compétence.

Stress

Résultat	*Stress transformé*
Ech.T.	0%
Ech.P.	10%
Echec	20%
Norm.	50%
Sign.	75%
Part.	100%
D.Part.	150%

D.Part. La double particulière n'est utilisée que pour les jets de Stress. En cas de réussite particulière, rejouer. Si le second résultat est à nouveau une particulière ou une significative, c'est une double particulière. Tout autre résultat au second jet, même un échec total, indique une simple particulière.

Règles

Les points d'expérience dus à la transformation du stress ne peuvent être alloués que dans les compétences, jamais dans les caractéristiques. En ce qui concerne le Draconic, ils ne peuvent être alloués qu'en voie (voir *livre II, le Haut-rêve*).

Les points obtenus peuvent être alloués en bloc à une seule et même compétence, ou fractionnés entre plusieurs.

Le joueur a la totale liberté de mettre ces points dans les compétences de son choix, même si ces compétences n'ont pas participé à l'acquisition du stress. La seule restriction est de ne les allouer qu'à des compétences qui soient encore présentement *inférieures* à celles de l'archétype. Le principe étant de retrouver un modèle plus accompli que son état actuel, on ne peut le faire si l'on a déjà dépasser ce modèle. Quand une compétence atteint le niveau de l'archétype, elle peut toujours progresser par l'exercice, mais plus par le stress.

Les pourcentages sont toujours arrondis à l'inférieur : 20% de 8 (1,6) donne 1 ; 20% de 4 (0,8) donne 0.

Quand tous les points de stress ne sont pas transformés, le personnage perd 1 point sur le nombre de points de stress restants. Puis le reste (s'il y a encore un reste après la diminution d'un point), pourra tenter d'être transformé le lendemain à la même heure, selon la même règle. Et ainsi de suite, de jour en jour, tant qu'il reste au moins un point. Entre temps, une nouvelle situation stressante peut venir rajouter d'autres points.

Le jour de l'épisode de l'avalanche, Nitouche a gagné 13 points de stress. Ayant au moins dormi une heure la nuit qui suit, elle joue un jet de Stress quand vient le moment privilégié de l'extrême fin du Château Dormant. Ses points de rêve sont toujours à 15 et 15 à zéro donne 75%. Avec un 67, elle obtient une réussite normale, transformant 50% de ses points, soit 6 points d'expérience. Décidément hantée par la mer, elle décide de les mettre en Navigation. Puis elle en perd 1 sur les 7 restants, et en conserve ainsi 6 pour un nouvel essai le lendemain. C'est alors que survient la rencontre avec les Groins, qui lui procure 9 nouveaux points de stress, soit un total de 15.

A l'aube suivante, elle joue un nouveau jet de Stress et obtient une particulière ! Elle recommence aussitôt le jet, mais n'obtient qu'une réussite normale, 100% transformés. Elle décide cette fois d'en mettre 5 en voie d'Hypnos et 10 en Esquive.

«J'ai rêvé que j'esquivais toutes tes claques !» explique-t-elle à Brucelin.

Le regard de celui-ci devient songeur : «M'aurais-tu déjà rencontré dans un autre rêve ?...»

Mort d'un Personnage

Mourir n'est qu'à demi dramatique puisque le personnage se réveille dans un autre rêve. Pour ceux qui restent, naturellement, ce n'est pas pareil. En face d'eux se trouve un cadavre. Les légendes expliquent que ce cadavre est rêvé collectivement par l'ensemble des Dragons en l'absence de celui qui vient de se réveiller. Ceux qui restent doivent néanmoins se comporter comme on se comporte usuellement en pareil drame : partager les affaires du disparu, lui donner des obsèques selon les coutumes. Puis continuer le voyage sans lui.

Pour celui qui vient de mourir, c'est un nouveau départ. En termes de jeu, c'est exactement comme si le joueur le re-créait.

Physiquement et mentalement, le personnage est le même. Aucun de ses signes particuliers ne change, à l'exception éventuelle, au choix du joueur, de son heure de naissance et de son âge. Le personnage qui vient de se réveiller peut être plus jeune ou plus vieux qu'il ne l'était dans son rêve.

Toutes ses caractéristiques demeurent rigoureusement les mêmes, et ceci même si elles ont augmenté par l'expérience. Qui plus est, les points d'expérience que le personnage peut encore avoir en attente d'augmenter une caractéristique, sont conservés. Autrement dit, les points d'expérience en caractéristiques ne sont jamais perdus. Les caractéristiques ne peuvent que monter, quand bien même il leur faudrait dix «vies» pour cela.

En revanche, toutes les compétences, points d'expérience compris, sont effacées, et le personnage se voit à nouveau alloué 3000 points d'expérience préliminaire pour rebâtir son *acquis*. Il peut développer les mêmes compétences, ou décider que dans ce rêve-ci, son personnage a un savoir différent. Un vrai-rêvant peut devenir haut-rêvant et vice-versa. C'est ainsi que peut progresser l'archétype.

En effet, avant d'effacer ses compétences, si certaines d'entre elles ont dépassé l'archétype (grâce à l'exercice), le joueur n'oublie pas de reporter leur nouvelle valeur sur l'archétype, qui, hormis ces augmentations, demeure évidemment le même d'un rêve à l'autre.

Nitouche n'a pas toujours eu +8 en Navigation dans son archétype. Il fut un rêve où celui-ci n'avait que +3. Etant alors une corsaire fameuse, c'est par l'exercice durement acquis sur le terrain qu'elle se hissa à +8. Puis un jour, une tempête eut raison d'elle et de son navire. Réveillée dans son lit, chez ses parents, seulement âgée de 18 ans, elle se demanda pourquoi ces rêves de haute mer, elle qui n'avait jamais navigué, avec -11 en Navigation. Son archétype, toutefois, avait maintenant +8 en Navigation.

Puis, pour finir, le personnage n'a évidemment plus le même équipement : tout ce qu'il croyait posséder n'est que le souvenir d'un rêve. Si la règle standard est utilisée, il a à nouveau 50 sols pour s'équiper.

Ainsi *réincarné*, le personnage pourra difficilement rentrer dans le scénario qu'il vient de quitter. Mais il pourra rejouer sans problème à l'occasion d'une nouvelle aventure.

Le fait de retrouver les personnages qui vous ont vu mourir n'est pas un problème dans *Rêve de Dragon*. Les rêves sont ainsi faits. Même au cours d'une vie «normale«, on finit par ne plus très bien démêler ce que l'on a réellement vécu de ce que l'on a seulement rêvé. Mais n'est-ce pas naturel, puisque c'est la même chose ?

«En effet, répond Nitouche à la question de Brucelin, je crois t'avoir déjà rencontré dans un autre rêve. J'étais alors une redoutable pirate, beaucoup plus vieille que maintenant, et tu étais mon prisonnier.

— Je me souviens, murmure Brucelin, tu avais déjà ces terribles yeux noirs ! Ton équipage voulait m'enchaîner avec les autres captifs.

— Et moi, je n'ai pas voulu, reprend Nitouche. Nous t'avons débarqué sur une île. Le soir-même, il y a eu une terrible tempête.

— Je m'en souviens, dit encore Brucelin. J'ai vu ton bateau disparaître, avalé par les lames. N'y a-t-il eu aucun survivant ?

— Non, conclut Nitouche d'un air rêveur, aucun, pas même moi...»

Règles Additionnelles

La Destinée

Les Règles Essentielles ont pu nous faire entrevoir com-bien notre personnage peut être fragile et démuni face à l'adversité.

Sans un coup de pouce occasionnel donné par des forces extérieures, son voyage risque souvent de n'être qu'une brève promenade.

Mais la chance n'est pas un vain mot dans Rêve de Dragon. *Les règles d'appel à la chance permettent un usage actif de cette caractéristique, renforcée par la règle des points de destinée. Enfin les règles d'Astrologie permettent de prévoir les fluctuations de la chance et de déterminer les moments les plus favorables.*

Appel à la Chance

L'appel à la chance n'est pas une véritable décision du personnage, mais du *joueur*, qui représente une partie des forces extérieures au personnage. Le joueur a en quelque sorte une vision d'en haut, et c'est à lui de décider, au vu des circonstances, s'il est judicieux ou non que son personnage fasse appel à la chance.

Règle. L'appel à la chance consiste à annuler un jet de dés malheureux, comme si ce jet de dés n'avait jamais été lancé, et de recommencer en espérant un résultat meilleur. Pour avoir le droit d'annuler le jet de dés malheureux et d'en tirer un autre, il faut d'abord commencer par réussir un jet de *points de chance à zéro.*

Toute réussite. Le personnage perd un point de chance et peut recommencer son jet d'action malheureux.

Tout échec. Le personnage ne perd aucun point de chance, et ne peut pas recommencer son jet d'action malheureux. Il ne peut pas non plus faire appel à sa chance une seconde fois pour cette action-là.

Restrictions. L'appel à la chance n'est possible que pour recommencer les jets d'actions physiques : tous les jets de combat, de FORCE, d'AGILITÉ, de DEXTÉRITÉ, de Dérobée, d'APPARENCE, ainsi que de Perception active et volontaire. Il est impossible pour les jets de CONSTITUTION, VOLONTÉ, INTELLECT, EMPATHIE (passive), RÊVE, sous toutes ses formes, et bien entendu CHANCE. On ne peut pas faire appel à sa chance pour recommencer un jet de Chance. Les jets d'Endurance, de Vie, d'Initiative, de Stress, de Moral (voir chapitre suivant), ne peuvent pas non plus faire appel à la chance.

Si les règles d'Astrologie sont utilisées, l'heure durant laquelle est tenté l'appel à la chance peut en outre octroyer un bonus (+4 ou +2) ou un malus (-4 ou -2) au jet de Chance (voir ci-après).

Points de chance

Il faut distinguer la caractéristique CHANCE, qui ne diminue jamais, des points de chance. Sur la feuille de route, une place est prévue pour en tenir le décompte.

Quand c'est le gardien des rêves qui demande un jet de Chance, pour déterminer si les circonstances sont plus ou moins favorables au personnage au vu d'un contexte précis, c'est toujours la caractéristique CHANCE qui est utilisée. la chance intacte et non diminuée.

Quand c'est le joueur qui fait appel à sa chance pour recommencer un jet d'action, c'est le nombre de points de chance restant qui sert de caractéristique. Chaque appel à la chance réussi (que le jet d'action réussisse finalement ou pas). diminue les points de chance de 1.

Récupération des points de chance. Les points de chance perdus sont normalement irrécupérables. Deux autres règles additionnelles permettent toutefois de les récupérer : les points de destinée (voir ci-après) et la règle des vrai-rêvants (voir chapitre suivant).

Nitouche traverse une forêt à la recherche de Brucelin. Elle pourrait entendre un bruit et le gardien des rêves lui demande un jet d'OUÏE/Srv en Forêt. Supposons-le échoué, Nitouche ne peut pas faire appel à sa chance pour le recommencer, puisque le jet n'était pas volontaire. Il témoignait uniquement de l'acuité sensorielle du personnage. Plus tard, le gardien des rêves indique qu'il y a comme un mouvement derrière les fourrés. Nitouche déclare expressément scruter le feuillage. Jet de VUE/Srv en Forêt à -1, 30%. Avec un 72, la voyageuse échoue. Mais ce jet étant un acte volontaire, elle peut faire appel à sa chance. Nitouche a toujours 10 points de chance : 10 à zéro donne 50%. Elle obtient 45 et réussit. En conséquence, elle perd un point de chance, tombant à 9, et peut maintenant recommencer son jet de VUE/Srv en Forêt comme si le précédent n'avait jamais eu lieu. Si elle échoue encore, elle n'aura décidément rien vu dans le fourré, et aura perdu en plus un point de chance pour rien.

Points de Destinée

Les personnages acquièrent des points de destinée lorsqu'ils suivent la destinée que leur réserve le Rêve des Dragons. En stricts termes de jeu et sans ambiguïté hypocrite, suivre sa destinée signifie suivre le scénario. Cela ne signifie pas obligatoirement que les personnages doivent vaincre ou réussir. L'important, c'est de ne pas se dérober au rôle qui semble avoir été prévu par les Dragons.

La distribution des points de destinée est à l'entière discrétion du gardien des rêves, qui ne doit toutefois les accorder qu'avec la plus grande parcimonie, lorsqu'une étape importante vient d'être franchie, lorsqu'une page importante vient d'être tournée.

Dans tous les cas, un personnage ne peut jamais totaliser plus de 7 points de destinée. S'il devait en acquérir un huitième, celui-ci serait tout simplement perdu.

Les points de destinée sont faits pour être dépensés. Ils peuvent l'être de plusieurs façons.

Appel à la chance

Chaque fois que les règles permettent un jet de Chance pour annuler un jet de dés malheureux, et uniquement dans ces mêmes cas, le joueur peut décider à la place de dépenser un point de destinée. C'est l'un ou l'autre. On ne peut pas dépenser un point de destinée après avoir commencé par choisir le jet de Chance et l'avoir manqué (ou avoir échoué de nouveau le jet d'action). Ayant choisi de dépenser un point de destinée, le personnage ne perd pas de point de chance et réussit automatiquement l'action qui avait failli échoué, sans jouer aucun jet de dés. La réussite ainsi obtenue est toujours une significative. Il est impossible de dépenser un point de destinée pour réussir une action dont l'ajustement final est de -11 ou plus difficile encore.

Nitouche ayant décider de voyager avec Brucelin, et réciproquement, le gardien des rêves annonce que ce nouveau tournant de leur voyage leur vaut à chacun un point de destinée. Plus tard, les voyageurs tentent une escalade difficile dans la montagne. Nitouche a 24% de chances de succès. Avec un 95, échec total, elle manque sa prise : 20 mètres en contrebas, des rochers pointus attendent de la recevoir. La voyageuse pourrait faire appel à sa chance, mais en supposant le jet de Chance réussi, elle n'aurait toujours que 24% de chances de succès à son escalade. Elle préfère dépenser son unique point de destinée. En conséquence, elle ne perd pas de point de chance et, sans avoir à retenter son jet d'escalade, réussit à se hisser au sommet de la paroi.

Jet de Constitution

Si les règles interdisent de faire appel à la chance pour retenter un jet de CONSTITUTION ou de Vie, on peut par contre dépenser pour cela un point de destinée. Deux résultats sont à considérer.

Quand un jet de CONSTITUTION a obtenu un échec total, la dépense d'un point de destinée le transforme en échec normal. Tout autre résultat est transformé en réussite *particulière* (et non pas significative).

Jets de Vie

Une règle similaire s'applique aux jets de Vie. Sur un résultat compris entre 2 et 19, la dépense d'un point de destinée transforme le jet de Vie en un 01 (lequel accroît la durée de la prochaine période). Sur un résultat de 20 (qui signifierait la mort immédiate), la dépense d'un point de destinée ne fait que transformer le 20 en 19.

Chance récupérée

Le dernier usage des points de destinée est de regagner les points de chance. A tout moment, même juste avant de tirer un jet de dés, le joueur peut décider de dépenser un point de destinée pour récupérer tous ses points de chance, et ceci aussi bas qu'ils soient descendus.

Points de voyage

Dix points de voyage font un point de destinée. Plutôt que de distribuer *rarement* un point de destinée, le gardien des rêves peut préférer distribuer *plus souvent* des points de voyage, à l'occasion d'étapes plus mineures. Ces points ne servent à rien en eux-mêmes et ne peuvent être dépensés tels quels. Ce ne sont que des dixièmes de point de destinée.

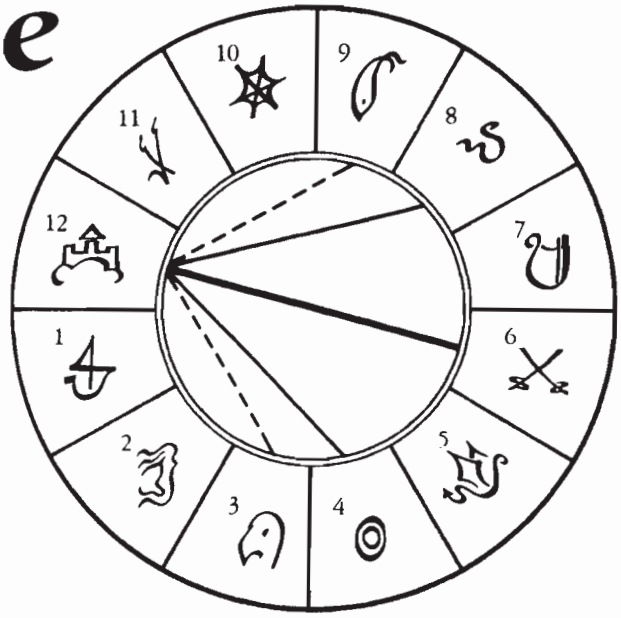
La destinée étant partie intégrante de l'archétype, les personnages peuvent également transformer des points d'expérience dus au stress en points de voyage, à raison de 2 points d'expérience pour 1 point de voyage. Un point de destinée complet vaut ainsi 20 points d'expérience. Seuls les points dus au stress peuvent donner des points de voyage, pas ceux dus à l'exercice.

La rencontre avec les Groins a été une étape marquante. Le gardien des rêves octroie 2 points de voyage à chacun. Nitouche a maintenant 0,2 point de destinée, et Brucelin 1,2. Lors de la transformation de son stress, au lieu de tout mettre en Epée à une main, le voyageur réserve 4 de ses points d'expérience à l'acquisition de 2 points de voyage, ce qui lui fait au total 1,4 point de destinée.

Note aux gardiens des rêves

Appliquée avec trop de libéralité, cette règle peut vite transformer le jeu en une mascarade où les personnages n'ont aucun souci à se faire puisqu'une flopée de points de destinée sera toujours là pour les tirer d'affaire. Ayant bien entrevu toutes ces possibilités, c'est à chaque gardien des rêves de l'accepter ou de la refuser.

L'Astrologie



Les douze heures de naissance sont les douze signes du zodiaque de *Rêve de Dragon*. Etre né à l'heure du Dragon, comme Nitouche, revient à être du signe du Dragon.

Chaque jour, chacun des 12 signes est *très favorisé* pendant l'une des douze heures (pas forcément celle qui lui correspond), et inversement *très défavorisé* pendant l'une des onze autres. Chaque signe est également *un peu favorisé* pendant *deux* des heures de la journée, et *un peu défavorisé* pendant deux autres. Les six heures restantes sont neutres.

Nombre astral

Chaque jour qui passe dans *Rêve de Dragon* possède un nombre astral, un nombre allant de 1 à 12. Pour chaque journée, ce nombre est déterminé par le gardien des rêves. Il peut le choisir librement, ou s'il préfère, le tirer au sort en jetant 1d12.

Pour chacun des signes, la meilleure heure, l'heure *très favorable*, est alors calculée en faisant la somme du numéro du signe et du nombre astral du jour. Les signes étant sur un cercle, on retranche 12 quand la somme dépasse 12.

Heures de Naissance

1. Le Vaisseau
2. La Sirène
3. Le Faucon
4. La Couronne
5. Le Dragon
6. Les Epées
7. La Lyre
8. Le Serpent
9. Le Poisson Acrobate
10. L'Araignée
11. Le Roseau
12. Le Château Dormant

Nitouche est née à l'heure du Dragon, signe N°5 ; Brucelin est né à l'heure du Faucon, signe N°3. Le nombre astral d'aujourd'hui, déterminé par le gardien des rêves, est 9. En ce qui concerne Brucelin, 9 + 3 donne 12, le Château Dormant. C'est cette heure-la qui sera la plus favorable à Brucelin, ainsi qu'à tous les personnages nés à l'heure du Faucon. Pour Nitouche. 9 + 5 donne 14. La somme dépassant 12, on retranche 12, et l'on obtient 14 - 12 = 2, l'heure de la Sirène. C'est durant cette heure-là que Nitouche sera le plus favorisée, ainsi que tous ceux qui sont nés comme elle à l'heure du Dragon.

Pour Brucelin, l'heure très favorable est celle du Château Dormant. A l'opposé, l'heure très défavorable est l'heure des Epées. Les deux heures favorables sont celles de la Couronne et du Serpent. Les deux heures défavorables sont celles du Faucon et du Poisson Acrobate. Les six dernières sont neutres.

Les autres heures

Une fois connue l'heure très favorable, les autres heures significatives se déterminent aisément. L'heure *très défavorable* est celle qui se trouve diamétralement opposée sur le cercle zodiacal. Les deux heures *favorables* sont celles qui, de part et d'autre, se trouvent à 120° de l'heure très favorable ; et les deux heures *défavorables* sont celles qui se trouvent à 90°.

Effet des heures

Les heures significatives octroient un bonus ou un malus aux jets de Chance, selon qu'elles sont favorables ou défavorables. Ces ajustements s'appliquent aussi bien aux jets d'appel à la chance, joués par rapport aux points de chance, qu'aux jets de CHANCE demandés par le gardien des rêves, qui sont joués sur la caractéristique. Ces mêmes ajustements modifient également les chances de succès des *rituels* (voir *Le Haut-rêve).*

Le tableau de la page suivante résume ces effets pour toutes les heures à partir de l'heure la plus favorable indiquée en colonne de gauche.

Effet des heures

Effet	*Ajustements*
Très favorable	+4
Favorable	+2
Très défavorable	-4
Défavorable	-2

Horoscope

L'usage de la compétence Astrologie permet de prévoir les nombres astraux des jours prochains et de déterminer ainsi pour chaque signe les bons et les moins bons moments. Avant d'entreprendre une action dont on pressent qu'elle demandera de la chance, il peut être en effet judicieux de choisir son heure. Ceci s'applique tout particulièrement aux haut-rêvants qui accomplissent des rituels.

L'astrologie ne s'effectue qu'en lecture directe des étoiles. Il faut donc qu'il fasse nuit, de l'heure du Serpent inclue à l'heure du Château Dormant inclue ; il faut également que les étoiles soient visibles, ciel dégagé et sans nuage. Déterminer un nombre astral se joue avec *INTELLECT/Astrologie - conditions*, et demande 20 minutes d'observation. On peut ainsi déterminer jusqu'à six nombres astraux par heure.

Visibilité. Les *conditions* sont de deux sortes : visibilité du ciel et éloignement de la prédiction dans le temps. Lorsque le ciel est parfaitement clair et que l'observateur est posté sur une hauteur qui lui permet de voir la quasi totalité de la voûte céleste, l'ajustement de visibilité est de zéro. Moins le gardien des rêves estime que l'astrologue peut voir d'étoiles, plus il augmente la difficulté. Ce ne doit pas être un mystère. Quand un personnage demande quel est l'état du ciel, le gardien des rêves lui répond, par exemple : «-4». Cela signifie que si le personnage voulait tenter de lire les étoiles, il aurait un ajustement de visibilité de -4. Sur cette réponse, à lui de courir ou non le risque.

Éloignement dans le temps. Plus le nombre astral que l'on recherche est loin dans le futur, plus grande est la difficulté. Trouver le nombre astral du jour-même (pour ce qu'il en reste) et du lendemain est d'une difficulté zéro. Pour le surlendemain et le jour d'après, elle est de -1. Pour les deux autres jours suivants, elle est de -2, et ainsi de suite, augmentant de 1 tous les deux jours.

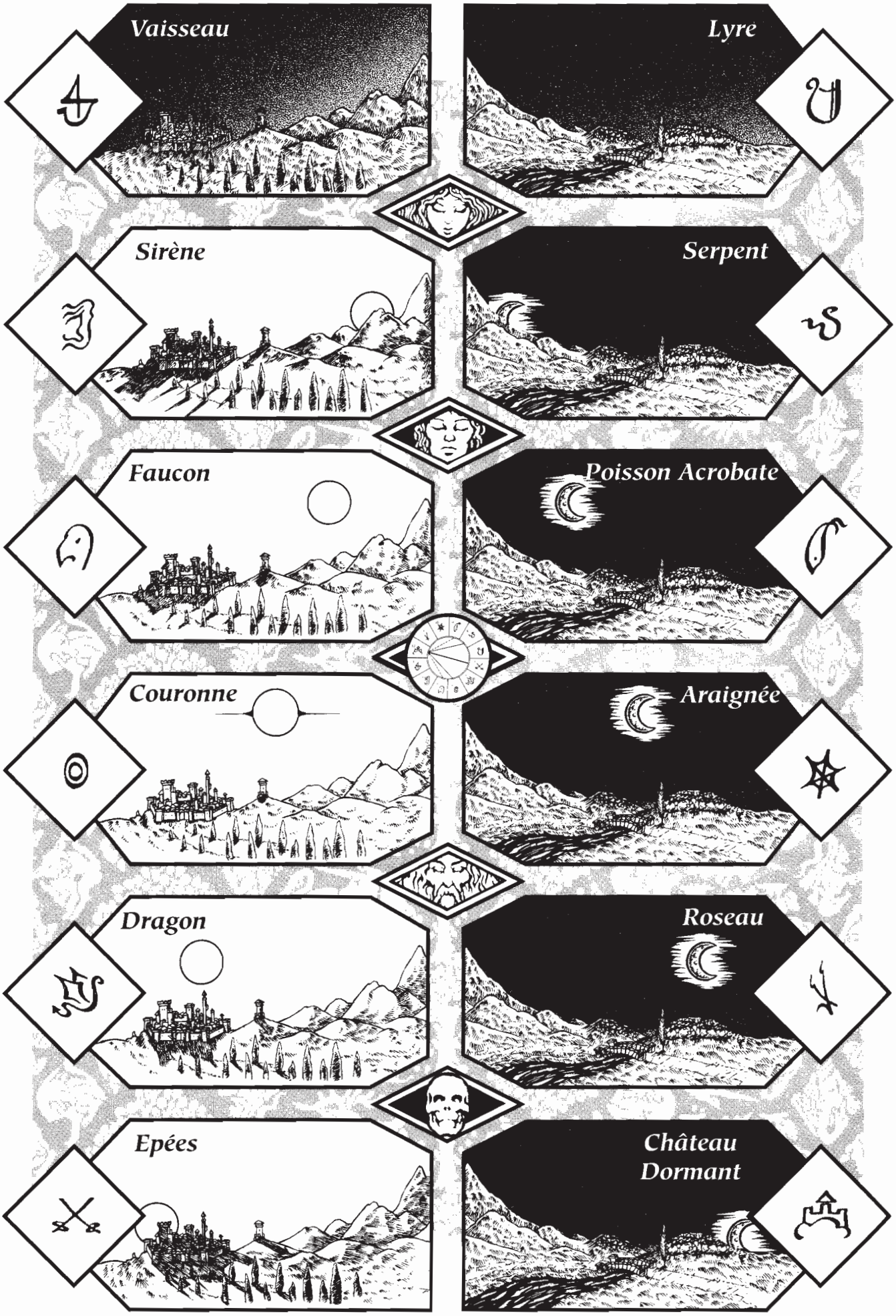
Pratiquement, c'est le gardien des rêves qui tire les jets de dés lui-même en secret du joueur. S'il réussit, il communique le nombre astral correct ; s'il échoue, il communique volontairement un nombre erroné. L'astrologue ne peut jamais ainsi être entièrement sûr de la validité de ses prédictions. En cas de réussite particulière et d'ajustement final négatif, le gardien des rêves n'oublie pas non plus de noter les points d'expérience gagnés pour les communiquer plus tard au joueur.

Au cours d'une même observation, on ne peut pas tenter de lire deux fois de suite le nombre astral d'un même jour. On peut par contre recommencer le lendemain ou les jours suivants. Si les résultats coïncident, il y a de fortes chances pour que le résultat soit bon. La double ligne au bas de la feuille de route, sous le calendrier, est destinée à prendre note des nombres astraux, éventuellement en double.

Nitouche voudrait enchanter une potion d'herbes de soin. Comme il s'agit d'un rituel, elle aimerait le faire à son heure la plus favorable. Le soir venu, elle grimpe sur une colline pour avoir une bonne visibilité ; le ciel est parsemé de quelques nuages et le gardien des rêves lui annonce une visibilité de -2. Nitouche ne désire que le nombre du lendemain, difficulté zéro. L'ajustement final de son jet d'INTELLECT/Astrologie est alors ainsi calculé : +1 (compétence) -2 (visibilité) -0 (éloignement dans le temps) = -1, 54%. Le gardien des rêves joue le jet et annonce le nombre 2. Nitouche ajoute ce nombre au numéro de son signe (n°5) pour obtenir 7. Revenant vers Brucelin, elle déclare : «Je vais attendre demain l'heure de la Lyre pour enchanter la potion...» Si elle ne s'est pas trompé, elle bénéficiera en effet d'un bonus de +4. Les heures du Faucon et du Roseau lui donneraient un bonus de +2. Vaisseau (-4), Couronne (-2) et Araignée (-2) sont à éviter.

HEURES DE CHANCE ET DE MALCHANCE

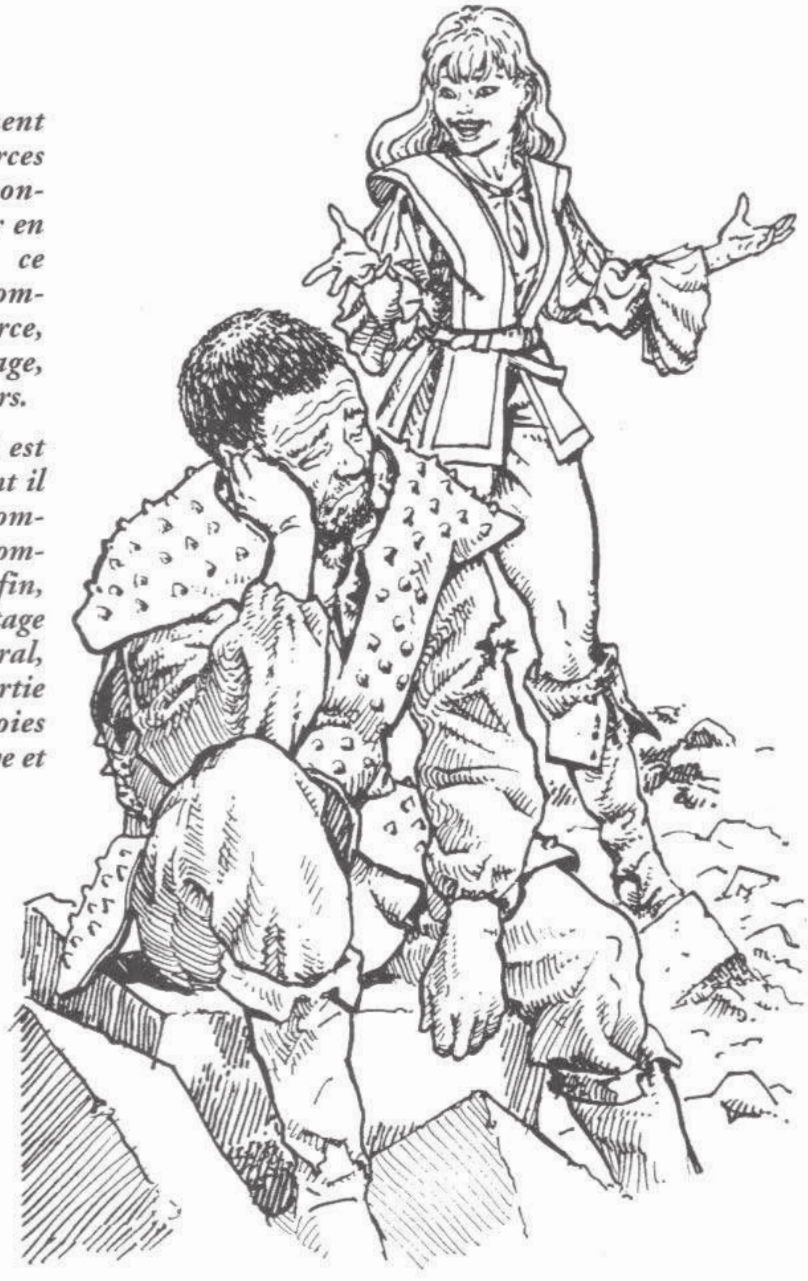
	+4	+2	+2	-4	-2	-2
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						


Vaisseau
Lyre
Sirène
Serpent
Faucon
Poisson Acrobate
Couronne
Araignée
Dragon
Roseau
Epées
Château Dormant

Le Moral

Après avoir vu comment certaines forces extérieures au personnage pouvaient venir en aide à celui-ci, ce chapitre montre comment une autre force, intérieure cette fois au personnage, peut lui être d'un aussi grand secours.

Tout comme la chance, le moral est fluctuant. Nous allons voir comment il fonctionne en termes de règles, comment on acquiert un bon moral, comment on peut aussi le perdre. Enfin, l'option du vrai-rêve, dont l'avantage repose en grande partie sur le moral, pourra sembler une juste contrepartie aux joueurs qui se privent des joies (souvent empoisonnées) du haut-rêve et de la magie.



Le Moral

Le moral est une force interne du personnage, qui l'aide à conserver son libre arbitre, son empire sur lui-même, sa vitesse de réaction. En termes de jeu, il est représenté par un *ajustement* variable pouvant osciller de -3 (très mauvais moral) à +3 (excellent moral) en passant par zéro (moral ni bon ni mauvais). Le moral ajuste sans exception tous les jets de VOLONTÉ.

Assise contre un arbre, Nitouche est fatiguée (ligne -1 en fatigue). Elle entend un bruit suspect. Aura-t-elle la VOLONTÉ de bondir instantanément sur ses pieds, c'est-à-dire dans le round-même ? Elle doit jouer un jet de VOLONTÉ à -1 (dû à sa fatigue), 54%. Mais considérons d'abord l'état de son moral. Quoique fatiguée physiquement, Nitouche est bien dans sa peau et possède un excellent moral de +3. Son jet de VOLONTÉ est finalement ajusté ainsi : -1 (fatigue) + +3 (moral) = +2, soit 72%. C'est une nette différence lorsque sa vie peut être en danger.

Jets de moral

A la création, le moral d'un personnage est de zéro. Les jets de moral servent à le modifier, en mieux ou en pire, chaque fois que survient une situation dont on estime qu'elle peut avoir une influence sur le moral. Certains cas sont davantage soulignés que d'autres dans les règles (éthylisme, musique, cœur) ; pour d'autres, la décision appartient au gardien des rêves.

Selon la situation qui entraîne un jet de moral, celui-ci peut être heureux, neutre, ou malheureux. Quel qu'il soit, la procédure est toujours la même. Obtenir sur 1d20 un résultat égal ou inférieur à *10 + moral actuel*. L'application du résultat dépend ensuite du type de situation et de l'état actuel du moral. Réussi, un jet de moral en situation heureuse fait toujours gagner un point, échoué il n'en fait jamais perdre. C'est l'inverse pour une situation malheureuse. La situation neutre est moins évidente à saisir et dépend de l'état actuel du moral, positif ou au contraire neutre ou négatif. Les jets de moral neutre font tendre vers zéro.

Craignant le pire pour Brucelin tombé au fond du ravin, Nitouche doit jouer un jet de moral en situation malheureuse. Elle a actuellement +3, elle doit obtenir sur 1d20 un résultat égal ou inférieur à 10 + 3 = 13. Avec un 9, elle réussit. Son moral ne baisse pas, signifiant malgré ses craintes, qu'elle conserve tout son empire sur elle-même.

Jets de Moral

(10 + moral actuel sur 1d20)

Moral supérieur à zéro

	Heureux	*Malheureux*	*Neutre*
Réussite	moral +1	—	—
Echec	—	moral -1	moral -1

Moral égal ou inférieur à zéro

	Heureux	*Malheureux*	*Neutre*
Réussite	moral +1	—	moral +1
Echec	—	moral -1	—

Jets du matin. En réalité, la seule situation *neutre* est une situation arbitraire : le passage d'un jour à un autre, la nouvelle journée qui commence. Familièrement parlant, va-t-on se lever du pied gauche ou du pied droit ? Le moment privilégié de l'extrême fin du Château Dormant est donc toujours ponctué d'un jet de moral. Si un personnage est jugé mal dans sa peau (blessé, trop fatigué, affamé, etc.) son jet de moral du matin est *malheureux*. Inversement, s'il a une bonne raison d'exulter (première nuit passée dans une auberge après la traversée d'un désert de glace), son jet du matin est *heureux*. Dans tous les autres cas, les plus nombreux, le jet est *neutre*, tendant statistiquement vers zéro.

Au matin, Nitouche et Brucelin doivent commencer la journée par un jet de moral. La situation est jugée neutre. Nitouche (moral +3) obtient 15, un échec. Son moral étant actuellement positif, elle perd un point et redescend à +2. Brucelin (moral +2) obtient 12 et réussit. Il ne perd ni ne gagne de point. Si son moral avait été neutre ou négatif, sa réussite en situation neutre lui aurait fait regagner 1 point.

Exaltation & Dissolution

Chaque fois qu'un personnage, ayant +3 en moral, réussit un jet de moral qui devrait normalement lui faire gagner un point, il gagne un point d'*exaltation*. Inversement, si ayant -3 en moral il rate un jet qui devrait encore le faire descendre, il marque un point de *dissolution*.

Le fait de redescendre à +2 en moral n'efface pas les points d'exaltation possédés. Inversement, remonter à -2 n'efface pas les points de dissolution. Seuls points d'exaltation et points de dissolution s'annulent mutuellement.

Lors de la transformation du stress en expérience, une fois le jet de stress accompli et le nombre de points d'expérience déterminé, chaque point d'exaltation possédé par le personnage lui vaut un point d'expérience en plus. Inversement, chaque point de dissolution lui supprime un point d'expérience. Une fois utilisés, les points d'exaltation et de dissolution sont effacés. Si l'on a transformé moins de stress que l'on ne possède de points de dissolution, le reste de ces points demeure marqué sur la feuille de route, en prévision d'annuler de prochains points d'expérience (à moins qu'entre temps des points d'exaltation ne viennent les annuler eux-mêmes).

Nitouche va décidément bien, elle possède 2 points d'exaltation. Vient le moment de transformer ses 13 points de stress. Avec une réussite normale, elle en transforme 50%, soit 6, auxquels s'ajoutent les 2 points d'exal-

tation, pour un total de 8 points d'expérience. Encore marqué par ses récentes blessures, Brucelin a 1 point de dissolution, quand bien même son moral soit remonté depuis lors. Obtenant une particulière, il devrait transformer 100% de ses 10 points de stress. A cause de son point de dissolution (qu'il n'oublie pas d'effacer), il n'empoche que 9 points d'expérience.

Appel au moral

Tout personnage possédant au moins un point de moral, c'est-à-dire situé au minimum à +1, peut y faire appel. Les cas où l'on peut faire appel à son moral sont exactement les mêmes que ceux des appels à la chance. Ayant fait appel à son moral, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à l'ajustement final de son jet d'action.

Si le jet d'action concerné réussit, le personnage conserve son point de moral, qui peut ainsi servir plusieurs fois. En revanche, si le jet d'action échoue, le point de moral est perdu. On ne peut «engager» qu'un seul point de moral par jet d'action.

Si l'on fait appel à son moral, qu'on échoue, puis qu'on fasse appel à sa chance, le jet d'action recommencé bénéficie toujours du point de moral, puisque tout se passe «comme si le précédent jet n'avait jamais eu lieu».

Nos voyageurs viennent d'entrer dans la cité d'Esparlongue et sont un peu perdus. "Il nous faut absolument trouver une auberge avant la nuit", déclare Brucelin. Nitouche doit jouer un jet d'EMPATHIE/Srv en Cité à -4, soit pour elle un ajustement final de -1. Ayant +3 en moral, elle y fait appel et se confère ainsi un bonus de +1, soit en final 13 à zéro = 65% (au lieu de 58%). Réussissant avec un 59, elle finit par trouver une auberge, et son jet ayant réussi, conserve son moral de +3.

Énergie du désespoir

Un personnage qui n'a pas de point de moral, c'est-à-dire situé à 0, -1, -2 ou -3, peut tout de même faire appel à l'*énergie du désespoir* en essayant de trouver un *point de moral virtuel.* Pour ce faire, il commence par jouer un jet de moral. S'il échoue, non seulement il ne trouve pas de point de moral virtuel, mais son moral (réel) baisse encore de 1 ; s'il est déjà à -3, il prend un point de dissolution. S'il réussit, en revanche, il trouve un point de moral virtuel, qui lui confère comme précédemment un bonus de +1 à son ajustement final.

Si le jet d'action réussit, tant mieux pour le personnage. S'il échoue, le personnage baisse son (vrai) moral de 1 (ou marque un point de dissolution). Dans tous les cas, réussi ou échoué, le point virtuel disparaît, ne pouvant servir qu'une fois.

Les Bons Moments

Il est aisé de concevoir les situations qui donneront cours à des jets de moral malheureux (défaite, blessure, mort d'un compagnon, dépouillement, etc.) et le soin en est laissé à chaque gardien des rêves. D'autres, en revanche, sont traditionnellement réjouissantes. Les personnages le savent et, pour se remonter le moral, peuvent les rechercher activement. Nous en retiendrons trois : l'*Ethylisme*, la *Musique* et le *Cœur.*

Pour une cause donnée, le moral ne peut augmenter qu'une seule fois au cours d'une même journée.

L'Éthylisme

En termes de règles, les breuvages alcoolisés se caractérisent par leur *dose* et leur *force*. Chaque fois qu'une dose est absorbée, le personnage joue un jet d'Éthylisme. Pour ce faire, on utilise la moyenne de TAILLE + CONSTITUTION, autrement dit Vie, ajusté négativement par la force du breuvage et le nombre de doses sans effet.

Toute réussite	doses sans effet +1
Tout échec	degré d'éthylisme +1

Chaque degré d'éthylisme atteint remet à zéro l'ajustement de doses sans effet. Puis l'on constate le nouvel état du buveur sur la table d'Éthylisme. Le premier degré atteint est le degré zéro, *éméché* : le second degré atteint est le degré 1, *gris*, et ainsi de suite.

A l'exception du degré zéro (éméché), chaque degré d'éthylisme atteint cause une perte de 1d6 points d'endurance et donne un malus de -1 aux actions du personnage. Ces malus sont cumulatifs : malus de -1 au degré 1, malus de -2 au degré 2, malus de -3 au degré 3, et ainsi de suite jusqu'au degré 7 (ivre mort), malus de -7. Ces malus s'appliquent à l'ensemble des actions, sauf aux jets d'Éthylisme, qui sont par contre ajustés par le reste de l'état général : vie manquante et fatigue.

Fatigue. Aux degrés 1 à 3 (gris, pinté, pas frais), ne compter que les pertes d'endurance sans leur adjoindre immédiatement l'équivalent en fatigue, ceci pour simuler le coup de fouet que peut procurer l'alcool. Mais dès que le degré 4 (ivre) est atteint, inscrire toute la fatigue correspondant à l'endurance précédemment perdue. Puis, à partir de ce degré, toutes les pertes d'endurance dues à l'éthylisme s'accompagnent immédiatement de l'équivalent en fatigue.

Si un personnage s'arrête de boire avant d'avoir atteint le degré ivre, il marque sa fatigue 30 minutes après l'absorption de la dernière dose.

Sommeil éthylique. Quand un personnage tombe à zéro point d'endurance

Éthylisme

degré 0	**Éméché**
degré 1	**Gris**
degré 2	**Pinté**
degré 3	**Pas frais**
degré 4	**Ivre**
degré 5	**Bu**
degré 6	**Complètement fait**
degré 7	**Ivre mort**

perte de 1d6 endurance à partir du degré 1

Quelques boissons

Bière douce	dose 20 cl, force 0
Bière forte	dose 20 cl, force -1
Vin moyen	dose 20 cl, force -2
Hydromel	dose 20 cl, force -4
Brandevin	dose 10 cl, force -5

pour cause d'éthylisme, il sombre dans le *sommeil éthylique* et traduit le fait en perdant 1 point de vie. Rien ne pourra le réveiller tant qu'il n'aura pas dormi au moins une pleine heure. Il n'y a aucun premier soin à appliquer à un ivrogne en sommeil éthylique, sinon attendre qu'il dessoûle.

Ivre mort. Quand un personnage ayant atteint le degré 7 (ivre mort), continue à boire et manque un nouveau jet d'Éthylisme, il ne peut pas descendre plus bas sur la table d'Éthylisme, mais n'en perd pas moins à nouveau 1d6 points d'endurance. L'endurance n'étant pas inépuisable, si le personnage ivre mort continue à boire, il finira tôt ou tard par tomber en sommeil éthylique.

Tandis que Nitouche flâne parmi les échoppes, Brucelin rend visite à la taverne de l'Ardoise magique et commande un pot de vin, force -2. Brucelin a 14 en Vie et n'a encore rien bu. Son jet d'Éthylisme est donc de 14 à -2, 56%. Il réussit avec un 23. Il ne prend aucun degré d'éthylisme, mais son ajustement de doses sans effet augmente de 1. Nitouche tardant à revenir, le voyageur commande un second pot. Son ajustement est maintenant de : -2 (force) + -1 (doses sans effet) = -3, 49%. Il échoue avec un 88 et passe au degré éméché.

Moral. Au degré *éméché*, jouer un jet de moral éthylique (ni heureux, ni malheureux, ni neutre, comme on va le voir). Si le jet réussit, le moral augmente de 1 et l'éthylisme ne pourra plus l'augmenter pour la journée en cours. S'il échoue, rien ne se passe. Au degré *gris*, si le moral n'a pas précédemment augmenté, le buveur joue à nouveau un jet de moral éthylique. S'il réussit cette fois, même règle que pour *éméché* précédemment. S'il échoue, le buveur a décidément le vin triste et *perd* un point de moral. Puis, pareillement, l'éthylisme ne pourra plus l'augmenter, ni le diminuer, pour la journée en cours.

Brucelin est éméché et son moral est actuellement de +2. Il joue un jet de moral éthylique, 12 ou moins, mais échoue avec un 14, et bougonne : «Elle en met du temps !...» Sur quoi, il recommande un pot. Son ajustement de doses sans effet étant revenu à zéro, son jet d'Éthylisme est à nouveau à -2. Il échoue cependant avec un 90 et passe au degré gris. Son ajustement de doses sans effet reste à zéro, mais il perd 1d6 points d'endurance et ses actions (sauf ses prochains jets d'Éthylisme) ont maintenant un malus de -1. Nouveau jet de moral, qui échoue encore. Le moral du voyageur tombe à +1. «Ah ! elle doit pas s'ennuyer !» explique-t-il au serveur.

Qui a bu boira. Chaque fois que l'éthylisme d'un buveur augmente, c'est-à-dire dès le degré gris, il doit jouer un jet de VOLONTÉ/moral - éthylisme pour ne pas continuer à boire. Si le jet réussit, le joueur est libre de déclarer que son personnage continue à boire ou s'arrête. S'il échoue, le personnage continue à boire.

Ayant atteint le degré 1 d'éthylisme, Brucelin joue un jet de VOLONTÉ/ moral - éthylisme, en l'occurrence 11 à +1 (moral) + -1 (éthylisme) = 55%. Avec un 58, il échoue de peu, mais sa décision n'en est pas moins prise : «Serveur ! laissez-donc le cruchon...»

Récupération. La récupération commence une heure après l'absorption de la dernière dose. A cet instant, le personnage élimine un degré d'éthylisme, en commençant naturellement par le plus fort. La récupération est automatique et sans jet de dés. Un personnage simplement éméché cesse de l'être au bout d'une heure, un personnage gris redevient simplement éméché au bout d'une heure, et ainsi de suite.

S'il n'est pas nécessaire de dormir pour récupérer l'éthylisme, l'endurance perdue, ainsi que la fatigue résultante, ne peuvent quant à elles être récupérées qu'en dormant, selon la règle normale. Chaque degré d'éthylisme restant empêche toutefois de récupérer 2 points d'endurance (comme un point de vie manquant) et d'effacer les deux cases de fatigue correspondantes. Le point de vie perdu dû au sommeil éthylique est également regagné selon la règle normale.

Quand Nitouche finit par arriver à l'Ardoise magique, Brucelin est complètement fait, 6 degrés d'éthylisme. Il a perdu 19 points d'endurance et coché autant de cases de fatigue. «Si nous marchions un peu ? propose Nitouche. — B-b-b-onne idée, répond-il, j'ai la p-p-pêche !» Au bout d'une heure, Brucelin commence à récupérer. Il rétrograde au degré 5 (bu) et regagne donc un point de malus. Toutefois, n'ayant pas dormi, son endurance et sa fatigue restent inchangées. «Et si tu allais dormir ? propose Nitouche, j'ai encore quelques courses à faire.» Au bout d'une heure de sommeil, Brucelin est revenu au degré 4 (ivre). Il a récupéré un segment de fatigue et son endurance est remontée à son maximum, moins 8 points (2 points par degré d'éthylisme encore existant).

Enchantement. L'enchantement d'une dose d'un breuvage alcoolisé ne modifie pas sa Force, mais contraint le buveur à jouer autant de jets d'Éthylisme que l'enchantement possède de points de rêve. Les résultats de ces jets sont additionnés. Pour que l'effet magique ait lieu, l'intégralité du fluide enchanté doit être bue par le même buveur.

La Musique

Quand un musicien joue, il est indispensable de déterminer la qualité de sa prestation en utilisant la règle des points de qualité. Seule une qualité positive, +1 au minimum, peut influencer le moral. Si c'est le cas, tout auditeur dont la propre compétence de Musique et le moral sont inférieurs à la qualité de la musique, peut jouer un jet de moral heureux. Si le moral augmente, il ne pourra plus le faire grâce à la musique au cours de la même journée.

La règle s'applique au musicien lui-même. S'il obtient une qualité supérieure à son moral et à son propre niveau, autrement dit s'il se surpasse, il peut jouer un jet de moral heureux.

Rentrée à l'auberge, Nitouche se met à jouer de la mandoline et obtient une qualité +2. Brucelin s'est réveillé et l'écoute. Il a -8 en Musique et +1 en moral. Tout cela étant inférieur à +2, la qualité du morceau, il peut jouer un jet de moral heureux. En ce qui concerne Nitouche, +2 est supérieur à son niveau, mais inférieur à son moral actuel qui est de +3. Elle n'est pas vraiment transportée.

Difficulté libre. Quand un musicien désire jouer, il peut soit improviser, avec une difficulté de base de zéro, soit s'octroyer une difficulté libre comme en combat, représentant la difficulté du morceau qu'il choisit dans son répertoire. Pour déterminer la qualité obtenue, utiliser dans le premier cas les règles d'Improvisation, et dans le second, les règles d'Interprétation *(voir 2. L'ÉTINCELLE)*. Dans les deux cas, une particulière avec un ajustement final négatif permet de gagner des points d'expérience.

Quand plusieurs musiciens jouent ensemble, la difficulté doit être la même pour tous, improvisation ou interprétation. La qualité globale s'obtient en faisant la moyenne de toutes les qualités obtenues séparément. Si un soliste a un rôle plus important, on peut lui attribuer un cœfficient. Puis c'est toujours sur la qualité globale que se fondent les jets de moral de chacun. Qui plus est, si l'un des musiciens obtient une particulière avec, quant à lui, un ajustement final négatif, il ne gagne des points d'expérience que si la qualité globale est au minimum de zéro. On n'a rien à espérer à jouer dans un mauvais orchestre.

Brucelin a acheté un tambourin et s'escrime à taper dessus pendant que Nitouche joue de la mandoline. La musicienne interprète une qualité +2 (difficulté -2). Étant soliste, on lui accorde un cœfficient 2. Brucelin, qui a toujours -8 en Musique, joue en final un jet d'OUÏE à -10, obtient un échec normal et donc une qualité -10. Nitouche, dans un accès de virtuosité, obtient une particulière, pour une interprétation «très brillante». La qualité globale est ainsi calculée : -10 (Brucelin) +2 (Nitouche) +2 (cœfficient du soliste) /3 = -2. Malgré sa particulière Nitouche ne gagne aucune expérience, et la prestation ne vaut certainement pas un jet de moral. «Et si tu retournais à l'Ardoise magique ?» s'écrie-t-elle.

Autres arts. Les mêmes règles s'appliquent sans changement pour toutes les autres formes d'art : danse, comédie, jonglerie, etc., ainsi que pour tout ce qui peut s'exprimer par des points de qualité et être source de plaisir. Consommer un repas de qualité 4 peut augmenter le moral de tous les convives qui ont moins de +4 en Cuisine. Ce qui ne veut pas dire que les autres ne trouvent pas ça bon, mais en tant que spécialistes, ils sont plus exigeants.

Le Cœur

Les émotions des personnages sont en général les émotions des joueurs autour de la table : méfiance, surprise, inquiétude, colère, etc. Par contre, les sentiments passionnels, tels que l'amour, ne peuvent pas être ressentis par les joueurs. Si c'était le cas, si un joueur tombait réellement amoureux d'un personnage, il ferait mieux d'arrêter tout de suite le jeu de rôle. Mais est-ce à dire que les personnages, eux, ne peuvent jamais être amoureux ? Nombre d'exemples dans la littérature, à commencer par le vénérable cycle arthurien, semblent indiquer que c'est peut-être même le sujet le plus important.

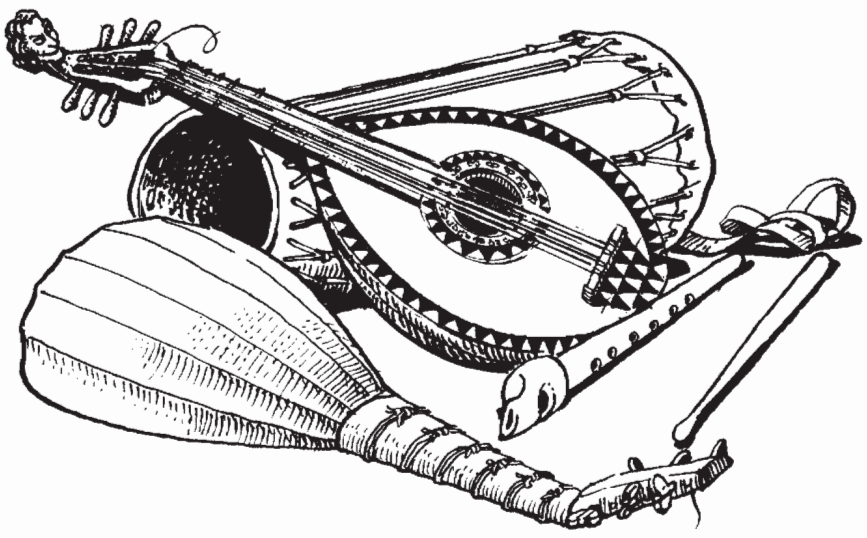
La règle des points de cœur est doublement optionnelle. D'une part, chaque gardien des rêves est libre de l'adopter ou pas, d'autre part, chaque joueur est également libre de l'adopter ou pas. Rien ne peut forcer un joueur à ce que son personnage tombe amoureux d'un autre personnage : ce choix, cet aspect de son rôle, lui appartient entièrement. Il n'empêche que s'il l'accepte, son personnage risque de lui échapper par moment.

Les points de cœur. Avoir des points de cœur pour un autre personnage signifie être amoureux de lui. On peut avoir de 1 à 4 points de cœur, correspondant aux quatre principaux pétales de la marguerite : un peu, beaucoup, passionnément, à la folie. Pour la jouabilité, on supposera qu'on ne peut avoir des points de cœur que pour un seul personnage à la fois. Pour tomber amoureux d'un autre, il faut d'abord perdre les points de cœur qu'on a pour le premier.

Comme on s'en doutait, Nitouche et Brucelin sont amoureux. Nitouche a 2 points de cœur pour lui, elle l'aime «beaucoup» ; Brucelin en a 3, il l'aime «passionnément».

Moral. Quand deux personnages passent ensemble un tendre moment, chacun joue 1d6. Si les résultats sont identiques, le moral de chacun peut augmenter. La toute première fois que deux personnages passent un tendre moment ensemble, le jet de moral de chacun est très heureux, une variante du jet heureux qui augmente le moral de 2 en cas de réussite et tout de même de 1 en cas d'échec. Toutes les autres fois, le jet de moral est simplement heureux. Si les résultats des d6 ne sont pas identiques, le jet de moral de chacun est neutre, chacun pouvant alors tendre vers zéro selon l'état actuel de son moral. Si c'est la toute première fois, le jet de moral est heureux.

Effet des points de cœur. Chaque personnage possédant des points de cœur pour l'autre, peut en soustraire ou en ajouter, de un jusqu'à la totalité, au résultat de son d6, jusqu'à obtenir le



résultat obtenu par l'autre. Le résultat ainsi modifié a la même valeur qu'un résultat directement obtenu. Quand un personnage a 4 points de cœur pour l'autre, il n'échoue ainsi que si l'un des deux tire 1 et l'autre 6.

Nitouche et Brucelin sont tendrement enlacés. Sans voyeurisme excessif, examinons simplement le résultat de leurs d6. Nitouche a obtenu 2 et Brucelin 4. Nitouche ajoute ses deux points de cœur et obtient 4 ; Brucelin soustrait deux des siens et obtient 2. Chacun obtient finalement le même résultat que le d6 de l'autre et peut jouer un jet de moral heureux.

Le revers de la médaille est que chaque point de cœur donne un malus de -2 à tous les jets de VOLONTÉ(/Moral) lorsque l'autre est concerné. Voyez Tristan et Iseult, voyez Roméo et Juliette.

Brucelin cauchemarde. Il rêve que Nitouche vient de disparaître dans un scintillement violet : une déchirure du rêve ! Il sait que l'arrivée de l'autre côté peut être mortelle. Va-t-il pénétrer à son tour dans le scintillement ? Le gardien des rêves lui fait jouer un jet de VOLONTÉ avec un ajustement de +1 (son moral) + -6 (-2 pour chacun de ses trois points de cœur) = -5, 30%. Avec un 51, Brucelin échoue. Même si le joueur qui jouerait Brucelin ne voudrait pas qu'il le fasse, le gardien des rêves déclare que le personnage n'a plus sa VOLONTÉ : il pénètre dans le scintillement...

Acquisition des points de cœur. Comme dit précédemment, rien n'oblige personne à acquérir des points de cœur pour qui que ce soit. Toutefois, au moment privilégié de l'extrême fin du Château Dormant, tout joueur qui le désire peut déclarer que son personnage acquiert de 1 à 4 points de cœur pour n'importe quel autre personnage, PJ ou PNJ. On peut en acquérir un aujourd'hui, puis deux autres le surlendemain, ou quatre d'un seul coup, etc., tant qu'on ne dépasse pas les quatre possibles. Le gardien des rêves peut décider de la même façon que l'un de ses PNJ acquiert des points de cœur pour un personnage joueur.

Perte des points de cœur. Les points de cœur peuvent être perdus de deux façons, en douceur ou avec larmes et grincements de dents. Dans les deux cas, comme l'acquisition, la perte des points de cœur est le pur choix du joueur. On ne peut par contre en perdre qu'un seul à la fois.

Chaque fois que le jet de moral qui suit un tendre moment est tel que le personnage n'a perdu ni gagné de point de moral (jet heureux échoué, jet neutre réussi avec un moral positif), le joueur peut décider que son personnage est moins amoureux et qu'il perd un point de cœur.

A l'extrême fin du Château Dormant, le joueur peut décider arbitrairement que son personnage perd un point de cœur. Mais comme il n'y a aucune raison ponctuelle, c'est que son personnage souffre. En conséquence, il perd 4 points de moral en même temps que son point de cœur. Si son moral est trop bas pour perdre 4 points, il compense en prenant le nombre correspondant de points de dissolution. Un personnage qui a -3 en moral prend directement 4 points de dissolution. On peut vouloir perdre des points de cœur parce que l'autre n'en a aucun pour vous, ou parce qu'il a disparu, ou toute raison plus tragique encore.

Quand on est séparé d'un personnage pour qui l'on a des points de cœur, juste avant le jet de moral de l'extrême fin du Château Dormant, le gardien des rêves peut exiger un jet de VOLONTÉ/(moral) - Cœur, et en cas d'échec, décider que le jet de moral est en situation malheureuse.

Le Vrai-rêve

Le vrai-rêve est l'état «normal» des créatures. C'est une harmonie naturelle avec les courants du rêve, une sorte d'état de grâce originel. Les vrai-rêvants vivent en empathie profonde avec leur environnement et leurs propres aspirations. Ce n'est pas une démarche intellectuelle, mais un état naturel. Le vrai-rêve est totalement incompatible avec le haut-rêve. En acquérant le don de haut-rêve, l'individu vit une expérience mystique irréversible. Il franchit une étape décisive dans la compréhension générale du rêve des Dragons en devenant capable de le manipuler. Pour lui, le rêve ne sera plus jamais le même, et c'est définitif. Ayant accompli un pas certes important sur le chemin de la connaissance, il perd du même coup l'innocence originelle du vrai-rêve.

En termes de jeu, tous les personnages qui ne sont pas haut-rêvants, sont vrai-rêvants. Cet état se traduit par deux avantages : récupération automatique de la chance et compétences de vocation.

Chance

Les vrai-rêvants regagnent automatiquement un point de chance par jour, durant le moment privilégié de l'extrême fin du Château Dormant, à la seule condition de n'en avoir dépensé aucun au cours de cette journée qui s'achève. Autrement dit, il suffit de rester un jour entier sans dépenser de point de chance pour en récupérer un le lendemain. Il n'y a aucun jet de dés, la récupération est automatique.

Vocation

Les vrai-rêvants ont la possibilité d'une vocation, c'est-à-dire de se vouer entièrement, corps et rêve, à un art, artisanat, métier, science, d'y consacrer tout leur enthousiasme et leur rêve. En termes de jeu, chaque personnage vrai-rêvant choisit librement 4 compétences qui deviendront l'objet de sa vocation. Il peut s'agir de n'importe quelles compétences, générales, particulières, spécialisées, connaissances ou compétences de combat. Un fois choisies, les compétences de vocation ne pourront plus être changées en ce qui concerne l'incarnation actuelle du personnage.

Vis à vis de ses 4 compétences de vocation, le vrai-rêvant bénéficie de deux avantages : meilleur appel au moral, meilleure transformation de stress.

Moral

Quand un vrai-rêvant, ayant un moral positif, fait appel à son moral mais manque néanmoins son jet d'action, au lieu de perdre systématiquement un point de moral, il ne le perd que si son action a échoué avec un échec total.

Quand un vrai-rêvant, n'ayant pas de moral positif, fait appel à l'énergie du désespoir, il obtient toujours automatiquement un point de moral virtuel, sans avoir à commencer par tenter un jet de moral pour cela. S'il manque ensuite son jet d'action, c'est alors qu'il joue un jet de moral. Si ce jet de moral réussit, il ne perd pas de point de moral ; s'il échoue, il en perd un.

Soulignons encore que ces règles ne s'appliquent qu'aux 4 compétences de vocation. Pour toutes les autres, les appels au moral sont joués selon la règle standard.

Stress

Quand un vrai-rêvant transforme ses points de stress, il doit préciser avant de jeter les dés si le résultat ira ou non à ses compétences de vocation. Dans l'affirmative, le résultat de son jet de rêve est lu sur la table ci-contre.

Les points d'expérience dus au stress peuvent être répartis entre les compétences de vocation ou aller à une seule d'entre elles. Si le personnage veut mettre ses points ailleurs que dans ses compétences de vocation, il utilise la table standard. Quand une compétence de vocation a rejoint le niveau de l'archétype, elle ne peut plus bénéficier de l'avantage du stress, mais bénéficie toujours de celui du moral.

Note. Les appels au moral, comme les appels à la chance, étant impossibles pour les jets d'INTELLECT, il peut être assez peu fructueux de choisir des connaissances comme compétences de vocation, ces dernières étant principalement jouées avec INTELLECT. Les compétences troncs ne peuvent former une compétence de vocation en elles-mêmes, mais chacune de leurs composantes peuvent l'être.

Brucelin est vrai-rêvant et a choisi Epée à une main, Esquive, Corps à corps et Cuisine comme compétences de vocation. Tant qu'il aura un moral positif, il pourra faire appel à son moral sans grand risque pour chacune d'elles, puisqu'il ne perdra de point qu'en cas d'échec total.

Stress de Vocation

Echec Total	20%
Echec Particulier	30%
Echec	50%
Normale	75%
Significative	100%
Particulière	150%
Double Particulière	200%

Le Livre du Haut-rêve

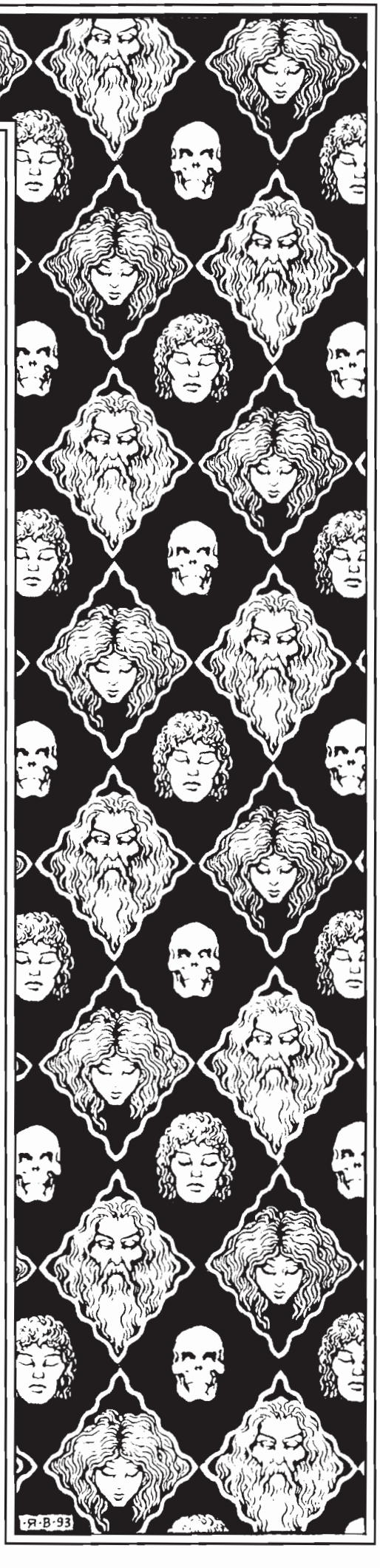
RÊVE DE DRAGON

Oniros est le rêve à l'état pur. Par la voie du rêve, les haut-rêvants agissent directement sur le monde physique et sont capables d'en modifier la structure par la transmutation de ses éléments : l'air, la terre, l'eau, le feu, le bois et le métal. Puissante est la voie du rêve, dont l'œuvre de transmutation, une fois accomplie, est définitive.

Hypnos est le sommeil, géniteur du rêve. Par la voie du sommeil, les haut-rêvants agissent directement sur les créatures en altérant leurs perceptions, générant un rêve différent : illusions, suggestions, supra-perceptions. Puissante est la voie du sommeil, dont les illusions, une fois suggérées, sont considérées comme vraies.

Narcos est la torpeur, épouse d'Hypnos et mère du rêve. Par la voie de la torpeur, les haut-rêvants génèrent le rêve au sein de la matière inerte par l'opération de l'enchantement : potions de soins, talismans, anneaux de pouvoir, armes magiques. Puissante est la voie de la torpeur, dont les objets inertes, une fois sublimés, deviennent capables de rêver.

Thanatos est la voie du réveil, destructeur d'Oniros, bourreau d'Hypnos et de Narcos. Par la voie du réveil, les haut-rêvants agissent tant sur le monde physique que sur les créatures, tous destinés à mourir de sa main : flé-trissement, putrescence, envoûtement, nécromancie. Puissante est la voie du réveil, dont le cauchemar, une fois déchaîné, engendre le néant.



Les Terres du Rêve

Dans un monde où tout n'est que rêve, la magie peut s'expliquer facilement : pour changer le cours du monde, il suffit de changer le cours du rêve. Les haut-rêvants sont ceux qui possèdent ce pouvoir.

Le don de haut-rêve, don indispensable pour pratiquer la magie, est essentiellement la connaissance de la langue des Dragons, appelée Draconic, et des trois degrés de profondeur de rêve, appelés couramment «terres du rêve» : basses, médianes et hautes terres.

Mais qu'est-ce au juste que ces terres ? qu'est-ce que le Draconic ? comment le haut-rêvant s'y prend-il pratiquement pour faire acte de magie ? quels sont les risques qu'il encourt ? comment augmente-t-il peu à peu son pouvoir ? Telles sont les questions traitées dans ce premier chapitre.

Le Rêve

Les sages ont coutume de dire : «Commençons par le commencement. Si nous rêvons nous-mêmes, la nuit lorsque nous dormons, c'est parce que le *rêve* existe. Le rêve, nous l'appelons *Oniros*. Ce n'est pas une personne, pas une créature, c'est simplement le principe de rêver. Si nous lui donnons ce nom d'Oniros, c'est parce que nous ne comprenons pas entièrement le principe de rêver, et qu'ainsi Oniros garde la part de mystère qui est sienne et qui n'existe pas dans le simple mot *rêve*.»

Et les sages disent encore : «Lorsque nous rêvons, la nuit, ne créons-nous pas un monde ? Un monde différent de la réalité que nous vivons à l'état de veille, un monde qui n'appartient qu'à nous, un monde qui n'existe pas réellement ? Et pourtant, tant que dure notre rêve, nous croyons à sa réalité. Il faut l'épreuve du réveil pour le disqualifier et constater *que ce n'était qu'un rêve*. S'il en est ainsi de nos rêves, pourquoi n'en serait-il pas de même de la réalité du monde ? Ne surviendra-t-il pas quelque jour où un réveil ultime disqualifiera la réalité du monde de la même façon que nous disqualifions l'apparente réalité de nos rêves ? Et s'il en est bien ainsi, c'est que le monde est rêvé par *quelqu'un*.

Et les sages ont encore coutume de dire : «Le monde est un rêve de Dragons. Nous ne savons pas qui sont les Dragons ni à quoi ils ressemblent, en dépit de l'antique iconographie qui les dépeint comme de gigantesques créatures ailées capables de cracher feu et flammes. Non, nous ne savons pas qui ils sont, mais nous savons qu'ils sont les Grands Rêveurs du monde. Et nous le savons parce que de par nos propres expériences nocturnes, nous savons qu'Oniros existe, et qu'Oniros étant le rêve à l'état pur, il est le même pour tous. A son regard, il n'y a pas de différence entre les Dragons, grands rêveurs de notre monde, et nous-mêmes, créatures rêvées, quand nous rêvons à notre tour. Nous sommes assurément les grands rêveurs des êtres qui peuplent nos propres songes, et nous pouvons sans peine imaginer que les Dragons qui nous rêvent sont eux-mêmes rêvés par des Dragons encore plus grands.

Et les sages de questionner encore : «Mais comment pouvons-nous en être si sûrs ?» Et de répondre : «Parce qu'il y a les haut-rêvants et que nous ne pouvons nier l'actualité de leur pouvoir. Leur origine est mystérieuse et remonte au début des temps. La légende affirme que ce sont les Gnomes qui furent les premiers haut-rêvants. En observant les pierres précieuses, les gemmes qui sont les larmes de joie des Dragons, ils par-vinrent à en comprendre la langue. Et l'ayant comprise, ils purent s'en servir pour influencer le cours du rêve. Ils purent s'en servir pour chuchoter aux grands rêveurs du monde : «Et si au lieu de rêver le monde comme ceci, tu le rêvais plutôt comme cela ?» Et les Dragons, obéissant machinalement aux accents de leur propre langue, rêvèrent le monde comme cela plutôt que comme ceci. Pour les autres créatures rêvées, le changement fut si soudain et si inexpli-cable que, faute de pouvoir le comprendre, il lui donnèrent le nom de *magie*.»

Maître et créateur

Les sages ont encore coutume de dire : «Mais comment les Dragons peuvent-ils être influencés par une créature qui, tout bien considéré, n'existe pas vraiment pour eux, qui n'est que le fantasme de leur activité nocturne ?» Et de répondre : «Pour la raison-même qu'Oniros est le même pour tous et que le rêve des Dragons ne *fonctionne* pas différemment de nos propres rêves. Sommes-nous les *créateurs* ne nos propres rêves ? Assurément que nous le sommes. Si nous n'existions pas, nos rêves n'existeraient pas non plus ; ils n'existent que parce que nous les créons. Il en est de même pour les Dragons qui sont les créateurs de leurs rêves.

«Or s'il est accordé que nous soyons les créateurs de nos rêves, en sommes-nous pour autant les *maîtres* ?»

Et les sages de hocher finement la tête avant de continuer : «Si nous étions les *maîtres* de nos rêves, comment expliquer que nous puissions faire des cauchemars ? Comment expliquer que nos rêves soient si souvent peuplés de choses qui nous

effraient, qui nous angoissent, qui nous torturent ? Comment expliquer que nous ne cherchions qu'à nous en échapper par le réveil tant leurs cours est devenu haïssable ? Est-ce ainsi que pratique un *maître,* à moins qu'il ne soit fou et masochiste ?»

«Non, il est bien plus sage de penser que, quoique indéniables créateurs, nous ne sommes pas les maîtres de nos rêves. Il nous faut admettre que les créatures que nous rêvons ne sont pas nos absolus pantins, qu'elles possèdent une liberté au coeur du rêve qui est pourtant le nôtre. Et plus que tout, il nous faut admettre qu'elles ont un pouvoir sur nous, le pouvoir de nous influencer, le pouvoir de décider à notre place. Face à cela nous n'avons guère que deux options : nous soumettre ou user de notre dernier pouvoir de créateur, qui est celui de destructeur, et nous réveiller.»

Les sages ont alors coutume de conclure : « Et s'il en est ainsi dans nos rêves, il en est forcément de même dans le rêve des Dragons, puisqu'Oniros est le même pour tous. Ce n'est pas parce que le monde n'est qu'un rêve que nous ne sommes que des jouets. Au sein de ce rêve, nous possédons notre liberté. Et cette liberté va même jusqu'à plier le rêve à nos caprices, comme en témoignent ceux qui ont le pouvoir d'influencer les Dragons et que nous appelons les haut-rêvants.»

Une particularité que nous pouvons retenir de ce remarquable discours des sages est que les haut-rêvants sont les cauchemars des Dragons. Mais nous en reparlerons en temps et en heure.

Une création non-stop. Pour bien assimiler le processus, il est nécessaire de saisir quel genre de création est un rêve. Ce n'est pas une création achevée, comme un livre ou une peinture, que le créateur peut ensuite contempler en se reposant, au bout du septième, du neuvième, ou de n'importe quel jour qui lui convient. Un rêve est une création *non-stop,* jamais terminée, toujours en train de se faire. Son seul achèvement est le réveil, c'est-à-dire sa destruction. C'est comme la musique d'un musicien en train de jouer : elle n'existe que tant que ses doigts courent sur le clavier, remise en cause, remise en *création*, à chaque note, à chaque touche. S'il s'arrête : plus rien.

Tel est le rêve, et telle est la façon dont il peut être si «facilement» modifié. Le haut-rêvant est celui qui murmure au pianiste : «Do dièse à la place de mi bémol !» Le pianiste obéit malgré lui, et la musique, la création, se poursuit. A un moment, toutefois, elle a été différente de ce qu'elle aurait pu être. Le processus reste naturel. Seule l'intervention ne l'est pas, et elle seule peut faire dire aux auditeurs, choqués par l'inattendu du changement de tonalité : «Il se passe quelque chose de pas normal...» Puis ils n'y pensent bientôt plus : le rêve continue.

Le Draconic

Si les Gnomes du Premier Âge acquirent les premiers balbutiements du Draconic en comprenant les gemmes, ce n'est seulement que parce que ces dernières étaient les plus «parlantes». En réalité, tous les éléments du rêve des Dragons expriment le Draconic : chaque pierre, chaque fleur, chaque goutte d'eau, chaque nuage est porteur d'un message dans la langue des Dragons. Et comment pourrait-il en être autrement puisque tout n'est que rêve, tout n'est en définitive que l'esprit des Grands Rêveurs. Le Draconic est l'expression du rêve des Dragons.

Le Draconic n'est donc pas une langue au sens commun que nous donnons à ce mot. Il ne peut être parlé, phonétiquement exprimé, aucune syllabe ne lui correspond. Il ne peut être écrit, aucun symbole, rune, hiéroglyphe, idéogramme, ne lui correspond non plus. Il peut en revanche être lu, déchiffré, dans les éléments-mêmes du rêve des Dragons. Seuls les haut-rêvants sont toutefois capables d'effectuer cette *lecture*. Celui qui ne possède pas le don de haut-rêve ne voit dans la brillance d'une goutte de rosée que la brillance d'une goutte de rosée. Le haut-rêvant peut y lire autre chose, il peut y déchiffrer la signification draconique d'une goutte de rosée. Et c'est ainsi que de lecture en lecture draconique, il augmente peu à peu sa connaissance de la langue du rêve, et par là même augmente son pouvoir de haut-rêvant, c'est-à-dire de magicien.

Les quatre voies

La complexité de chaque message ou signe draconic est telle qu'elle ne saurait être comprise dans sa globalité. Pour en tirer parti, le haut-rêvant doit l'envisager selon un certain angle de compréhension, limitatif et exclusif. Ces angles de compréhension sont ce que l'on nomme les *quatre voies*. Pratiquement, pour déchiffrer un signe draconic, le haut-rêvant doit choisir l'une des quatre, comme un message codé qui pourrait être décrypté au moyen de 4 clés, chaque clé étant exclusive et fournissant sa propre interprétation, différente des trois autres. Les quatre voies sont la voie d'Oniros, la voie d'Hypnos, la voie de Narcos, et la voie de Thanatos.

Oniros. Oniros, nous l'avons vu, est le rêve à l'état pur. Le pouvoir acquis par cet angle de compréhension permet de modifier le monde dans ce qu'il a de physique et uniquement. C'est par exemple créer de la lumière ou de la chaleur, transformer le bois en métal ou l'air en feu.

Hypnos. Pour rêver, il faut dormir. Hypnos est le sommeil qui engendre le rêve. Selon les écoles, Hypnos est tantôt considéré comme le père d'Oniros, tantôt comme sa mère, ce qui a peu d'importance au niveau pratique. Par la voie d'Hypnos, le haut-rêvant influence directement l'esprit des créatures. C'est la voie des suggestions, des illusions, et des illusions suprêmes que sont les invocations. C'est par exemple lancer un sort de sommeil, se rendre invisible, ou invoquer l'aide d'un puissant guerrier.

Narcos. Pour engendrer, il faut être deux. Narcos est le second parent d'Oniros, tantôt père, tantôt mère, selon les points de vue. Narcos est également le sommeil, mais un sommeil plus lourd, plus proche de l'engourdissement, de la torpeur, de l'inertie. C'est la voie des enchantements, qui consistent à introduire du rêve dans la matière, la voie de création des objets magiques : par exemple une épée enchantée, une amulette de protection.

Thanatos. Thanatos est le méchant de l'histoire, et pourtant inévitable. Le concept de rêve n'est possible qu'opposé à *réalité*. Pour cela, pour cette prise de conscience, il faut se réveiller. Thanatos est le réveil et les forces qui conduisent jusqu'à lui. En tant que réveil, c'est la *mort* du rêve, et donc la mort de tout ce qui existe. En tant que force y conduisant, c'est le *cauchemar*. Sur le plan pratique, Thanatos est ainsi la voie noire de la nécromancie. Par cette voie est accompli ce qui est fondamentalement *contre nature* et conduisant donc inéluctablement au cauchemar. Ce sont les effets physiques (et non plus illusoires comme avec Hypnos) accomplis sur les créatures : envoûtement, métamorphose, animation de cadavre.

Les terres du rêve

Mais pourquoi les magiciens sont-ils donc appelés *haut-rêvants* ? Parce qu'ils sont capables d'appréhender la structure du rêve d'une façon beaucoup plus complète (et complexe) que les autres créatures et d'en envisager consciemment les deux états : basses et hautes terres du rêve.

L'état de rêve que l'on nomme allégoriquement les *Basses Terres du Rêve* est le rêve en ce qu'il a de plus simple et de plus ordinaire, le rêve dont tout un chacun peut faire l'expérience, magicien ou non, même les animaux. Il s'agit ni plus ni moins du monde lui-même, de ce qu'on peut en vivre et appréhender au premier degré. C'est à la fois la réalité vécue et les rêves que l'on fait en dormant. Les rêves prémonitoires, significatifs, les souvenirs d'archétype, appartiennent aux Basses Terres du Rêve. Quand un personnage meurt et *se réveille*, il vient de quitter une région des Basses Terres pour une autre.

A l'opposé, les *Hautes Terres du Rêve* sont comparables à ce que la cause est à l'effet. Les Hautes Terres n'appartiennent qu'aux Dragons. Elles représentent leur pouvoir personnel de rêver, pouvoir qui se concrétise par la réalisation des Basses Terres où les créatures peuvent rêver à leur tour. Rêver pleinement dans les Hautes Terres est impossible aux créatures, même aux haut-rêvants. Il leur faudrait pour cela être un Dragon, être en quelque sorte de l'autre côté de la barrière. Seules de brèves incursions y sont possibles, pour les haut-rêvants comme pour les autres. Ces incursions sont toujours involontaires et ont lieu lorsque le potentiel de rêve a été amoindri et qu'il est nécessaire de le recharger. Mais se retrouver si proche de la conscience des Dragons est une expérience mystique terrifiante, incluant la prise de conscience que l'on n'est soi-même absolument *rien du tout*, rien qu'un fantasme, un soubresaut nerveux, une modification chimique dans un neurone d'un inimaginable cerveau... Mal assumée, la montée dans les Hautes Terres du Rêve est toujours préjudiciable à la santé mentale des personnages ; bien assumée, elle peut le rendre plus fort. Quoiqu'elle soit toujours involontaire, même pour les haut-rêvants, ces derniers ont l'avantage sur le reste des créatures de savoir de quoi il s'agit et d'être mieux cuirassé mentalement. C'est à cette connivence avec les Hautes Terres du Rêve qu'ils doivent leur nom.

Les Terres Médianes. Les Terres Médianes du Rêve (en abrégé TMR) sont un compromis entre les basses et les hautes terres. C'est un état mental, sorte de transe, dans lequel se plonge le haut-rêvant lorsqu'il désire faire acte de magie, lancer un sort. Ce faisant, le haut-rêvant n'est ni dans les hautes terres (le rêve absolu) ni dans les basses (le monde tel qu'il est rêvé). Il n'est ni endormi (indispensable pour rêver) ni pleinement éveillé (indispensable pour oeuvrer sur le monde). On dit, dans le jargon de la magie, qu'il est en *demi-rêve*. Cet état, à mi-chemin entre les deux pôles, lui permet d'influencer les Grands Rêveurs dans les hautes terres, et d'en répercuter l'effet dans les basses, c'est-à-dire le monde.

Le positionnement mental dans les Terres Médianes du Rêve est d'une particulière complexité. Selon l'influence précise que le haut-rêvant désire avoir sur les Grands Rêveurs par rapport à l'effet souhaité sur le monde, il doit atteindre un état de demi-rêve spécifique et extrêmement précis, la moindre erreur pouvant entraîner un résultat catas-trophique. Cet état n'est souvent atteint que laborieusement, comme un long voyage mental plein de périls. Les Terres Médianes sont en effet très proches des Hautes Terres et la conscience des Dragons s'y fait parfois sentir, résultant en terribles dangers pour la santé de l'esprit. Sans compter qu'essentiellement confronté à son propre psychisme, le haut-rêvant tombe parfois sur des hôtes indésirables : ses propres insuffisances, ses peurs, ses blocages, souvenirs d'anciens rêve, tourbillons qui l'entraînent et le perdent, monstres qu'il doit combattre ou refouler. Voyager dans sa tête n'est pas de tout repos. Et s'il ne lui faut souvent qu'une quinzaine de secondes pour lancer un sort, il en ressort épuisé comme s'il avait réellement marché pendant des heures.

Le don

Comment acquiert-on le don de haut-rêve ? C'est que question que débattent bien des sages et sur laquelle rien n'est tranché. La thèse la plus courante est que tout le monde, généralement durant l'enfance, rencontre une fois la possibilité de devenir haut-rêvant, par un rêve d'une force inhabituelle et d'une terreur totale. Il y a ceux qui conservent pied, qui ont la force mentale et spirituelle d'aller jusqu'au bout du rêve. Au réveil, ils se souviennent de l'expé-rience et sont capables de se replonger volontairement dans un état voisin (les TMR). Ceux-là ont accompli un pas définitif dans la compréhension du rêve, et en échange de leur innocence, ont acquis le don de haut-rêve. Puis il y a ceux, les plus nombreux, qui ne peuvent supporter tant de terreur et refoulent à tout jamais jusqu'à son souvenir. Ceux-là sont les vrai-rêvants.

En termes de règles, être haut-rêvant ou pas est uniquement un choix du joueur lors de la création ou de la réincarnation de son personnage.

Les Terres Médianes du Rêve

A la lumière de ce que l'on vient de lire, examinons maintenant le côté pratique des choses. Comment, en termes de règles, de caractéristiques, de compétences, de points et seuils, un personnage s'y prend-il pour déclencher un effet magique ?

Les outils du haut-rêvant

Les sorts. Les effets magiques sont produits par ce que l'on appelle des *sorts*. Chaque sort correspond à un effet précis et limité. Les haut-rêvants ne peuvent pas produire n'importe quel effet, ils ne peuvent produire que celui des sorts qu'ils connaissent. Les quatre derniers chapitres de ce livre décrivent, voie par voie, les sorts disponibles et en précisent les paramètres d'application.

RÊVE. La caractéristique RÊVE est la plus importante pour un haut-rêvant. C'est elle qui lui sert à influencer le rêve des Dragons pour obtenir dans le monde l'effet souhaité. Ne pas confondre avec ses *points de rêve*. C'est toujours la caractéristique, non modifiée, qui est utilisée pour lancer un sort. En abrégé, la caractéristique RÊVE est toujours exprimée par un grand R.

Points de rêve. Les points de rêve sont au départ égaux à la caractéristique RÊVE. Comme tous les autres points de *Rêve de Dragon*, leur nombre est fluctuant, à mesure qu'ils sont dépensés puis regagnés. Les points de rêve sont notamment dépensés à chaque fois qu'un sort est lancé avec succès. Bien que le haut-rêvant n'exerce aucune action lui-même sur le monde, se contentant de le suggérer aux Grands Rêveurs, son influence ne peut être effective que s'il libère une partie de son énergie onirique. Cette dépense d'énergie est traduite par une perte de points de rêve. Pour d'autres aspects concomitants, c'est le nombre actuel de points de rêve qui sert de caractéristique, notamment pour résoudre les problèmes que le haut-rêvant rencontre au cours de son positionnement dans les Terres Médianes. En abrégé, les points de rêve sont désignés par un petit r.

Compétence. Le haut-rêvant a quatre compétences de magie à sa disposition, correspondant aux quatre voies de compréhension du Draconic : Oniros, Hypnos, Narcos et Thanatos. Sauf de rares exceptions, chaque sort correspond à une compétence spécifique et ne peut être lancé par une autre voie.

Les Terres Médianes. En termes de jeu, l'état mental que représentent les Terres Médianes du Rêve est concrétisé par une carte symbolique divisée en cases. Chaque positionnement possible est indiqué sous la forme d'un nom de lieu géographique. On trouve ainsi des *plaines*, des *forêts*, des *cités*, etc., chacune occupant une case de la carte. Pour obtenir un effet magique, le haut-rêvant doit se positionner sur l'une de ces cases. Chaque sort est affilié à un type de case de la carte.

Paramètres. Chaque sort est caractérisé :

- par sa voie, c'est-à-dire la compétence de Draconic qui doit être utilisée pour le mettre en oeuvre,
- par son genre, sort ou rituel,
- par un type de case des TMR, où le haut-rêvant doit se positionner,
- par une difficulté (R-),
- par un coût en points de rêve (r). Ce coût est soit fixe, par exemple r7 (7 points de rêve dépensés), soit variable pour un effet graduel, par exemple r2+ (2 points de rêve ou plus au choix du haut-rêvant).

Rituels. Les *rituels* sont des effets magiques aux règles d'application identiques aux sorts, à deux exceptions près. Premièrement, leur lancer comporte un ajustement supplémentaire, positif, neutre ou négatif, correspondant à l'influence astrologique de l'heure où ils sont lancés. Quand un haut-rêvant accomplit un rituel durant une heure qui lui est astrologiquement *très favorable*, il bénéficie d'un bonus de +4 à son jet de RÊVE/ Draconic et inversement d'un malus de -4 si l'heure lui est astrologiquement *très défavorable*. Les deux heures *favorables* confèrent un bonus de +2 et les deux heures *défavorables* un malus de -2. Les six autres heures ne rajoutent ni n'enlèvent rien. Deuxièmement, les rituels, ni leurs échecs totaux, ne peuvent jamais être mis *en réserve*.

Fondamentalement et sans s'occuper pour l'instant des détails, lancer un sort ou un rituel obéit alors aux mêmes règles que n'importe quelle action. Le haut-rêvant joue un jet de RÊVE ajusté positivement par la compétence de Draconic requise et négativement par la difficulté du sort choisi. Si le jet de dés réussit, l'effet magique se produit.

Nitouche connaît H\Tympan d'Hypnos (Collines) R-5 r4. Ces paramètres se comprennent ainsi : H, *c'est la compétence* Hypnos *qui doit être utilisée ;* Tympan d'Hypnos, *c'est le nom du sort, une illusion auditive ;* (Collines), *la haut-rêvante doit mentalement se positionner en collines dans les TMR ;* R-5, *le sort est d'une difficulté -5 ;* r4, *la réussite du sort entraîne une dépense de 4 points de rêve. Supposons le positionnement en collines effectué sans problème, Nitouche joue maintenant un jet de RÊVE/Hypnos à -4. La haut-rêvante a 15 en RÊVE et +3 en Hypnos, ce qui, pour un ajustement final de -1, lui donne 67% de chances de succès. Avec un 48, elle réussit sans anicroche. Elle subit immédiatement une perte de 4 points de rêve, puis son sort opère et elle obtient l'effet désiré.*

La carte des TMR

Les TMR ne sont pas un véritable pays, on ne peut s'y rendre physiquement. Ce n'est qu'un artifice de jeu pour concrétiser le cheminement mental que doit accomplir un haut-rêvant en demi-rêve. Les forêts ne sont pas plus de véritables forêts que les cités ou les sanctuaires ne sont de véritables cités ou sanctuaires. Ce qui est juste, par contre, est que chaque zone est différente de sa voisine et que toutes les zones d'un même genre (toutes les forêts, toutes les cités, etc.) possèdent la même essence et que leur disposition sur la carte correspond au cheminement mental que doit accomplir le demi-rêve du haut-rêvant pour se rendre de l'une à l'autre. (Le principe est assez semblable à la *carte du Tendre* inventée par les précieuses du XVIIe siècle.)

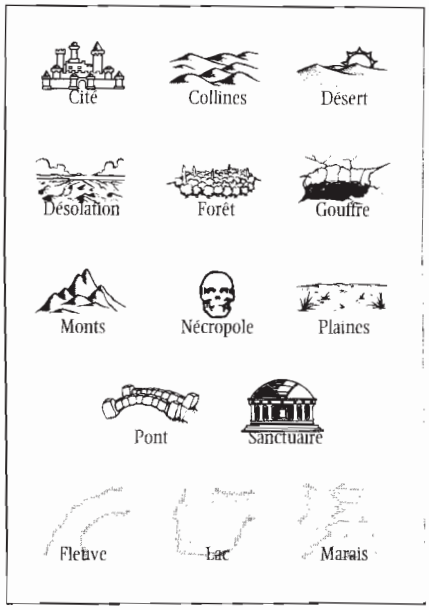
La carte des TMR est la même pour tous. Chaque joueur jouant un haut-rêvant doit en posséder un exemplaire parmi ses feuilles de personnage. Elle lui servira à noter ses déplacements, son positionnement, et d'une manière générale à envisager sa stratégie. Car telle est la magie de *Rêve de Dragon*. De la même façon que le combattant a à sa disposition tout un arsenal de feinte, parade, charge, etc., le haut-rêvant doit pareillement envisager une véritable stratégie par rapport à son propre mental. Ce qui distingue un haut-rêvant d'un autre, c'est la façon dont il tire le meilleur parti de la carte des TMR.

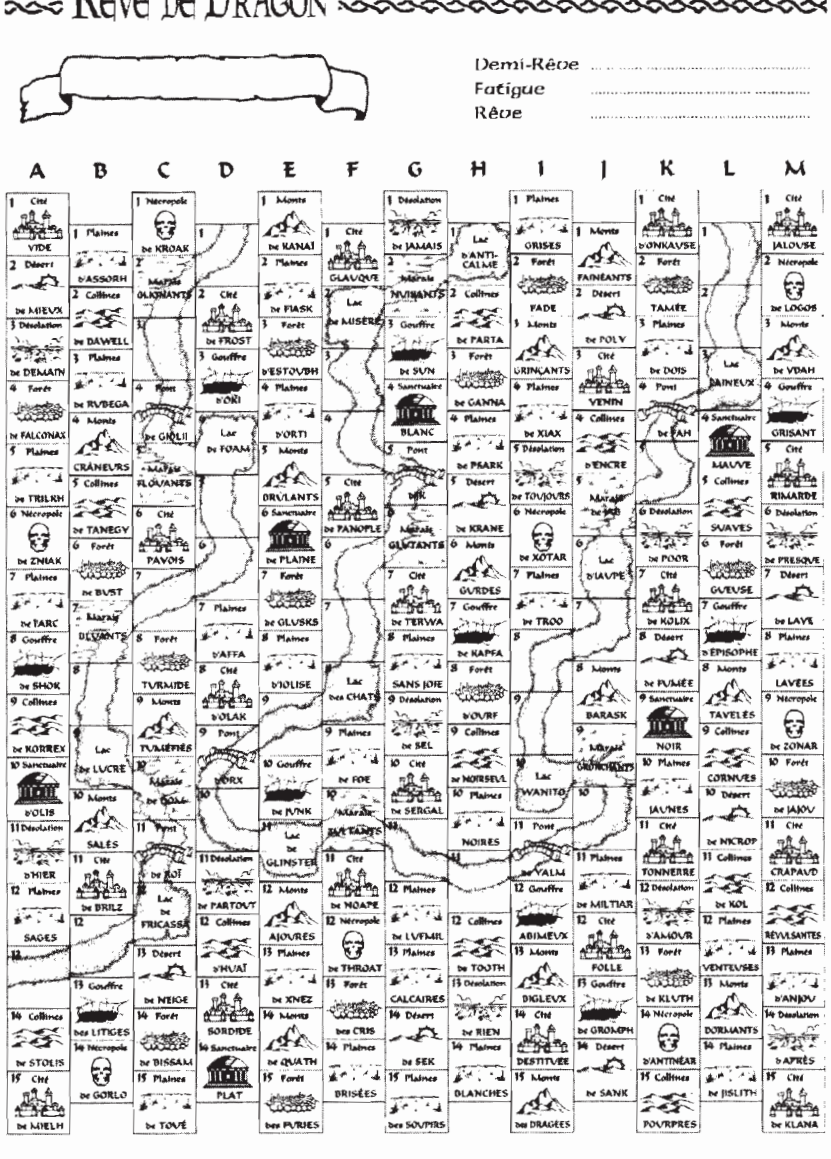
Les genres de terre

Chaque case de la carte représente une *terre*. Il y en a 189, réparties en 14 *genres* : cités (22), sanctuaires (6), plaines (30), collines (14), forêts (15), monts (16), déserts (9), gouffres (10), nécropoles (8), désolations (11), ponts (6), marais (9), lacs (10), fleuve (23). Chaque case est disposée de telle manière à être contiguë à six autres. Quand on se trouve sur une case, on peut donc se rendre directement sur l'une des six qui l'entourent. La carte est chiffrée verticalement de 1 à 15 et horizontalement de A à M, comme une bataille navale. Chaque case peut être ainsi repérée par ses coordonnées.

Outre qu'elle appartient à un genre (forêt, désert, etc.), chaque case possède un nom spécifique. Par exemple, cité Sordide (D13), sanctuaire Blanc (G4), lac des Chats (F8). Pour la plupart des sorts, il suffit de se positionner dans le *genre* de terre adéquat. Par exemple, Tympan d'Hypnos doit être lancé en collines, peu importe laquelle des 14 cases de collines possibles. D'autres effets magiques, notamment les rituels d'invocation, doivent être accomplis dans une terre spécifique. Par exemple, le guerrier Sorde ne peut être invoqué que dans la cité Sordide (D13). Tout cela est mentionné dans le libellé de chaque sort ou rituel.

Cases humides. Les TMR sont traversées par les méandres d'un fleuve, le *Fleuve de l'Oubli*, au parcours jalonné de lacs et de marais. Comme on le verra plus tard, ces cases sont beaucoup plus dangereuses que les autres et un haut-rêvant incertain de ses forces évitera de les traverser directement. Le fleuve peut en revanche être traversé par les ponts sans aucun risque. Toutes les règles s'appliquant au fleuve s'appliquent aux lacs et aux marais.





Lancer un Sort

Lancer un sort comprend deux grandes parties : 1) se positionner dans la terre correcte, 2) réussir le jet de lancer de sort. La première partie est souvent plus épineuse que la seconde.

Demi-rêve. La toute première action consiste à monter en TMR. Là, le haut-rêvant retrouve son *demi-rêve* où il l'avait laissé. Pour bien comprendre le processus, sans plus nous embarrasser de métaphysique, considérons le demi-rêve comme un pion sur un jeu de plateau, les TMR étant justement le plateau. A la création du personnage, le joueur décide librement de la case où il pose son pion (son demi-rêve), il a le choix entre les 189 cases. Ensuite, chaque fois qu'il monte en TMR, il retrouve son pion dans la case où il l'a laissé.

A la création, on décide que le demi-rêve de Nitouche se trouve dans le sanctuaire Blanc (G4). La première fois qu'elle veut lancer un sort, elle monte en TMR et trouve donc son demi-rêve en G4. Voulant lancer un Tympan d'Hypnos en collines, elle déplace son demi-rêve (son pion), case après case, jusqu'aux collines les plus proches, les collines d'Encre (J4). Supposons son périple effectué sans problème et le sort lancé avec succès, la haut-rêvante quitte les TMR. Plus tard, voulant invoquer un Guerrier Sorde, elle remonte en TMR et retrouve son demi-rêve en J4, là où elle l'a précédemment laissé. Le problème alors est que le Guerrier Sorde ne s'invoque qu'en cité Sordide (D13), tout en bas de la carte et de l'autre côté du fleuve : un long périple mental en perspective !

Montée en TMR. Monter en TMR coûte un point de rêve, immédiatement défalqué. Ceci fait, la montée s'effectue automatiquement, sans jet de dés. Le haut-rêvant doit toutefois être capable de se concentrer. Il doit donc être *immobile* et maître de son corps. Si le gardien des rêves estime au vu des conditions que la concentration est impossible, il peut refuser la montée en TMR. Dans des cas plus litigieux, par exemple dans une voiture secouée de cahots ou une barque ballottée par les vagues, il peut demander un jet de VOLONTÉ ajusté à la difficulté qu'il estime.

En TMR, le haut-rêvant est dans un état de demi-rêve, c'est-à-dire que tout en ayant une activité onirique, il reste conscient de ce qui l'entoure dans le monde physique. Il ne peut toutefois tenter aucune action, aucun geste, sous peine de briser sa concentration et de quitter immédiatement les TMR. De la même façon, tout coup reçu, toute bousculade, rompt la concentration et le fait redescendre des TMR.

Extérieurement, un haut-rêvant en TMR n'a rien de très remarquable. Il n'effectue aucun gestuel ni ne prononce aucune incantation. Il a simplement l'air un peu vague, comme s'il était «dans la lune», en train de rêvasser.

Monter en TMR compte pour un déplacement à part entière et prend donc un round entier, coûte un point de fatigue et demande un jet de rencontre (voir ci-après). On ne peut normalement pas se déplacer davantage durant le round où l'on monte en TMR.

Déplacement. Chaque case des TMR coûte un point de fatigue, quel que soit le mode de déplacement (y compris l'immobilité). Chaque case de TMR demande également un *jet de rencontre*. Le jet de rencontre a lieu aussitôt après la prise de fatigue et avant toute autre chose : avant de tenter de maîtriser les cases humides (voir ci-après), avant de tenter de lancer le sort. Si l'on ne désire pas se déplacer et demeurer sur la même case durant le round, il y a malgré tout fatigue et jet de rencontre

Déplacement normal. En déplacement normal, on ne peut se déplacer que d'une case par round. La montée coûte un point de rêve (et compte pour un déplacement).

Déplacement accéléré. En déplacement accéléré, on peut se déplacer de plusieurs cases par round, y compris durant le round de montée. Cette option, au libre choix du haut-rêvant, doit être prise avant de monter ; on ne peut pas la prendre en cours de périple. Le déplacement accéléré coûte 2 points de rêve au lieu d'un lors de la montée. Puis, durant le même round, on peut se déplacer d'autant de cases que l'on désire tant qu'on ne fait pas de rencontre. Si une rencontre survient, elle immobilise le demi-rêve au minimum jusqu'à la fin du round. Quand la rencontre est résolue, le voyage accéléré peut reprendre dès le round suivant. Chaque case traversée coûte un point de fatigue, et un jet de rencontre doit être tiré au début de toute nouvelle case.

Jet de rencontre 1d7. Le jet de rencontre est joué avec 1d7 (utiliser pratiquement 1d8 dont le 8 est considéré non existant (en cas de 8, rejouer indéfiniment jusqu'à obtenir autre chose que 8). Sur un résultat de 1 à 6, rien ne se passe. Sur un 7, une rencontre survient.

Les rencontres

Les rencontres en TMR représentent usuellement les problèmes du haut-rêvant avec son propre mental, ainsi que la proximité terrifiante de la conscience des Dragons ; mais cela peut aussi être ses facilités (Messagers, Passeurs, Fleurs). Les probabilités de faire telle rencontre plutôt qu'une autre varient selon le genre de terres. Nécropoles et désolations sont bien plus dangereuses que cités et sanctuaires. Le gardien des rêves détermine le genre de rencontre par un jet de pourcentage sur la table des Rencontres, en utilisant la colonne correspondant au genre de terre où se trouve le demi-rêve du personnage. Puis il tire le jet de dés indiqué pour déterminer la force de la rencontre. S'il s'agit par exemple d'un Messager des rêves, il tire 2d4. Supposons qu'il obtienne 5 : le Messager rencontré a une force de 5. Il déclare enfin au joueur le genre de rencontre qu'il vient de faire, et sa force. Le joueur peut alors faire son choix.

Face à une rencontre, le haut-rêvant a 3 alternatives : *maîtriser, se dérober, refouler.* Ces alternatives sont mutuellement exclusives, le choix doit en être fait immédiatement et ne peut plus être modifié.

Maîtriser. Pour tenter de maîtriser la rencontre, le haut-rêvant utilise son *nombre actuel de points de rêve* en guise de caractéristique, une de ses voies de Draconic (logiquement la plus haute) en guise de compétence, et une difficulté égale (en négatif) à la force de la rencontre. Jet réussi : la rencontre est maîtrisée ; jet échoué : elle ne l'est pas. Les conséquences d'une rencontre maîtrisée ou non dépendent cas par cas du genre de rencontre. Aucun résultat spécial n'est applicable, aucun point d'expérience n'est gagné en cas de particulière (sauf Rêves de Dragon).

Se dérober. Ayant choisi cette option, le haut-rêvant rompt immédiatement sa concentration et quitte les TMR. La rencontre restera toutefois à l'attendre sur la case jusqu'à la fin de la prochaine même heure (si la rencontre a lieu par exemple a l'heure de la Couronne, elle demeurera en place jusqu'au lendemain, fin Couronne). Si le haut-rêvant remonte en TMR avant l'expiration de ce délai, il ne tire pas de dé de rencontre, mais retrouve *la même* rencontre avec la même force. Il doit alors ou tenter de la maîtriser, ou refouler. On ne peut se dérober deux fois. Passé le délai, la case redevient vide et 1d7 de rencontre est normalement tiré.

Refouler. La façon la plus expéditive de se débarrasser d'un problème est de prétendre qu'il n'existe pas. Cette méthode est la plus facile mais à long terme la plus dangereuse. Ayant choisi le refoulement, la rencontre disparaît comme si elle n'avait jamais eu lieu. Mais le haut-rêvant marque 1 point de refoulement dans le compteur prévu sur sa feuille de route.

Points de refoulement. Chaque fois qu'un haut-rêvant marque un point de refoulement (ou plusieurs points simultanément), il doit faire un *test de refoulement.* Il utilise pour cela 1d20 et doit tenter d'obtenir un résultat *supérieur* à son nombre de points de refoulement. S'il obtient effectivement un résultat supérieur, il s'en tire quitte pour cette fois. Si le résultat est *égal* ou *inférieur*, son mental craque, et le personnage est frappé d'un *souffle de Dragon* (voir ci-après). Puis son compteur de points de refoulement est remis à zéro. Le souffle de Dragon étant tôt ou tard inéluctable, avec la meilleure des chances au bout de 19 refoulements, c'est une option qui n'est à prendre qu'en en pesant bien tous les risques.

Messager des rêves. Maîtrisé, un Messager peut être envoyé dans une autre case des TMR à la place du demi-rêve du haut-rêvant, située à un nombre de cases n'excédant pas sa force. Un messager de 5 points, par exemple, peut être envoyé à un maximum de 5 cases. Il permet de lancer un sort depuis la case où on l'a envoyé quand bien même le demi-rêve ne s'y trouve pas, comme par procuration. Le déplacement du Messager est une téléportation instantanée ayant lieu dans le même round. Le lancer du sort peut donc avoir lieu aussitôt, obéissant par ailleurs à toutes les règles normales. Le Messager n'est actif que durant le round où on le rencontre. Si le lancer du sort échoue, le haut-rêvant quitte les TMR et retrouvera son demi-rêve dans la case où il est réellement et non pas dans celle où il a envoyé le Messager. Les cases humides (Fleuve, Lac et Marais) n'ont pas à être maîtrisées par un Messager, et n'ont pas non plus à l'être par le demi-rêve puisqu'il ne s'y trouve pas réellement. Un Messager peut donc être extrêmement précieux pour lancer un sort depuis une case humide sans prendre de risque. Non maîtrisé, le Messager disparaît.

	force	CITÉ SANCTUAIRE	PLAINES PONT	COLLINES FORÊT	MONTS DÉSERT	FLEUVE LAC	MARAIS GOUFFRE	NÉCROPOLE DÉSOLATION
Messager des rêves	2d4	01-25	01-20	01-15	01-10	01-05	01-02	—
Passeur des rêves	2d4	26-50	21-40	16-30	11-20	06-10	03-04	—
Fleur des rêves	1d6	51-65	41-55	31-42	21-26	11-13	05	—
Mangeur de rêve	1d6	66-70	56-60	43-54	27-44	14-37	06-29	01-20
Changeur de rêve	2d6	71-80	61-75	55-69	45-59	38-49	30-39	21-30
Briseur de rêve	2d6	81-85	76-82	70-82	60-75	50-65	40-60	31-50
Reflet d'ancien rêve	2d6	86-90	83-88	83-88	76-85	66-79	61-75	51-65
Tourbillon blanc	2d6	91-94	89-93	89-93	86-92	80-89	76-86	66-80
Tourbillon noir	2d8	95-97	94-97	94-97	93-97	90-97	87-97	81-97
Rêve de Dragon	7+1d^{dr}	98-00	98-00	98-00	98-00	98-00	98-00	98-00

Passeur des rêves. Le Passeur des rêves fonctionne de façon assez semblable au Messager, sauf qu'il téléporte réellement le demi-rêve sur la case choisie (mêmes restrictions de distance). La téléportation est également instantanée, dans le même round. Si la case d'arrivée est adéquate, le haut-rêvant peut immédiatement tenter de lancer son sort. Bien qu'ayant changé de case, le haut-rêvant ne marque pas de fatigue supplémentaire, et, étant toujours en compagnie du Passeur, ne tire pas d'autre jet de rencontre. Comme le Messager, le Passeur n'est actif qu'un round. Si la case d'arrivée est une case humide, le haut-rêvant doit immédiatement tenter de la maîtriser selon la règle normale. Non maîtrisé, le Passeur disparaît.

Note. On n'est jamais obligé d'utiliser les services d'un Messager maîtrisé ni d'un Passeur, en sorte que si l'on n'en a aucun besoin, on peut se contenter de les laisser passer sans avoir à les maîtriser, et ceci sans pour autant se dérober ni refouler.

Fleur des rêves. Maîtrisée, une Fleur des rêves augmente immédiatement les points de rêve du haut-rêvant d'un nombre égal à sa force. Un Fleur de 3 points vous fait ainsi cadeau de 3 points de rêve. Non maîtrisée, la Fleur des rêves disparaît.

Mangeur de rêve. Maîtrisé, un Mangeur de rêve disparaît. Non maîtrisé, c'est l'inverse de la Fleur : il diminue instantanément les points de rêve du haut-rêvant d'un nombre égal à sa force.

Changeur de rêve. Maîtrisé, le Changeur de rêve peut téléporter instantanément le demi-rêve du haut-rêvant sur une autre case d'un même genre, à son choix, sans limitation de distance. Si par exemple un Changeur est maîtrisé dans une cité, le haut-rêvant peut instantanément téléporter son demi-rêve dans n'importe laquelle des 21 autres cités, à sa convenance. Hormis la distance non limitée, les autres règles d'application sont les mêmes que celle du Passeur. On n'est jamais obligé d'utiliser les services d'un Changeur maîtrisé, mais au tout début de la rencontre, on ne peut pas se contenter de le laisser passer, il faut soit tenter de le maîtriser, se dérober ou refouler. Car non maîtrisé, c'est lui qui prend l'initiative et vous téléporte sur la case de *son* choix. Pratiquement, le gardien des rêves détermine aléatoirement une autre case d'un même genre, mais sans en fournir ni le nom ni les coordonnées. Le joueur connaît le genre de case où il se retrouve, puisque c'est le même, mais il doit maintenant procéder par tâtonnements pour découvrir sa position précise, en déclarant par exemple : «Je me déplace en haut à droite...» Tant qu'il peut y avoir encore un doute sur sa position exacte, le gardien des rêves ne lui indique que le genre de terre où il vient d'entrer, sans en préciser le nom. Il faut rarement plus de 3 cases pour retrouver sa position, mais un autre Changeur ou un Tourbillon peut fort bien intervenir et tout rebousculer. Les haut-rêvants sont souvent perdus dans leur tête.

Briseur de rêve. Maîtrisé, le Briseur de rêve disparaît. Non maîtrisé, il brise la concentration du haut-rêvant et l'oblige à quitter les TMR. Cela fait, il disparaît à son tour. Le haut-rêvant est libre de remonter le round d'après. Le Briseur ayant disparu, on tire à nouveau 1d7 de rencontre. Quitte à devoir quitter les TMR, autant tenter de maîtriser un Briseur, il est peu judicieux de se dérober devant lui.

Reflet d'ancien rêve. Maîtrisé, le Reflet d'ancien rêve disparaît. Non maîtrisé, il emprisonne le demi-rêve du haut-rêvant sur la case où il se trouve, et le haut-rêvant ne peut plus rien faire pour le reste du round. Il ne peut pas lancer de sort, quand bien même il se trouverait sur la case adéquate. Le round d'après, le haut-rêvant doit à nouveau tenter de maîtriser le Reflet pour se libérer. S'il échoue encore, même punition ; et ainsi de suite, de round en round, jusqu'à ce qu'il réussisse enfin à maîtriser le Reflet. Chaque round ainsi passé en prison coûte néanmoins 1 point de fatigue. Tout le temps que l'on reste en compagnie du Reflet, on ne tire pas d'autre d7 de rencontre. Une fois le combat engagé, le haut-rêvant ne peut plus refouler ni se dérober. Sa concentration ne peut plus être rompue que par une cause extérieure (coup, bousculade), et tout se passe alors comme s'il refoulait. Même chose si toute ses cases de fatigue viennent à être marquées, il tombe endormi, concentration rompue, et refoulement obligatoire. Dès que le Reflet est maîtrisé, le round redevient normal. Le haut-rêvant peut lancer son sort s'il est sur la bonne case, ou se déplacer au round suivant.

Tourbillon blanc. Maîtrisé, le Tourbillon blanc disparaît. Non maîtrisé, il emprisonne le demi-rêve du haut-rêvant et le fait dériver sur la carte. Comme avec un Reflet, le haut-rêvant doit poursuivre ses efforts de round en round jusqu'à ce qu'il réussisse. La différence est que chaque round de défaite lui coûte non seulement un point de fatigue, mais également un *point de rêve*. Comme c'est avec ses points actuels de rêve qu'il tente de maîtriser le Tourbil-lon, chaque round qui passe diminue ses probabilités de succès. Aucune autre rencontre n'est à tirer en compagnie d'un Tourbillon et seule une cause extérieure peut rompre la concentration, entraînant alors un refoulement automatique. Même chose si toute la fatigue est marquée ou si les points de rêve tombent à zéro. Si le Tourbillon est maîtrisé du premier coup, le demi-rêve est toujours sur la même case et le reste du round se poursuit normalement. S'il n'est maîtrisé qu'au bout de plusieurs essais, le demi-rêve se retrouve sur une case différente, ayant été entraîné par le Tourbillon. Dans une des six directions possibles, déterminée aléatoirement par le gardien des rêves, la dérive est toujours d'un nombre de cases égal aux rounds de défaite. S'il a fallu par exemple 3 rounds pour venir à bout du Tourbillon, le demi-rêve se retrouve 3 cases plus loin. Comme avec le Changeur, le gardien des rêves n'indique que le genre de terre, et le joueur doit se retrouver par tâtonnements. Connaissant le nombre de rounds de défaite, le joueur connaît l'éloignement, mais il ne connaît pas la direction. Il n'y a pas d'autre rencontre à tirer lors du round de libération. Si la case de libération est une case humide, le haut-rêvant doit immédiatement tenter de la maîtriser. Enfin, si par malheur la case de libération contient un sort en réserve (voir ci-après), celui-ci est immédiatement libéré et fait effet. Hormis cela, le round de libération est un round normal où le haut-rêvant peut tenter de lancer un sort s'il est dans le genre de terre adéquat.

Tourbillon noir. Le Tourbillon noir fonctionne de la même façon que le Tourbillon blanc, sauf que chaque round de défaite coûte 2 points de rêve au lieu d'un, et que la dérive finale est égale au double du nombre de rounds de défaite.

Rêve de Dragon. A tout seigneur, tout honneur ! Le positionnement dans les TMR a pour but d'attirer l'attention des Dragons, il arrive que le résultat dépasse les espérances. Quand le haut-rêvant fait une telle rencontre, il se retrouve aussi près de la conscience des Grands Rêveurs que s'il était dans les Hautes Terres du Rêve, et pire encore, rencontrant justement ce que même dans les Hautes Terres, on cherche généralement à éviter : l'expérience mystique suprême. Mal assumée, elle peut avoir des conséquences profondes sur la santé mentale de l'individu. Maîtrisé, le Rêve de Dragon augmente immédiatement les points de rêve du haut-rêvant d'un nombre égal à sa force (comme une

Fleur). Non maîtrisé, il ne fait pas perdre de points de rêve, mais perturbe la santé mentale du haut-rêvant, perturbation qui se traduit par une *queue de Dragon* (voir ci-après). Les Rêves de Dragon sont les seules rencontres où réussites particulières et échecs totaux sont applicables. En cas d'échec total, le haut-rêvant ne reçoit pas une mais *deux* queues de Dragon. En cas de particulière, témoin d'une expérience brillamment assumée, il gagne l'avantage d'une *tête de Dragon* (voir ci-après). Si son ajustement final était négatif, il gagne normalement les points d'expérience correspondants (moitié en RÊVE, moitié dans le Draconic utilisé). Maîtrisé ou non, un Rêve de Dragon ne fait pas rompre la concentration et le reste du round est normal. Le refouler coûte 2 points de refoulement au lieu d'un.

D^{dr} (dé draconic). Le d^{dr} est un tirage effectué sur 1d8 dont le 8 vaut zéro et que l'on retire indéfiniment en cas de 7, ajoutant chaque nouveau résultat aux précédents. Ne pas confondre avec le d7 de rencontre, qui est également 1d8, mais dont le 8 est ignoré. Ici, le 8 n'est pas ignoré, il vaut zéro. On peut obtenir en le lançant : 0,1,2,3, 4,5,6,7. (Le même résultat serait obtenu avec 1d8-1). Les Rêves de Dragon rencontrés dans les TMR ont une base de 7 points, à laquelle on rajoute 1d^{dr}. Si le dé donne zéro, le Rêve de Dragon n'a qu'une force de 7 (le minimum possible), s'il donne de 1 à 6, on les rajoute et on s'arrête là, pouvant ainsi obtenir une force de 8 à 13. Mais si l'on obtient 7, on a une nouvelle base de 14, sur laquel-le on relance le d^{dr}, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'on cesse de faire 7. Virtuellement, on peut aller ainsi jusqu'à l'infini. Pratiquement, les probabilités font rarement dépasser 3 ou 4 tirages dans les cas les plus graves.

Sortie de la carte. Quand un Tourbillon emporte le demi-rêve d'un haut-rêvant hors de la carte, le gardien des rêves le réintroduit immédiatement. Il peut soit décider lui-même de la case de réinsertion, ce peut être n'importe laquelle des 189, y compris une case humide, ou le déterminer par un procédé aléatoire quelconque. Il peut arriver qu'un haut-rêvant quitte volontairement la carte en espérant que sa réinsertion aléatoire le rapprochera de son but.

Fleuve, lacs et marais

Le Fleuve de l'Oubli est extrêmement sensibilisé à la conscience des Dragons, de même que les lacs et marais attenants. Une légende prétend qu'un haut-rêvant qui serait capable d'en remonter intégralement le cours, finirait par arriver dans les Hautes Terres et que cette voie d'accès lui permettrait d'y rêver pleinement, à l'égal des Dragons, ayant tout oublié de sa précédente condition. Ce n'est naturellement qu'une légende, mais cela explique pourquoi le passage dans les *terres humides* est souvent plus redoutable encore que les brèves incursions involontaires dans les Hautes Terres.

Chaque fois que le demi-rêve d'un haut-rêvant pénètre dans une case humide (fleuve, lac ou marais), il doit obligatoirement tenter de la maîtriser. On ne peut ni se dérober, ni refouler. La force des cases humides est toujours de 7. Comme avec les rencontres, le haut-rêvant utilise ses *points de rêve* comme caractéristique et sa meilleure compétence de Draconic. Puis suivant le résultat :

Fleuve, lac et marais

Ech.T. Pour prix de sa témérité, le haut-rêvant est frappé d'un *souffle de Dragon*. Sa concentration est rompue, il quitte les TMR.

Ech.P. et Echec. La concentration est rompue, le haut-rêvant quitte les TMR.

Norm. et Sign. La case est maîtrisée. Le haut-rêvant est libre d'agir à sa guise pour le reste du round et de se déplacer le round suivant.

Part. Idem, et en cas d'ajustement final négatif, le haut-rêvant gagne des points d'expérience selon la règle normale.

Noter que lorsque la concentration est rompue, en cas d'échec, et que le haut-rêvant quitte les TMR, son demi-rêve reste quant à lui sur la case humide. Dès que le haut-rêvant remonte, le round suivant par exemple, il doit à nouveau tenter de la maîtriser. Or ses points de rêve venant de diminuer de 1, coût usuel d'une montée en TMR, ses chances de maîtrise diminuent tandis que les probabilités d'échec total et de souffle de Dragon augmentent.

Maîtriser les cases humides a toujours lieu après le tirage d'une rencontre. S'il s'agit d'un Tourbillon et qu'il vous emporte, il n'y a plus besoin de maîtriser la case. Mais si la case d'arrivée est une case humide, il faut la maîtriser immédiatement. En cas de Reflet d'ancien rêve, la case humide doit être maîtrisée dès la libération.

Le Fleuve peut être traversé par les cases de pont sans avoir à le maîtriser.

L'Effet Magique

Quand le demi-rêve se trouve sur la bonne case, qu'une rencontre a été éventuellement résolue, que la case a elle-même été maitrisée si elle est humide, le haut-rêvant peut lancer son sort. Il utilise sa caractéristique RÊVE (et non pas le nombre actuel de ses points de rêve), la compétence de Draconic requise par le sort (Oniros, Hypnos, Narcos ou Thanatos), à la difficulté indiquée dans les paramètres du sort.

Jet réussi. Le haut-rêvant dépense immédiatement le nombre de points de rêve indiqué dans les paramètres du sort. Et son sort fera effet dans le monde réel au tout début du round suivant. Pour le reste du round en cours, le haut-rêvant demeure en TMR.

Jet échoué. Le haut-rêvant ne dépense aucun point de rêve (sauf cas d'échec total), mais sa concentration est brisée. Il quitte immédiatement les TMR. Il pourra y remonter au round suivant.

Réussite particulière. En cas de particulière, le haut-rêvant ne dépense que la moitié des points de rêve prévus (arrondi à l'inférieur, mais avec un minimum de 1). Si son ajustement final était négatif, il gagne normalement les points d'expérience.

Échec total. En cas d'échec total, le haut-rêvant dépense 150% des points de rêve prévus (toujours arrondi à l'inférieur) ; et au lieu de l'effet magique souhaité, c'est un effet erroné et imprévisible qui se produit. Cet effet est à l'entière discrétion du gardien des rêves, mais en respectant le champ d'action de la voie : un effet erroné par Oniros affectera toujours le monde matériel inanimé et non les créatures en elles-mêmes, tandis que ce sera l'inverse pour Hypnos ; une invocation erronée fera apparaître n'importe quoi ; par Narcos cela provoquera usuellement la destruction de l'objet ou introduira un vice dans son fonctionnement ; par Thanatos, cela peut être n'importe quoi de très méchant. L'effet est non seulement erratique, mais peut se produire n'importe où, dans les limites de la portée, le haut-rêvant n'a aucun contrôle sur le ciblage.

Zéro point de rêve. Si le haut-rêvant n'a pas assez de points de rêve pour en dépenser 150%, il tombe à zéro point de rêve, endormi, et l'effet erratique incontrôlé n'en a pas moins lieu au début du round suivant. Si, sans pour autant avoir commis un échec total, le coût du sort fait dépenser son dernier point de rêve au haut-rêvant, il tombe pareillement endormi à zéro point de rêve. L'effet normal du sort a tout de même lieu au début du round suivant, mais sans pouvoir être ciblé. Il est alors automatiquement centré sur le haut-rêvant lui-même, ou provo-que un cas de *magie impossible.*

Le ciblage

Au moment de lancer le sort, avant de jeter les dés, le joueur doit en préciser tous les paramètres variables : diamètre d'une zone d'Oniros, heure de naissance d'une cible humanoïde par Hypnos, nombre de points de rêve dépensés pour les sorts à coût variable, aspect exact d'une illusion. Seule la cible n'a pas à être précisée dans ces paramètres au moment du lancer du sort.

Le jet de dés ayant réussi et les points de rêve ayant été dépensés, le haut-rêvant demeure encore dans les TMR jusqu'à la fin du round. Puis, au tout début du round suivant, il quitte les TMR emportant son sort avec lui. La redescente a lieu en douceur, et non pas brutalement comme en cas de concentration rompue, et c'est au moment où il redevient *pleinement* conscient du monde réel, qu'il dirige le sort sur la cible de son choix. Tout ceci ne prend en réalité que quelques fractions de seconde.

Il y a 4 grands ciblages possibles : *centre de zone, objet, créature, soi-même.* Sauf quand il s'agit de lui-même, le haut-rêvant doit être capable de voir sa cible avec ses yeux et doit pointer son doigt vers elle. Le geste n'a pas à être grandiloquent, mais doit néanmoins être net, précis. Chaque sort a une portée, indiquée dans ses paramètres, et la cible doit également se trouver à portée. Si ces conditions ne sont pas respectées, le sort fait effet sur le haut-rêvant lui-même, et peut parfois résulter en un cas de *magie impossible.*

Centre de zone. Sauf de rares exceptions indiquées dans le libellé, les zones d'Oniros sont des *sphères.* Ce que le haut-rêvant doit pointer lorsqu'il cible son sort, c'est là où se trouvera le *centre* de la zone. Ce peut être n'importe quel point du moment qu'il est à portée et *visible.* Ce peut être un point en plein air ou un point situé à la surface du sol ou d'un objet. Ce ne peut pas être *dans* le sol ni *dans* un objet, puisque ces endroits ne sont pas visibles. Si ces conditions ne sont pas respectées, la zone se crée autour du haut-rêvant, celui-ci en devenant involontairement le centre.

Objet. Certains rituels d'Hypnos, pour voir, entendre, ou projeter son image à distance, demandent un objet, instrument sonore ou miroir. Tous les rituels d'enchantement de Narcos s'appliquent soit à un fluide, pour les potions, soit à une gemme, pour les objets magiques. Dans tous les cas où l'objet utilisé n'est pas celui qui convient, il en résulte une *magie impossible.*

Créature. Quand la créature n'est pas à portée, quand le doigt du haut-rêvant n'est pas pointé sur elle, ou quand aucune créature ne peut être vue, le sort est ciblé sur le haut-rêvant lui-même.

Soi-même. Se lancer un sort à soi-même est la cible la plus facile, et c'est le seul que l'on puisse faire dans l'obscurité

totale. Toutes les autres cibles, y compris au toucher, demandent à être *vues*. C'est également le seul que l'on puisse lancer dans l'incapacité de pointer un doigt. Un haut-rêvant ayant par exemple les mains liées dans le dos, si le gardien des rêves estime que la douleur des liens n'est pas trop forte pour l'empêcher de se concentrer, ne pourra que lancer un sort sur lui-même, ou créer une magie impossible.

Pour certains ciblages délicats, centrés sur une créature ou un objet en mouvement par exemple, le gardien des rêves peut demander un jet de VUE à la difficulté qu'il estime. En cas d'échec, l'effet se centre sur le haut-rêvant.

Portée. Il y a deux sortes de portée : à distance, et au toucher. La distance maximale dépend de l'EMPATHIE du haut-rêvant, exprimée en mètres. Elle est indiquée dans les paramètres par un grand E suivi d'un multiplicateur. E1 signifie une portée maximale égale à une fois l'EMPATHIE du haut-rêvant en mètres, E2 signifie une portée égale à deux fois son EMPATHIE en mètres, etc. *Nitouche a 13 en EMPATHIE. Pour elle une portée E2 est de 26 mètres.* Quand la portée est *au toucher*, ce qui est uniquement le cas des rituels de Narcos, le haut-rêvant doit effectivement toucher son matériau. Dans le cas d'une potion, il doit y tremper son doigt.

Magie impossible. Tout cas de magie impossible résulte immédiatement en une déchirure du rêve ayant le haut-rêvant pour centre *(voir Livre III 2. D'UN RÊVE A L'AUTRE)*. Elle peut être violette (déchirure de départ) ou jaune (déchirure d'arrivée). C'est au gardien des rêves de le décider ou de le tirer au sort. Ses dimensions peuvent faire jusqu'à 100 m de diamètre, à décider ou tirer par le gardien des rêves. Elle peut ne durer que quelques instants avant de se dissoudre, ou durer indéfiniment, toujours à la décision du gardien des rêves. De même, c'est à lui de décider du rêve d'arrivée si c'est une déchirure de départ, ou des créatures qui peuvent en surgir si c'est une déchirure d'arrivée. En cas de déchirure de départ (violette), elle emporte immédiatement tout ce qui ne fait pas partie du paysage : objets et créatures. Seuls les constituantes du paysage, végétation, rochers, constructions, demeurent. Noter que si une construction demeure, tous les objets qu'elle contient, meubles et autres, disparaissent.

Jet de résistance (JR). Les illusions-suggestions d'Hypnos et les sorts de Thanatos ne font pas effet automatiquement, quand bien même le lancer du sort a réussi. La cible a droit à un jet de résistance (en abrégé JR). Ce jet est toujours joué avec le *nombre actuel de points de rêve* en guise de caractéristique (et non pas avec le RÊVE) et aucune compétence, pas même le Draconic, n'est utilisée. La difficulté standard est -8 (le JR étant alors libellé r-8), mais d'autres difficultés sont possibles, r-9 et r-6 entre autres. Si le JR échoue, la cible est normalement affectée. S'il réussit, le sort revient sur le haut-rêvant, qui doit à son tour jouer un JR r0 (points de rêve à zéro). Si ce jet de résistance de retour réussit, aucun effet ne se produit et personne n'est finalement affecté (noter que les points de rêve de coût du sort auront tout de même été dépensés pour rien). Si le JR r0 échoue, le haut-rêvant est affecté à la place de sa cible. Une réussite particulière à un JR de difficulté négative fait gagner un point d'expérience. On ne gagne qu'un seul point quel que soit la difficulté du JR, et cet unique point va toujours en caractéristique RÊVE, jamais en Draconic.

Quand un haut-rêvant se lance un sort à lui-même, il doit tenter le JR prévu par le paramétrage. En cas de réussite, il a droit à un second JR r0, et en cas de nouvelle réussite, aucun effet ne se produit.

Les rounds

Les rounds passés en TMR ont la même durée que les rounds de combat. Il est impossible de monter en TMR dans le round-même où l'on est redescendu. Quand la concentration est rompue, on peut remonter au round suivant. Quand le sort réussit, il est ciblé et fait effet au début du round suivant, et l'on ne peut remonter que le round d'après celui du ciblage.

Quand un haut-rêvant désire monter en TMR alors qu'on est en situation de combat, il doit l'indiquer lors de la phase de déclaration d'intention (phase 1 du round de combat), puis ne pourra rigoureusement faire que monter en TMR (s'y déplacer) au cours du round. Dans l'ordre des actions d'un round, le ciblage et l'effet d'un sort ont toujours lieu en tout premier (phase 2), avant les tirs et les lancers.

État général

Les malus dus à l'état général (lignes de fatigue, points de vie manquants, degrés d'éthylisme, surencombrement) s'appliquent intégralement tant aux jets de RÊVE pour lancer un sort qu'aux jets de

points de rêve pour maîtriser rencontres et cases humides, mais pas aux jets de résistance.

Fatigue. Chaque round ou case dans les TMR compte pour un point de fatigue. Toutefois, au lieu de les noter immédiatement et d'en appliquer aussitôt les éventuels malus, le haut-rêvant ne les note, tous en bloc, que lorsqu'il redescend (sort réussi ou concentration rompue). Autrement dit la fatigue ne se fait sentir qu'à la fin de la montée, quel que soit le nombre de cases ou rounds utilisés, et aucun malus nouveau n'intervient en cours de route.

Mise en réserve

A l'exception des rituels, tous les sorts peuvent être mis en réserve. Cela consiste à différer le ciblage du sort et son effet. Il n'y a pas de jet de dés supplémentaire pour mettre un sort réussi en réserve. Une fois le sort lancé (jet de RÊVE réussi et points de rêve dépensés), le haut-rêvant se contente de dépenser un point de rêve supplémentaire. Ceci fait, au début du round suivant, il peut soit quitter la case et continuer son périple dans les TMR, soit briser sa concentration et redescendre. Dans les deux cas, aucun effet magique ne se produit : son sort reste en latence dans la case des TMR où il l'a lancé. Puis, dès que le demi-rêve revient sur la case, que ce soit au cours du même périple ou plus tard après une nouvelle montée, le sort est déclenché.

Déclenchement. Le retour du demi-rêve du haut-rêvant sur une case où un sort est en réserve le déclenche obligatoirement, que le haut-rêvant le veuille ou non. Il peut arriver qu'un haut-rêvant pas très futé pénètre sur une case où il avait oublié qu'il avait un sort en réserve. Plus typiquement, il peut arriver qu'un Chan-geur de rêve ou un Tourbillon dépose le demi-rêve du haut-rêvant sur une case de réserve. Quelle que soit la cause, le sort est inéluctablement déclenché. On ne peut pas re-mettre un tel sort en réserve.

Dans tous les cas, le déclenchement n'a lieu qu'après qu'une rencontre ait éventuellement été résolue ou une case humide maîtrisée. Si une rencontre emporte le demi-rêve hors d'une case de réserve, le sort n'a pas le temps d'être déclenché et y demeure. Si une case humide n'est pas maîtrisée, la concentration est brisée, et le sort n'est pas non plus déclenché.

Le sort étant déclenché, la redescente du demi-rêve a lieu au tout début du round suivant, comme pour un lancer normal. Le haut-rêvant redescend alors avec son sort et peut le cibler.

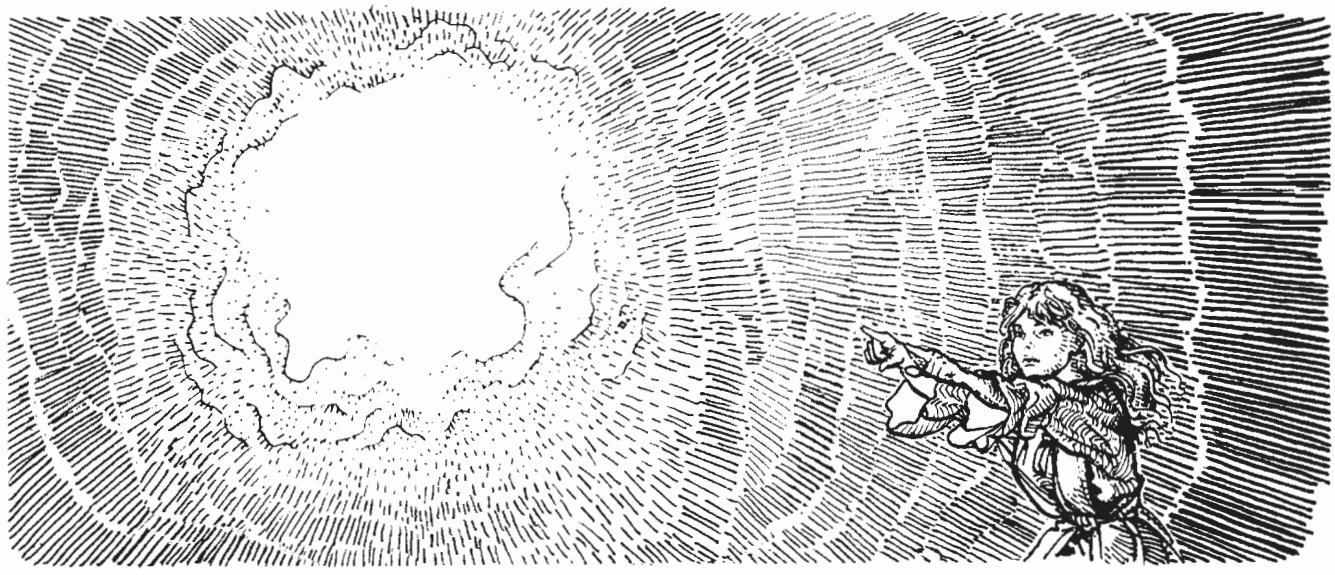
Il n'y a aucun jet de dés à réussir ni points de rêve à dépenser puisque tout ceci a déjà été fait et réussi. De même, les paramètres du sort ne peuvent plus être modifiés, ce sont ceux mis en réserve qui s'appliquent.

Limitations. Chaque case des TMR ne peut contenir qu'un seul sort en téserve. Mais plusieurs sorts identiques peuvent être mis en réserve dans des cases différentes d'un même *genre.* Pour une voie de Draconic donnée, le haut-rêvant ne peut jamais avoir plus de sorts en réserve que son niveau. (Il faut donc au minimum un niveau +1 pour pouvoir mettre un sort en réserve, et encore, à ce niveau, n'a-t-on droit qu'à un seul à la fois). Il n'y a par contre aucune limite de temps entre la mise en réserve et le déclenchement. Cela peut attendre des mois, voire des années.

Nitouche a -2 en Oniros, +3 en Hypnos et 0 en Narcos. Elle ne peut mettre aucun sort d'Oniros en réserve et Hypnos lui en permet 3. Pour en mettre d'autres, il lui faut d'abord déclencher les premiers de façon à «faire de la place». Quand elle aura +4 en Hypnos, elle aura droit pour cette voie à 4 cases de réserve. Elle ne peut pas en mettre pour Narcos, qui, de toutes façons, ne comporte que des rituels, qui ne peuvent jamais être mis en réserve.

Réserve en Fleuve. Vis à vis des réserves, le Fleuve de l'Oubli se comporte comme une grande case *unique.* Quelle que soit la case utilisée, on ne peut mettre qu'un seul sort en réserve à la fois dans le Fleuve, et celui-ci peut-être déclenché depuis n'importe quelle autre case du Fleuve. Par exemple, un sort stocké en A13 peut être déclenché en L1.

Échecs totaux en réserve. Un sort obtenant un échec total produit généralement un effet incontrôlé autant que désastreux. Il est toutefois possible de mettre cet effet en réserve, comme un effet normal. Le haut-rêvant dépense tout de même 150% des points de rêve prévu, puis recommence son lancer de sort (même jet). S'il échoue à nouveau, le sort ne peut pas être mis en réserve et c'est un effet erratique qui aura lieu au début du round suivant. S'il réussit, le haut-rêvant peut mettre l'effet en réserve en re-dépensant un point de rêve, comme pour une mise en réserve normale. Toutes les règles, y compris celles de déclenchement, s'appliquent alors à cet effet. Un échec total en réserve compte pour un sort en ce qui concerne la limitation du nombre. Soulignons enfin que le haut-rêvant sait qu'il a un effet désastreux en réserve, mais tant qu'il n'a pas été déclenché, il ne sait pas en quoi il va consister exactement.



EXEMPLE GÉNÉRAL

Nitouche et Brucelin aperçoivent une troupe de Groins à l'horizon. «Ils sont nombreux, annonce le jeune homme, cachons-nous ! — Attends, réponds la haut-rêvante, je vais invoquer un Guerrier Sorde, c'est plus prudent.» Nitouche va tenter d'accomplir cette invocation d'Hypnos, mais son demi-rêve se trouve actuellement en collines d'Encre (J4) et il lui faut traverser presque toutes les TMR pour rallier la cité Sordide (D13). Etant donné l'urgence de la situation, elle décide de se déplacer en accéléré. Elle possède actuellement 15 points de rêve, et a déjà totalisé au cours de la journée 5 cases de fatigue. L'événement a lieu à l'heure des Epées, le nombre astral du jour est 5.

Round 1, Nitouche monte en accéléré et dépense donc 2 points de rêve (15 - 2 = 13). Elle tire 1d7, obtient 4, pas de rencontre. Dans le même round, elle déplace son demi-rêve en désolation de Toujours (I5), tire à nouveau 1d7, 6, toujours pas de rencontre. Elle passe alors en désert de Krane (H5) et obtient 7 sur son d7 : cette fois, c'est une rencontre. Le gardien des rêves obtient 55 sur 1d100 (un Changeur), puis 9 sur les 2d6, et annonce un Changeur de rêve de 9 points. Nitouche ne peut se permettre de se dérober et d'attendre 12 heures, et ne voulant non plus refouler, elle tente de le maîtriser. Elle joue donc 13 (ses points actuels de rêve) à +3 (Hypnos, sa meilleure voie) -9 (la force du Changeur) = 13 à -6 (26%). Hélas, avec un 42, elle manque la maîtrise, et toujours dans le même round, se retrouve dans un désert inconnu.

Round 2, estimant qu'il y a peu de chances qu'elle se trouve plus bas que la cité Sordide, Nitouche annonce qu'elle va «plein sud» (vers le bas). Elle tire 1d7, ne fait pas de rencontre, et le gardien des rêves lui annonce qu'elle se trouve en collines. Examinant la carte, la joueuse constate qu'il n'y a qu'une case de collines au sud d'un désert : les collines de Kol (L11). «Bon, murmure-t-elle, ç'aurait pu être pire !» Elle annonce alors se déplacer sud-ouest (en bas à gauche), estimant arriver en désolation. Comme il n'y a effectivement plus de doute, le gardien des rêves lui confirme qu'elle est en désolation d'Amour (K12). Elle tire 1d7, 7, encore une rencontre ! Un Tourbillon blanc de 4 points. «Facile, déclare la haut-rêvante, c'est un bébé, je le maîtrise !» 13 à +3 -4 = 13 à -1 (58%). Facile ou pas, la haut-rêvante obtient 61 et échoue. Le Tourbillon lui aspire 1 point de rêve (13 - 1 = 12) et commence à la faire dériver.

Round 3, le combat contre le Tourbillon continue, 12 à -1 (54%). Avec un 84, Nitouche échoue encore, reperd un point de rêve (12 - 1 = 11) et continue de dériver.

Round 4, nouvel échec, les points de rêve tombent à 10.

Round 5, le combat continue, 10 à -1 (45%). Cette fois, avec un 04, la haut-rêvante réussit. Malgré sa réussite particulière, elle ne gagne pas d'expérience, cette dernière n'étant applicable qu'avec les Rêves de Dragon. Cela fait, le gardien des rêves lui annonce qu'elle se trouve en plaines. «Aïe ! les plaines, c'est pas ça qui manque !... Bon, ayant dérivé de 3 cases, soit je suis en plaines Noires (H10), soit je suis sortie de la carte. Je prends le risque et je vais en bas à gauche.» Nitouche était bien en plaines Noires, et le gardien des rêves lui annonce : « Fleuve de l'Oubli, maîtrise obligatoire.» La difficulté des cases humides étant toujours -7, Nitouche doit jouer 10 à +3 -7 = 10 à -4 (30%). Avec un 70, elle échoue. Sa concentration est instantanément rompue, elle quitte les TMR. C'est alors qu'elle inscrit la fatigue de son périple : 9 cases parcourues = 9 cases de fatigue. Sa ligne -1 étant commencée, elle doit maintenant tenir compte d'un malus de -1 dû à son état général.

Round 6, sans se décourager, la haut-rêvante remonte en TMR, mais pour économiser ses points de rêve, renonce au déplacement accéléré. Elle ne dépense donc qu'un point (10 - 1 = 9). Elle tire 1d7 et obtient 7. «Décidément, il y a foule aujourd'hui !» Le gardien des rêves lui annonce un Passeur de rêve de 2 points. «Deux points sont insuffisants pour m'emmener en cité Sordide, songe Nitouche, mais ça m'aidera au moins à quitter ce satané fleuve !» 9 à +3 -2 -1 (état général) = 9 à 0 (45%). Réussite avec un 44. Nitouche demande a être emportée à 2 cases de là, en plaines Calcaires (G13). La téléportation a lieu instantanément, il n'y a ni rencontre ni fatigue supplémentaire.

Round 7, Nitouche passe en forêt des Cris (F13), pas de rencontre.

Round 8, elle passe en plaines de Xnez (E13), pas de rencontre.

Round 9, Nitouche entre enfin en cité Sordide (D13). Elle tire 1d7 et obtient ¯, encore une rencontre, et si près du but ! «Un Messager des rêves, annonce le gardien des rêves. — Qu'il passe son chemin, répond la joueuse, je n'en ai pas besoin, je suis arrivée.» Elle tente alors d'accomplir son invocation : 15 (caractéristique RÊVE) à +3 (Hypnos) -8 (difficulté de l'invocation) -1 (état général) = 15 à -6 (30%). Les dés roulent tandis que les coeurs battent, résultat : 95. «Un échec total ! gémit mentalement la haut-rêvante. Je vais faire apparaître une horreur que je ne pourrais pas contrôler ! Et comme c'est un rituel, je ne peux même pas mettre ce gâchis en réserve !» Mais le gardien des rêves annonce : «Simple échec particulier, les étoiles sont avec toi !» L'événement a en effet lieu à l'heure des Épées, Nitouche est née au Dragon (5e heure), et le nombre astral du jour est 5. Sur la table d'Astrologie (voir Livre 1, page 84), *on voit que l'heure des Épées lui donne un bonus de +2. Ses chances étaient en réalité de 15 à -6 +2 = 15 à -4 (45%), et l'échec total ne survient alors qu'à partir de 96. La concentration est néanmoins rompue, la haut-rêvante quitte les TMR et marque 4 autres cases de fatigue. Elle est toujours dans sa ligne -1.*

Round 10, serrant mentalement les dents, Nitouche remonte en TMR, reperdant 1 point de rêve (9 - 1 = 8). Le coût du Guerrier Sorde est de 7 points, elle a besoin de conserver 1 point pour le cibler correctement, autrement dit, c'est son ultime essai. Elle tire 1d7, pas de rencontre. Ses chances de réussite au lancer sont demeurées les mêmes : 15 à -4 (45%). Dernier jet de dés : 28. C'est enfin réussi. Elle dépense immédiatement 7 points de rêve (8 - ¯ = 1).

Round 11, la haut-rêvante redescend en douceur, n'oublie pas de se rajouter un point de fatigue (le 14ème de son périple) et pointe son doigt vers un endroit dégagé à moins de 13 m d'elle (portée E1). Dans la même seconde, se matérialise un puissant guerrier bardé de métal.

«Tu en as mis du temps ! s'exclame Brucelin (11 rounds = 1 minute et 6 secondes). Mais tu as eu raison de flemmarder : les Groins viennent de rentrer dans la forêt sans nous apercevoir...»

Queues, Souffles et Têtes de Dragon

Les queues et les souffles de Dragon sont les noms familièrement donnés aux perturbations mentales, voire psychosomatiques, résultant d'expériences oniriques mal assumées. Ces états sont temporaires. Les souffles durent généralement plus longtemps que les queues et sont plus sérieux.

Les têtes de Dragon représentent à l'opposé les bénéfices que le personnage tire d'une expérience particulièrement bien vécue, et dont il ressort grandi. Les têtes de Dragon sont définitivement acquises pour toute l'incarnation actuelle du personnage. A sa mort, toutefois, aussi bien les queues et les souffles encore en cours, que les têtes acquises, sont annulés. La seule exception à cette règle sont les modifications de caractéristique, augmentation ou diminution, qui restent acquises dans la nouvelle incarnation. Tous les autres effets sont annulés.

Quand un personnage reçoit une queue, un souffle ou une tête de Dragon, le gardien des rêves peut en décider librement la teneur, ou s'il l'estime plus équitable, la tirer au sort.

Les listes ci-après ne sont pas exhaustives et ne sont là que pour modèle. Les gardiens des rêves peuvent les modifier d'idées nouvelles. Il peut notamment être intéressant de créer des queues de Dragon en rapport direct avec le scénario joué. Une queue de Dragon étant une aberration passagère, il n'est pas illogique que sa manifestation ait un rapport étroit avec le vécu actuel du personnage. Plus de prudence doit en revanche être accordé à la création de nouvelles têtes, sous peine d'aboutir à déséquilibrer le jeu.

Queues de Dragon

Pour les vrai-rêvants retirer les résultats inférieurs à 29.

Quand une queue de Dragon dure un jour, elle prend effet immédiatement et dure jusqu'à l'extrême fin de l'heure du Château Dormant du lendemain.

Refoulement. Certaines queues de Dragon peuvent être refoulées à l'instar des rencontres en TMR. Si le joueur choisit cette option, la queue est immédiatement annulée, au prix d'un ou plusieurs points de refoulement que le joueur ajoute à son compteur (le même que pour les rencontres), puis, pareillement, tente immédiatement un test de refoulement pouvant résulter en un souffle de Dragon.

01-04 Mauvaise rencontre en perspective
Tirer la prochaine rencontre dans les TMR sur la table Spéciale de Rencontre.

05-08 Pèlerinage
Avant de pouvoir à nouveau faire usage du haut-rêve, y compris déclencher volontairement un sort mis en réserve, le haut-rêvant doit se rendre dans une certaine case des TMR déterminée aléatoirement. Un Passeur peut l'y téléporter, mais un Messager ne peut s'y rendre à sa place. Dès que la case est atteinte, le pèlerinage est accompli.

09-12 Conquête
Avant de pouvoir à nouveau faire usage du haut-rêve, y compris déclencher volontairement un sort mis en réserve, le haut-rêvant doit se rendre dans une certaine case des TMR déterminée aléatoirement et la *maîtriser*, difficulté -7. Ce peut être n'importe quelle case, sauf une case humide. En cas d'échec, la concentration est rompue ; il n'y a pas de souffle de Dragon en cas d'échec total.

13-16 Inertie draconique
Pendant un jour, la fatigue en TMR est doublée. Chaque case ou round coûte 2 points au lieu d'un.

17-20 Urgence draconique
Le haut-rêvant est pris du besoin irrésistible de déclencher immédiatement son plus proche sort en réserve. A équidistance, prendre dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le haut. En cas de rencontre dans les TMR, se dérober équivaut à refouler la queue de Dragon. Si aucun sort n'est en réserve, ou si il y a impossibilité de pratiquer la magie à cause d'une autre queue ou d'un souffle, tirer à la place une idée fixe. *Refoulable au prix de 2 points de refoulement.*

21-24 Réinsertion aléatoire
Comme après une sortie de la carte, le gardien des rêves réintroduit secrètement le demi-rêve du haut-rêvant dans les TMR.

25-28 Montée laborieuse
Pendant un jour, monter en TMR coûte 2 points de rêve au lieu d'un, et 3 points en déplacement accéléré.

29-33 Coup de barre
Prise immédiate de 3d6 points de fatigue.

34-38 Insomnie
Impossibilité totale de dormir, et donc de rêver, pendant un jour.

39-43 Dépouillement
Faire don de toute la monnaie actuellement possédée à la première personne inconnue rencontrée. En attendant, se garder d'aucune dépense. *Refoulable au prix de 2 points de refoulement.*

44-48 Amnésie sélective
Pendant un jour, perte totale d'une compétence, à l'exclusion du Draconic. Déterminer aléatoirement la compétence visée qui, pratiquement, retourne au niveau de base. (Si elle est déjà au niveau de base, en choisir une autre).

49-60 Souvenir obsessionnel de l'archétype
Les prochains points d'expérience dus au stress doivent être mis dans une compétence déterminée aléatoirement.

61-65 Coup de foudre fatal
On devient immédiatement amoureux fou de la première personne inconnue de sexe opposé et de même espèce rencontrée. Tant que satisfaction n'est pas obtenue, traiter comme un désir lancinant. *Refoulable au prix de 2 points de refoulement.*

66-70 Masque de Narcos
Pendant 1d7 jours à compter du lendemain, la caractéristique APPARENCE baisse de 1d6 points, de même que la Beauté.

71-85 Désir lancinant
Tirer 1d20 sur la table des Désirs lancinants. Les *désirs lancinants* durent jusqu'à ce qu'ils soient satisfaits ou refoulés. Tant que satisfaction n'est pas obtenue, aucun point d'expérience ne peut plus être gagné par l'exercice en cas de particulière et d'ajustement final négatif. Les points d'expérience dus au stress ne sont pas affectés. *Les désirs lancinants peuvent être refoulés à tout moment au prix de 1 point de refoulement.*

86-00 Idée fixe
Tirer 1d20 sur la table des Idées fixes. Les *idées fixes* prennent effet immédiatement et durent jusqu'à l'extrême fin de l'heure du Château Dormant du lendemain. Si passé ce délai, l'occasion de les manifester ne s'est pas présentée, la queue prend fin néanmoins. Si elles entrent en contradiction avec une autre queue de Dragon, retirer. *Les idées fixes peuvent être refoulées à tout moment au prix de 1 point de refoulement.*

Désirs lancinants

désir de ...

01	Danser nu sous la pluie.
02	Traire une vache.
03	Manger du poisson.
04	Manger des champignons.
05	Se soûler, minimum pas frais.
06	Gagner de l'argent, minimum 10 deniers.
07	Faire des bulles de savon.
08	Entendre braire un âne.
09	Danser avec un(e) partenaire inconnu(e) de Beauté 13 minimum.
10	Construire une cabane.
11	Acquérir une chèvre.
12	Se rouler dans la boue.
13	Embrasser un cochon sur le groin.
14	Briser un objet de verre.
15	Casser 3d6 oeufs en les jetant à terre.
16	Passer une nuit sur une échelle.
17	Se faire raser la tête.
18	Masochisme. Perdre 3 points d'endurance minimum en 1 round.
19	Mégalomanie. Etre acclamé par un minimum de 10 personnes.
20	Pisser dans un violon *(luth, mandoline, etc.)*

Idées fixes

idée fixe de ...

01 Ne s'exprimer que par des cris d'animaux *(meuh ! coin-coin ! etc.)*
02 Garder les yeux bandés.
03 Ne dire que «non» ou négation analogue.
04 Garder sur soi 3d6 kilos de cailloux.
05 Traîner son épée en laisse *(ou sa meilleure arme).*
06 Garder une main sur la tête.
07 Avoir le visage noirci à la cendre.
08 Cracher dans toute nourriture ou boisson aperçues.
09 Anorexie. Ne rien avaler, ni solide, ni liquide, pas même une potion.
10 Aller tout nu, sans porter le moindre paquet ni objet.
11 Vider sur sa tête toute fiole ou flacon aperçu.
12 Appeler les hommes «madame» et les femmes «messire».
13 Ne marcher qu'à quatre pattes.
14 Boulimie. Manger au moins un point de sust par heure.
15 Refuser de se déplacer autrement que porté.
16 Ne pas franchir de porte. *(On peut franchir une fenêtre.)*
17 Faire le mort.
18 Eteindre tout feu rencontré *(feu de camp, torche, lanterne, etc.)*
19 Refuser de se délester du moindre objet, ni donner ni prêter.
20 Refuser de monter dans les TMR.

Table des compétences

Utiliser la table suivante pour la queue de Dragon *Souvenir obsessionnel de l'Archétype.* C'est volontairement que la voie de Thanatos en est exclue.

01	Dague	55-57	Musique
02	Épée 1 ou 2 M	58-60	Pickpocket
03	Hache 1 ou 2 M	61	Srv extérieur
04	Lance	62	Srv cité
05	Masse 1 ou 2 M	63	Srv désert
06	Fléau	64	Srv forêt
07-08	Arme d'hast	65	Srv glaces
09	Corps à corps	66	Srv marais
10	Arbalète	67	Srv montagne
11	Arc	68	Srv sous-sol
12	Dague de jet	69-71	Travestissement
13	Javelot	72	Acrobatie
14	Fronde	73-74	Métallurgie
15	Fouet	75-76	Jeu
16	Esquive	77-79	Jonglerie
17	Bouclier	80-82	Maroquinerie
18-20	Chant	83	Natation
21-23	Danse	84-86	Navigation
24	Discrétion	87-88	Orfèvrerie
25	Escalade	89	Serrurerie
26	Saut	90	Alchimie
27-29	Cuisine	91	Astrologie
30	Course	92	Botanique
31-33	Dessin	93	Chirurgie
34-36	Séduction	94	Légendes
37-39	Bricolage	95	Écriture
40-42	Charpenterie	96	Médecine
43-45	Comédie	97	Zoologie
46-48	Commerce	98	Oniros
49-51	Équitation	99	Hypnos
52-54	Maçonnerie	00	Narcos

Table Spéciale de Rencontres (1d7)

1 Mangeur de rêve 1d6.
2 Mangeur de rêve 2d6.
3 Reflet d'ancien rêve 2d6+4.
4 Tourbillon blanc 2d6+4.
5 Tourbillon noir 2d8+4.
6 Passeur fou 2d8.
7 Tourbillon rouge 2d8.

Passeur fou. Le Passeur fou emporte immédiatement le demi-rêve du haut-rêvant jusqu'à la plus proche case où il a un sort en réserve, l'obligeant à le déclencher. Peu importe la distance, même si elle excède les 2d8. A distances égales, choisir le haut de la carte en priorité et tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Si aucun sort n'est en réserve, le Passeur fou emporte le demi-rêve du haut-rêvant dans une direction aléatoire et à un nombre de cases équivalent à sa force.

Tourbillon rouge. Le Tourbillon rouge est un tourbillon vampire. Il fonctionne comme les Tourbillons blancs et noirs, sauf que chaque round tant qu'il n'est pas maîtrisé fait dériver le demi-rêve de 4 cases, draine 2 points de rêve et 1 point de vie.

On peut se dérober normalement devant ces rencontres ou les refouler. *Toutefois, leur refoulement coûte 2 points au lieu d'un, sauf le Tourbillon rouge qui en coûte 3.*

Ombres de Thanatos

Les *ombres de Thanatos* sont des queues de Dragon réservées aux pratiquants de la voie du cauchemar. Chaque fois qu'un haut-rêvant utilise sa compétence Thanatos ou l'augmente ne serait-ce que d'un point d'expérience, la prochaine queue de Dragon qu'il reçoit doit être tirée sur cette table. Les désirs thanataires fonctionnent comme les désirs lancinants (pas d'expérience dus à l'exercice) et sont refoulables au prix de 2 points de refoulement.

01-03 Mauvaise rencontre en perspective
Comme la queue standard.

04-06 Pèlerinage
Comme la queue standard.

07-09 Conquête
Comme la queue standard.

10-12 Inertie draconique
Comme la queue standard.

13-15 Urgence draconique
Comme la queue standard.
Refoulable au prix de 4 points de refoulement.

16-18 Réinsertion aléatoire
Comme la queue standard.

19-21 Montée laborieuse
Comme la queue standard.

22-24 Coup de barre
Comme la queue standard.

25-27 Insomnie
Comme la queue standard.

28-30 Dépouillement
Comme la queue standard.
Refoulable au prix de 4 points de refoulement.

31-33 Amnésie sélective
Comme la queue standard.

34-38 Souvenir morbide de l'archétype
Les prochains points d'expérience dus au stress doivent être mis en Thanatos.

39-42 Désir de boire du sang chaud
Désir thanataire. Il s'agit de sang encore chaud de la chaleur naturelle de la victime.

43-46 Désir de dormir dans un cercueil
Désir thanataire.

47-50 Désir d'assister à une pendaison
Désir thanataire.

51-54 Désir de parler à un crâne (humain)
Désir thanataire. La «conversation» doit durer un minimum de 15 minutes.

55-58 Désir d'entendre hurler de terreur
Désir thanataire. Il doit s'agir d'un hurlement humain.

59-62 Désir de blesser une femme
Désir thanataire. Causer au minimum une blessure légère.

63-66 Désir de blesser un enfant
Désir thanataire. Idem.

67-70 Désir d'escalade difficile
Désir thanataire. Hauteur à grimper : 4d6 m, difficulté de l'escalade : 1d4-4.

71-73 Injurier la première personne inconnue rencontrée
Refoulable au prix de 4 points de refoulement.

74-76 Couardise irraisonnée
A la prochaine occasion de combat, obligation de fuir, de se cacher ou de se rendre. Impossibilité d'utiliser aucune magie, ni sur l'ennemi, ni sur soi-même. *Refoulable au prix de 4 points de refoulement.*

77-85 Héroïsme forcené
A la prochaine occasion de combat, obligation de foncer en tête en corps à corps ou avec une arme de mêlée. Impossibilité d'utiliser aucune magie, ni sur l'ennemi, ni sur soi-même. *Refoulable au prix de 4 points de refoulement.*

86-95 Haine fatale
On devient immédiatement haineux et jaloux envers la première personne inconnue de même sexe et de même espèce rencontrée. Traiter comme le Coup de foudre fatal. Satisfaction s'obtient en blessant gravement ou en infligeant une cuisante humiliation publique. *Refoulable au prix de 4 points de refoulement.*

96-00 Infarctus
Perte immédiate de 4 points de vie (et 8 points d'endurance). Ces points pourront commencer à être regagner au bout d'un jour complet.

Souffles de Dragon

Pour les vrai-rêvants, retirer tous les résultats inférieurs à 61.

Quand un souffle dure d^{dr} jours, déterminer ce nombre de la même façon que la force d'un Rêve de Dragon, sur une base minimum de 7. Le souffle prend effet à l'instant même et dure jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant du Xième jour. Aucun souffle de Dragon n'est refoulable.

01-05 SOMMEIL SANS RÊVE
On ne rêve plus pendant d^{dr} jours, pas même dans les Hautes Terres pour la récupération du rêve.

06-10 MAUVAISES RENCONTRES EN PERSPECTIVE
Tirer les d^{dr} prochaines rencontres dans les TMR sur la table Spéciale de Rencontres.

11-15 PÉRIPLE
Impossibilité d'accomplir aucune magie, sauf le déclenchement d'un sort en réserve, tant que le demi-rêve n'est pas allé se purifier dans chacun des 6 sanctuaires ou dans chacune des 8 nécropoles. Un Passeur ou un Changeur peut aider le haut-rêvant, mais un Messager ne peut y aller à sa place. A chaque fois, la purification s'obtient en réussissant *points actuels de rêve/Draconic à -3* pour les sanctuaires ou *points actuels de rêve/Draconic à -5* pour les nécropoles. En cas d'échec, même règle que pour maîtriser les cases humides. (Tirer 1d2. 1 = Périple des sanctuaires \ 2 = Périple des nécropoles.)

16-20 FERMETURE DES CITÉS
Les 22 cités ferment leurs portes au demi-rêve du haut-rêvant. Celui-ci ne peut plus les traverser ni y accomplir aucune magie tant qu'il ne les a pas reconquises. La conquête d'une cité s'obtient en réussissant *points actuels de rêve/Draconic à -9*, même règle que pour maîtriser les cases humides. Dès qu'une cité est conquise, elle redevient une case normale. On n'est pas obligé de reconquérir toutes les cités. Si un Tourbillon abandonne le demi-rêve du haut-rêvant dans une cité, celui-ci doit aussitôt tenter de la conquérir. Même chose avec un Passeur ou un Changeur. Un Messager peut par contre entrer librement. Utiliser un Messager est la seule façon de lancer un sort depuis une cité non reconquise.

21-25 DÉBORDEMENT
Une case des TMR à déterminer aléatoirement, autre qu'une case humide, devra dorénavant être maîtrisée à chaque fois comme si elle était précisément une case humide. Cette situation est définitive. La case conserve par ailleurs toute son identité pour le lancer des sorts.

26-30 IMPRATICABILITÉ DES PONTS
Pendant d^{dr} jours, les ponts doivent être maîtrisés comme s'ils étaient des cases humides. Ils conservent néanmoins leur identité pour le lancer des sorts.

31-35 DÉSORIENTATION
Pendant d^{dr} jours, le haut-rêvant ne peut plus retrouver le chemin d'un certain genre de case sur la carte des TMR. Pratiquement, le genre de case en question n'existe plus pour lui. Si son demi-rêve entre dans l'une de ces cases, considérer le fait comme une sortie de la carte et réinsérer le demi-rêve aléatoirement. Les sorts en réserve sur ces cases ne sont pas annulés, ils redeviennent disponibles à réapparition des cases. (S'il s'agit des sanctuaires ou des nécropoles, il faut d'abord attendre leur réapparition en cas de périple.)

36-40 TROU NOIR
Une case spécifique à déterminer aléatoirement, autre qu'une case humide, disparaît définitivement de la carte des TMR du haut-rêvant. Le joueur est invité à la rayer à l'encre noire, et pratiquement, elle n'existe plus pour son personnage. Si son demi-rêve y entre, considérer le fait comme une sortie de la carte et réinsérer aléatoirement. Si un sort s'y trouvait en réserve, il est purement et simplement annulé.

41-45 PÉAGE
Pendant d^{dr} jours, traverser un pont ou pénétrer dans une cité coûte un point de rêve.

46-50 MONTÉE LABORIEUSE
Pendant d^{dr} jours, monter dans les TMR coûte 2 points de rêve au lieu d'un, et le déplacement accéléré en coûte 3.

51-55 DOUBLE RÉSISTANCE DU FLEUVE
Pendant d^{dr} jours, toute case de fleuve, lac ou marais doit être consécutivement maîtrisée deux fois. Si la seconde fois échoue, le concentration est rompue et il faut recommencer au début.

56-60 CONFUSION DRACONIQUE
Perte de la connaissance d'un sort ou d'un rituel, à déterminer aléatoirement. Le haut-rêvant peut le ré-apprendre par un jet normal de Synthèse, en ne dépensant que la moitié des points de sorts prévus. Les bonus de case dus à l'usage sont perdus.

61-65 ÉPUISEMENT
Pendant d^{dr} jours, chaque prise de fatigue est augmentée d'un point. Chaque heure de marche coûte ainsi sa vitesse (V1, V2, V3, etc.) + 1 point ; chaque round\case en TMR coûte 2 points, etc.

66-70 PERTE DANS UNE CARACTÉRISTIQUE
La perte est de 1d7 points et dure d^{dr} jours. Au bout de ce délai, jouer un jet de la caractéristique concernée (originelle) avec une difficulté égale au nombre de points perdus. Réussite = la caractéristique remonte à sa hauteur originelle ; échec = elle remonte à sa hauteur originelle moins 1 point, lequel est définitivement perdu. Déterminer la caractéristique concernée sur la table ci-après avec 1d12.

1	APPARENCE	7	OUÏE
2	CONSTITUTION	8	ODORAT-GOÛT
3	FORCE	9	VOLONTÉ
4	AGILITÉ	10	INTELLECT
5	DEXTÉRITÉ	11	EMPATHIE
6	VUE	12	RÊVE

71-75 VIEILLISSEMENT INSTANTANÉ
Le vieillissement est de 1d7 ans. Jouer un jet de CONSTITUTION ajusté négativement au nombre d'années perdues. En cas d'échec, perte définitive d'un point en CONSTITUTION.

76-79 NON-COMBATIVITÉ
Perte de 1 niveau dans une compétence de combat, à déterminer aléatoirement.

80-83 JE-M'EN-FOUTISME
Perte de 1 niveau dans une compétence déterminée aléatoirement, autre qu'une compétence de combat ou qu'une connaissance.

84-88 PARESSE INTELLECTUELLE
Perte de 1 niveau dans une connaissance, à déterminer aléatoirement, y compris les voies de Draconic.

89-00 QUEUE DE DRAGON PERPÉTUELLE
Le personnage est atteint de d^{dr} queues de Dragon, non pas simultanément, mais l'une après l'autre. Dès que la première prend fin, en tirer une autre ; et ainsi de suite jusqu'à ce que les d^{dr} queues aient été appliquées.

Têtes de Dragon

Les têtes de Dragon sont réparties en deux tables. La première donne des têtes sans rapport avec l'usage du haut-rêve et est donc accessible aux vrai-rêvants comme aux haut-rêvants. La seconde ne concerne que l'usage du haut-rêve et n'est accessible qu'aux haut-rêvants.

Quand une tête est dite unique, retirer si le personnage la possède déjà. Quand elle est dite cumulable, le jet de dés indiqué bénéficie d'un nouveau bonus de +1 chaque fois qu'elle est réobtenue. Par exemple un jet de VUE à zéro devient un jet de VUE à +1.

Table 1 : Tous personnages

01-07 AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE
Permet d'augmenter n'importe quelle caractéristique de 1 point, sauf TAILLE, Mêlée, Tir, Lancer et Dérobée. Le joueur teste ses caractéristiques une à une, dans l'ordre de son choix, en jouant 1d20. Dès qu'il obtient un résultat supérieur à la caractéristique actuellement testée, celle-ci augmente de 1 point, et la procédure s'arrête.

08-14 SOUVENIR IMMÉDIAT DE L'ARCHÉTYPE
Permet d'augmenter immédiatement une compétence de son choix inférieure à l'archétype. Si la compétence a déjà atteint un niveau +3 ou plus, l'augmentation n'est que de 1 niveau. Si elle est inférieure à +3, elle peut monter jusqu'à +3 (ou jusqu'au niveau de l'archétype si celui-ci est inférieur à +3).

15-21 DON LIMITÉ DE RÉUSSITE
Permet de réussir automatiquement les 7 prochains jets de dés concernant la compétence de son choix, ayant un ajustement final supérieur à -11 . Pratiquement, le joueur continue à jouer ses jets. S'il réussit de lui-même, il ne dépense rien ; s'il échoue (normal à total), il dépense une de ses 7 réussites automatiques, qui sont toujours considérées être des réussites significatives. La compétence concernée (une seule) doit être désignée dès l'obtention de la tête.

22-28 DON DE VRAIE CHANCE
Permet à un vrai-rêvant de regagner 2 points de chance au lieu d'un quand il n'en a dépensé aucun la veille, et tout de même 1 point s'il en a dépensé. Pour un haut-rêvant, permet uniquement de regagner tous ses points de chance (comme s'il dépensait un point de destinée). S'il est encore à son maximum de points de chance, tirer une autre tête. Unique pour les vrai-rêvants.

29-34 DON DE VOIR LA MAGIE
Un jet de VUE à zéro permet de distinguer une aura bleutée délimitant les zones magiques d'Oniros ou entourant les objets enchantés ou les créatures soumises à l'effet d'un sort ou d'un rituel. Un seul essai par zone, objet ou personnage. Cumulable.

35-40 DON DE HAUT-RÊVE
Ce don permet d'accéder aux Terres Médianes en demi-rêve et est indispensable pour déchiffrer les signes draconics et développer les 4 compétences de magie. Tous les haut-rêvants sont par définition déjà censés posséder ce don. Un vrai-rêvant acquérant cette tête de Dragon perd instantanément tous les bénéfices du vrai-rêve, sans pour autant devenir «magicien pratiquant»

puisque ses 4 voies sont à -11 et qu'il ne pourra acquérir des sorts avant de les avoir suffisamment développées. On peut refuser cette tête de Dragon et en tirer une autre à la place.

41-46 DON DE SENTIR LES HAUT-RÊVANTS
Un jet d'EMPATHIE à zéro permet de savoir si tel personnage est ou non un haut-rêvant. Il faut pour cela s'en trouver tout près et parler avec lui pendant au moins un round. Un seul essai par personnage. Cumulable.

47-52 DON DE SENTIR LE MENSONGE
Un jet d'EMPATHIE à zéro permet de deviner que l'on vous ment, sans pour autant connaître la teneur du mensonge. Ne s'applique qu'au mensonge volontaire, pas au mensonge par omission ni par ignorance. Cumulable.

53-58 DON DE RÉSISTANCE A LA MAGIE
Cette tête accorde un bonus de +1 à tous les jets de résistance contre les sorts d'Hypnos et de Thanatos, y compris les sorts lancés par un objet via une écaille d'activité, mais ne s'applique pas aux potions, griffes de Thanatos et autres effets des objets magiques. Cumulable.

59-64 DON DE NON-RÉSISTANCE A LA MAGIE
Cette tête permet, volontairement, de ne pas résister à un effet magique, y compris les potions et les objets. Pour utiliser ce don, il faut être conscient, et préciser clairement qu'on ne tente pas de résister à tel ou tel effet. Unique.

65-70 DON DE CONTRÔLER SON SOMMEIL
Un jet de VOLONTÉ à zéro permet de s'endormir instantanément et de dormir au moins jusqu'à la fin de la prochaine heure, même sans aucun point de fatigue. Permet également de se réveiller au bout d'un laps de temps donné, «programmé» au moment de s'endormir. Cumulable.

71-76 DON LIMITÉ DE RÉSISTANCE AU POISON
Permet de vaincre l'effet d'un venin ou d'un poison avec une simple réussite normale au jet de CONSTITUTION, comme si un antidote venait d'être pris. Unique.

77-82 DON LIMITÉ DE RÉSISTANCE A LA MALADIE
Permet de triompher de toute maladie avec une simple réussite normale au jet de CONSTITUTION. Unique.

83-88 DON D'APPRIVOISER LES ANIMAUX
Un jet d'EMPATHIE à zéro permet de rendre amical un animal non agressif ou de rendre neutre un animal agressif. Les animaux restent neutres\amicaux jusqu'à ce qu'un événement significatif, agression ou autre, vienne tout remettre en question. Ce n'est pas un lien magique. Un seul jet par animal. Un animal rendu neutre par ce don ne peut pas ensuite être rendu amical par un second jet. Enfin l'étendue de la neutralité\amitié de l'animal dépend de chaque espèce et est à décider dans chaque cas particulier par le gardien des rêves. Cumulable.

89-94 DON D'ORIENTATION
Un jet d'EMPATHIE à zéro permet de deviner la direction du nord, et d'une manière générale de retrouver une certaine direction quand on est perdu ou par manque de visibilité (nuit, brouillard, souterrain, etc.). Cumulable.

95-00 DON LIMITÉ DE GUÉRISON
Permet d'obtenir un point de tâche supplémentaire à chaque jet de DEXTÉRITÉ/Chirurgie et de considérer tout échec total comme un simple échec particulier. L'échec total se limite ainsi à conférer -2 points de tâche ; l'échec particulier en confère -1 point ; l'échec normal en confère +1, la réussite normale +2, la significative +3 et la particulière +4. Unique.

Table 2 : Haut-rêvants

01-10 DON DE DOUBLE-RÊVE
Lors de la récupération des points de rêve, permet de jeter 1d^{dr} toutes les demi-heures draconiques au lieu de toutes les heures. Unique.

11-20 DON DE DÉPLACEMENT ACCÉLÉRÉ
Permet à tout moment l'option du déplacement accéléré dans les TMR sans avoir à dépenser un point de rêve supplémentaire. Unique.

21-30 AUGMENTATION DU SEUIL DE RÊVE
Permet d'augmenter le seuil de rêve de 2 points. Cumulable jusqu'à un maximum du double de la caractéristique RÊVE.

31-40 CONNAISSANCE INTUITIVE D'UN NOUVEAU SORT
Le haut-rêvant bénéficiaire de cette tête se retrouve en possession d'un nouveau sort ou rituel, déterminé par un procédé aléatoire quelconque.

41-50 TERRE D'ATTACHE
Par cette tête, le haut-rêvant peut désigner une case des TMR de son choix à l'exception d'une case humide. Ensuite, à n'importe quel round de son périple en TMR, il peut s'y téléporter directement quel que soit le nombre de cases qui l'en sépare. Cette téléportation instantanée remplace son mouvement normal et coûte donc un point de fatigue. De même, tout comme après un mouvement normal, 1d7 de rencontre doit être tiré dès l'arrivée dans la terre d'attache. Enfin, le haut-rêvant ne peut s'y téléporter que s'il est libre de son mouvement, c'est-à-dire s'il n'est sous l'emprise ni d'un Reflet d'ancien rêve, ni d'un Tourbillon. Cumulable : on peut avoir plusieurs terres d'attache.

51-60 PRÉSENT DES CITÉS
Par cette tête, chaque cité offre automatiquement soit une Fleur des rêves, soit un Passeur, soit un Messager, dès qu'elle est visitée par le demi-rêve du haut-rêvant. Il n'y a pas de d7 à tirer, le haut-rêvant choisit librement ce qu'il préfère, et la rencontre est considérée automatiquement maîtrisée, Fleurs, Messagers et Passeurs ayant une force de 2d6 points. Dès qu'elle a offert son présent, la cité redevient normale en ce qui concerne le tirage des rencontres ; il n'y a qu'un seul présent par cité. La tête de Dragon prend fin dès que toutes les cités (22) ont été visitées ; entre temps, la tête ne peut être ré-obtenue.

61-70 RÉSERVE EN SÉCURITÉ
Un haut-rêvant possédant cette tête peut pénétrer sur une case où il a un sort en réserve sans forcément le déclencher s'il ne le souhaite pas. Même chose si un Tourbillon l'abandonne sur une case de réserve. Déclencher un sort en réserve devient un acte volontaire. Même chose pour un échec total en réserve. Cette tête s'applique à toutes les cases. Unique.

71-80 RÉSERVE EXTENSIBLE
Une (seule) case spécifique librement choisie par le haut-rêvant à l'exception d'une case de fleuve, n'est plus dorénavant limitée à un seul sort en réserve. Le haut-rêvant peut y en stocker autant qu'il le désire (dans les limites du nombre permis par ses niveaux). En conséquence, tant que ce maximum n'est pas atteint, le demi-rêve peut entrer dans la case concernée sans déclencher les sorts qui s'y trouvent. Le haut-rêvant peut se contenter d'y passer, ou rajouter un sort aux précédents. Dès que le maximum permis est atteint, le fait de passer par la case déclenche automatiquement l'un des sorts (au choix). Les sorts peuvent être déclenchés l'un après l'autre (rappelons que

déclencher un sort fait obligatoirement redescendre le demi-rêve), ou déclenchés ensemble (tout ou partie d'entre eux) à la condition expresse qu'ils aient la même cible (même créature, objet, ou centre de zone). Cumulable : on peut avoir plusieurs cases de réserve extensible.

81-90 QUÊTE DES EAUX

Sous l'influence de cette tête, le haut-rêvant est invité à se rendre dans un lac ou dans un marais de son choix. Dès que cette case, lac ou marais, a été maîtrisée selon les règles usuelles, la victoire devient définitive, et la case n'aura plus jamais besoin d'être maîtrisée. Une fois le lac ou le marais choisi, le haut-rêvant ne peut en changet, mais a droit à un nombre illimité d'essais pour le maîtriser. Cumulable : on peut maîtriser définitivement plusieurs lacs ou marais.

91-00 CONNAISSANCE DU FLEUVE

Cette tête permet de téléporter instantanément son demi-rêve de n'importe quelle case de fleuve à n'importe quelle autre. Il s'agit du fleuve seul, à l'exclusion des cases de lac et marais. La téléportation remplace le mouvement normal et coûte donc un point de fatigue. Comme après un mouvement normal, une rencontre doit être tirée dans la case de fleuve d'arrivée, puis cette dernière doit être maîtrisée selon la règle usuelle. Noter enfin que la téléportation n'est possible que si le demi-rêve est libre de son mouvement, c'est-à-dire s'il n'est sous l'emprise ni d'un Reflet, ni d'un Tourbillon. Unique.

Souffles de Dragon

01-05	Sommeil sans rêve
06-10	Mauvaises rencontres en perspective
11-15	Périple
16-20	Fermeture des cités
21-25	Débordement
26-30	Impraticabilité des ponts
31-35	Désorientation
36-40	Trou noir
41-45	Péage
46-50	Montée laborieuse
51-55	Double résistance du Fleuve
56-60	Confusion draconique
61-65	Épuisement
66-70	Perte dans une caractéristique
71-75	Vieillissement instantané
76-79	Non-combativité
80-83	Je-m'en-foutisme
84-88	Paresse intellectuelle
89-00	Queue de Dragon perpétuelle

Têtes de Dragon - Table 2

01-10	Don de double-rêve
11-20	Don de déplacement accéléré
21-30	Augmentation du seuil de rêve
31-40	Connaissance intuitive d'un nouveau sort
41-50	Terre d'attache
51-60	Présent des cités
61-70	Réserve en sécurité
71-80	Réserve extensible
81-90	Quête des eaux
91-00	Connaissance du Fleuve

Queues de Dragon

01-04	Mauvaise rencontre en perspective
05-08	Pèlerinage
09-12	Conquête
13-16	Inertie draconique
17-20	Urgence draconique
21-24	Réinsertion aléatoire
25-28	Montée laborieuse
29-33	Coup de barre
34-38	Insomnie
39-43	Dépouillement
44-48	Amnésie sélective
49-60	Souvenir obsessionnel de l'archétype
61-65	Coup de foudre fatal
66-70	Masque de Narcos
71-85	Désir Lancinant
86-00	Idée fixe

Ombres de Thanatos

01-03	Mauvaise rencontre en perspective
04-06	Pèlerinage
07-09	Conquête
10-12	Inertie draconique
13-15	Urgence draconique
16-18	Réinsertion aléatoire
19-21	Montée laborieuse
22-24	Coup de barre
25-27	Insomnie
28-30	Dépouillement
31-33	Amnésie sélective
34-38	Souvenir morbide de l'archétype
39-42	Désir de boire du sang chaud
43-46	Désir de dormir dans un cercueil
47-50	Désir d'assister à une pendaison
51-54	Désir de parler à un crâne (humain)
55-58	Désir d'entendre hurler de terreur
59-62	Désir de blesser une femme
63-66	Désir de blesser un enfant
67-70	Désir d'escalade difficile
71-73	Injurier la 1ère personne inconnue rencontrée
74-76	Couardise irraisonnée
77-85	Héroïsme forcené
86-95	Haine fatale
96-00	Infarctus

Têtes de Dragon - Table 1

01-07	Augmentation de caractéristique
08-14	Souvenir immédiat de l'archétype
15-21	Don limité de réussite
22-28	Don de vraie chance
29-34	Don de voir la magie
35-40	Don de haut-rêve
41-46	Don de sentir les haut-rêvants
47-52	Don de sentir le mensonge
53-58	Don de résistance à la magie
59-64	Don de non-résistance à la magie
65-70	Don de contrôler son sommeil
71-76	Don limité de résistance au poison
77-82	Don limité de résistance à la maladie
83-88	Don d'apprivoiser les animaux
89-94	Don d'orientation
95-00	Don limité de guérison

Récupération du Rêve

La récupération des points de rêve n'a lieu qu'en dormant, au terme d'une montée automatique (et involontaire) dans les Hautes Terres du Rêve. Là, baignant son propre rêve à la source, le personnage peut se recharger. Toutefois, la proximité de la conscience des Dragons fait que la haute teneur de ce rêve n'est jamais sans risque.

Seuil de rêve

Le seuil de rêve est la limite en deçà de laquelle un dormeur peut accéder aux Hautes Terres du Rêve et récupérer des points de rêve. On peut avoir temporairement plus de points de rêve que son seuil. Le cas se produit en cas de Fleur des rêves ou de Rêve de Dragon maîtrisés en TMR, ou de récupération précédemment excédentaire. Quand un personnage s'endort avec un nombre actuel de points de rêve inférieur à son seuil, il monte dans les Hautes Terres et joue un jet de récupération. Si son nombre actuel de points de rêve est égal ou supérieur à son seuil, il dort normalement dans les Basses Terres.

Que le sommeil soit diurne ou nocturne, la récupération n'a lieu que si le personnage dort une heure *complète* sans interruption. En fait, l'heure de sommeil peut être légèrement écourtée, ce qui est forcément le cas lors du passage des tours de garde, la règle essentielle étant alors qu'on ne peut pas récupérer de rêve au cours d'une heure à la fin ou au début de laquelle on est monté en TMR.

Pour chaque heure ainsi *complète* de sommeil, le personnage tire 1d^{dr}, pouvant obtenir 0,1,2,3,4,5,6 ou 7. S'il obtient zéro, il ne récupère aucun point de rêve pour cette heure ; de 1 à 6, il récupère le nombre correspondant ; mais s'il obtient 7, il fait un rêve de Dragon !

Il rejoue alors 1d^{dr} et en rajoute le résultat au 7 qu'il vient d'obtenir, rejouant et rajoutant indéfiniment en cas de 7, pour déterminer finalement la force de son rêve de Dragon. Un rêve de Dragon peut avoir un minimum de 7 points (7 + 0) et virtuellement aucun maximum.

Une fois la force du rêve de Dragon déterminé, celui-ci doit être maîtrisé avec les mêmes règles et conséquences qu'un rêve de Dragon rencontré en TMR : *points de rêve/Draconic - force du rêve de Dragon.* On ne peut ni refouler ni se dérober devant un Rêve de Dragon survenant dans les Hautes Terres. Puis selon le résultat :

Ech.T. Aucun point de rêve regagné, et 2 queues de Dragon.

Ech.P. ou Echec. Aucun point regagné, et 1 queue de Dragon.

Norm. ou Sign. Regain d'un nombre de points de rêve égal à la force du rêve de Dragon.

Part. Idem, et gain d'une tête de Dragon.

Si au bout d'une heure de récupération, le personnage a toujours un nombre de points de rêve inférieur à son seuil, il reste dans les Hautes Terres pour tenter un autre jet l'heure suivante. Et ainsi de suite tant que ses points sont inférieurs à son seuil.

Si au bout d'une heure où il a récupéré, le personnage totalise plus de points de rêve que son seuil, il conserve l'excédent, mais cesse de récupérer, et l'heure suivante sera rêvée dans les Basses Terres du Rêve.

Un rêve de Dragon non maîtrisé ne fait pas pour autant se réveiller le personnage, qui peut continuer son sommeil dans les Hautes Terres l'heure suivante.

N'ayant rien à combattre, le Guerrier Sorde a disparu. Plus tard, les deux voyageurs s'installent pour la nuit. «Je vais monter la garde en premier, assure Brucelin, tu m'as l'air aussi exténué que si tu avais marché une semaine !» Nitouche s'endort à la fin de l'heure de la Lyre. N'ayant plus qu'un point de rêve (nettement inférieur à son seuil), son rêve l'emporte aussitôt dans les Hautes Terres. Toutefois, l'heure étant loin d'être complète, elle ne récupère rien pour l'instant. Durant le Serpent, elle tire 1d^{dr} et obtient 3 (1 + 3 = 4). Brucelin la laissant dormir au Poisson-Acrobate, elle tire à nouveau 1d^{dr} et obtient zéro (4 + 0 = 4). Brucelin veillant toujours, elle retire 1d^{dr} à l'heure de l'Araignée et obtient 7 : un rêve de Dragon ! Elle retire aussitôt et obtient 5 : son rêve de Dragon a une force de 12 (7 + 5). Nitouche doit obligatoirement tenter de le maîtriser et joue 4 (ses points de rêve) à +3 (Hypnos) -12 (force du rêve de Dragon) -0 (ayant pu récupérer 2 segments, son état général est revenu à zéro) = 4 à -9 (2%). Avec 31, elle échoue comme c'était prévisible et reçoit une queue de Dragon, une idée fixe : danser nue sous la pluie. Le cauchemar ne la réveille pas pour autant. A l'heure du Roseau, son compagnon s'étant résolu à passer une nuit blanche, elle obtient 6 (4 + 6 = 10). Mais au Château Dormant, elle obtient 7 à nouveau, encore un rêve de Dragon ! Par chance le second jet donne zéro et le rêve de Dragon n'a qu'une force de 7. Nitouche joue 10 à +3 -7 = 10 à -4 (30%) et obtient 19, réussite normale. Elle ne gagne pas de tête de Dragon mais empoche tout de même les 7 points, totalisant maintenant 17 points de rêve (10 + 7). Ayant dépassé son seuil (15), elle quitte aussitôt les Hautes Terres, mais n'en conserve pas moins ses 17 points de rêve.

Vrai-rêvant. Un vrai-rêvant peut perdre des points de rêve tout comme un haut-rêvant. Cela n'est toutefois possible que quand il *touche à la magie* (utilise un objet magique, boit une potion enchantée). Un vrai-rêvant qui se garde d'utiliser la magie (potion, objet) ne peut jamais perdre de points de rêve. Quand c'est le cas, néanmoins, son rêve l'emporte pareillement dans les Hautes Terres, et sa récupération est la même que celle des haut-rêvants, avec les mêmes possibilités de faire un rêve de Dragon. Pour maîtriser ce dernier, le vrai-rêvant considère le Draconic comme une *compétence absente*, son jet devenant alors uniquement : *points de rêve/ - force du rêve de Dragon.* Il va sans dire que sans l'aide du Draconic, maîtriser un rêve de Dragon est difficile et que la queue est presque inéluctable.

Zéro point de rêve. A zéro point de rêve, un personnage tombe instantanément endormi et rien, rigoureusement rien, ne peut le réveiller tant qu'il n'a pas regagné au moins un point de rêve. Sa récupération dans les Hautes Terres obéit par ailleurs aux règles normales. S'il fait un rêve de Dragon alors qu'il est à zéro point de rêve, inutile de jeter les dés : c'est obligatoirement un échec total valant deux queues de Dragon.

Variation du seuil. Le seuil de rêve, au départ égal à la caractéristique RÊVE, peut varier au cours de la carrière d'un haut-rêvant. Chaque fois que, grâce à l'expérience, la caractéristique RÊVE augmente de 1, le seuil de rêve augmente pareillement. Le seuil peut aussi augmenter indépendamment sous l'effet d'une tête de Dragon. Mais il peut surtout diminuer suite à l'accomplissement de certains rituels de Narcos ou de Thanatos. Ces rituels ont en effet un coût spécial en points de seuil.

Nitouche aimerait rendre une potion enchantée permanente. Or le rituel de Permanence coûte un point de seuil. Si elle l'accomplit, la haut-rêvante n'aura plus qu'un seuil de rêve de 14, même si sa caractéristique est toujours à 15. Dès que ses points de rêve atteindront ou dépasseront 14, elle cessera de récupérer.

Récupération du seuil. Chaque rêve de Dragon maîtrisé (en TMR ou en Hautes Terres) fait regagner un point de seuil. Il n'est besoin pour cela que d'une réussite normale. Si la réussite est particulière, le haut-rêvant bénéficie en plus d'une tête de Dragon selon la règle usuelle. Les points de seuil ne peuvent être récupérés que jusqu'à concurrence de la caractéristique RÊVE, même si une tête de Dragon a pu leur faire dépasser cette dernière.

Fin Château Dormant. A l'extrême fin du Château Dormant, au passage d'un jour à l'autre, tous les personnages qui possèdent encore plus de points de rêve que leur seuil en perdent un point. De jour en jour, s'ils ne sont pas dépensés autrement, les points de rêve finiront ainsi par redescendre au niveau du seuil. Les jets de stress, quant il y a lieu, sont joués *avant* de perdre ce point de rêve.

Nitouche totalisait 17 points de rêve en fin de nuit, au matin elle en perd un et n'en a plus que 16, ce qui est encore supérieur d'un point à son seuil. «Une belle journée qui s'annonce, déclare gaiement Brucelin. — Tu trouves ? rétorque la jeune fille, le ciel est bleu et il n'y a pas un nuage ! — Eh bien, n'est-ce pas magnifique ? — Ce n'est pas comme ça que je pourrai danser...» bougonne-t-elle. Le jeune homme ne répond rien : les haut-rêvants sont parfois si énigmatiques !

Éclatement. Le nombre maximum de point de rêve que tout personnage puisse totaliser est égal au *triple* de son seuil. Arriver jusque là est peu probable mais possible en cas de cueillette massive de Fleurs des rêves, par exemple, ou de Rêves de Dragon en TMR. Quoi qu'il en soit, dès que le triple du seuil est dépassé, le rêve éclate. Pratiquement, le haut-rêvant se retrouve instantanément à zéro point de rêve et reçoit simultanément un souffle de Dragon.

Expérience

Seuls les lancers de sort, les maîtrises de cases humides ou de Rêves de Dragon permettent de gagner des points d'expérience en cas de réussite particulière avec ajustement final négatif. La règle usuelle est appliquée : moitié en Draconic utilisé, moitié en RÊVE. En ce qui concerne le Draconic, les points sont exclusivement gagnés en *voie* et non en *sort*. Les JR réussis permettent de gagner 1 point (un seul) en RÊVE quelle qu'en soit la difficulté.

Chaque fois que la voie de Thanatos est augmentée d'un niveau, elle détruit un nombre de points d'expérience équivalent dans l'une des trois autres voies, pouvant la faire rétrograder d'un ou plusieurs niveaux.

Les 4 voies de Draconic peuvent également être augmentées par l'expérience due au stress, selon la règle normale, ainsi que par l'apprentissage à la condi-

tion expresse d'avoir un maître, et la lecture des grimoires. Les points de sorts ne peuvent exclusivement augmenter que par la lecture draconique (voir ci-après).

Bonus de case

Chaque fois qu'un sort ou un rituel est lancé avec succès, quel que soit le genre de réussite, le haut-rêvant gagne un bonus de +1% au lancer de ce sort ou de ce rituel, uniquement applicable dans la case où le sort (rituel) vient d'être réussi. Ces bonus de +1% sont cumulables pour chaque case et peuvent finir par former de très gros bonus. Un haut-rêvant a ainsi intérêt à toujours lancer un sort donné depuis la même case spécifique au lieu de se disperser dans toutes les cases du même genre. Les chances de résultats spéciaux (Part. et Ech.T.) sont calculés après que les bonus de case aient été rajoutés au pourcentage indiqué par la table de Résolution.

A force de lancer Tympan d'Hypnos en collines d'Encre, Nitouche a acquis un bonus de +8 dans cette case. Dans toutes les autres cases de collines, ses chances de succès sont de 15 à -2 = 60% (Part. à 12%, Ech.T. à 97%). En collines d'Encre, ses chances sont de 15 à -2 = 60% + 8% = 68% (Part. à 14%, Ech.T. à 98%).

Feuille de sorts. Sur la feuille de sorts, où le haut-rêvant note les sorts qu'il connaît avec leurs paramètres (Voie, titre, TMR, difficulté (R), coût en points de rêve (r)), la colonne de droite lui sert à noter ses bonus de case.

Acquisition des sorts

Chaque sort nouvellement acquis est la synthèse d'une compréhension toujours plus profonde du rêve. La langue des Dragons, avons-nous vu au début de ce chapitre, y est inscrite partout. Les haut-rêvants en déchiffrent les messages, accumulant bribe après bribe d'un savoir flou et incertain, comme les pièces d'un puzzle inconnu. Puis vient un moment où un dessin plus concret est capable de se former, où la signification de toutes les bribes accumulées se fond en une seule. Cette signification synthétique, c'est un nouveau sort.

Points de sorts

En termes pratiques, pour acquérir un nouveau sort, le haut-rêvant doit totaliser un nombre suffisant de *points de sorts* dans la voie correspondante, sachant, comme à la création, qu'un sort ou rituel vaut sa difficulté (R) fois dix points. Puis, ayant assez de points, le haut-rêvant doit tenter un *jet de Synthèse*. Si ce jet réussit, il peut *acheter* un nouveau sort en échange de ses points.

Jet de Synthèse. Synthétiser un sort équivaut à le comprendre, pour la première fois, dans tous ses paramètres. Pour ce faire, le haut-rêvant doit monter en TMR et se rendre dans le genre de case où ce sort est normalement lancé, puis réussir un jet d'INTELLECT/Draconic - difficulté. Autrement dit la même procédure que s'il voulait *lancer* le sort sauf que INTELLECT est utilisé à la place de RÊVE. En cas de réussite, le sort n'étant pas véritablement lancé, aucun effet magique ne se produit et le haut-rêvant ne dépense pas non plus de points de rêve. Sa concentration est rompue et, ayant dépensé les *points de sorts* exigés, il redescend avec la compréhension du sort en question. Le joueur peut aussitôt le noter sur sa feuille de sorts : il le connaît désormais au même titre que ceux qu'il a acquis lors de la création de son personnage. Selon le résultat du jet de synthèse :

> ***Part.*** Sort acquis, la moitié des points de sorts nécessaires seulement dépensée.
>
> ***Sign et Norm.*** Sort acquis, tous les points de sorts nécessaires dépensés.
>
> ***Echec.*** Sort non acquis, 1 point de sort néanmoins dépensé en pure perte.
>
> ***Ech.P. et Ech.T.*** Sort non acquis, 10% des points de sorts dépensés en pure perte.

En cas d'échec, le haut-rêvant peut recommencer autant de fois qu'il le désire, du moment qu'il possède encore suffisamment de points pour acheter son sort en cas de réussite.

Sorts accessibles. Comme indiqué dans le Livre I *(3. NAISSANCE D'UN VOYAGEUR)*, il est impossible d'acquérir un sort ou un rituel d'une difficulté supérieure de plus de 3 niveaux au niveau de Draconic correspondant.

Nitouche ayant +3 en Hypnos ne peut tenter de jet de Synthèse que pour les sorts ou rituels d'Hypnos d'une difficulté maximale R-6. Avec son niveau -2 en Oniros, elle est limitée dans cette voie aux sorts R-1. Ayant acquis 36 points de sorts en Hypnos, elle tente de synthétiser le sort de REPOS (Cité) R-3 r2+, sort qui lui est amplement accessible et qui coûte 30 points. Elle monte donc en TMR selon la règle normale (dépense d'un point de rêve pour la montée, 1 point de fatigue par case\round, 1d7 de rencontre à chaque case) et se rend dans la cité la plus proche pour tenter son jet de Synthèse : 12 (INTELLECT) à +3 (Hypnos) -3 (difficulté) = 12 à 0 (60%). Hélas, elle obtient 99, un échec total, et dépense pour rien 10% des points, soit 3. Comme il lui en reste encore 33 sur les 30 nécessaires, elle remonte en TMR et recommence, réussissant cette fois avec une réussite normale. Elle dépense les 30 points de sorts exigés et possède maintenant REPOS au même titre que ses autres sorts. Si après son échec total, elle n'avait plus eu assez de points, il lui aurait fallu attendre d'accomplir d'autres lectures draconiques pour retrouver les points nécessaires.

Nouveaux sorts. Il est possible d'inventer de nouveaux sorts ou des variantes de sorts existants. Pratiquement, le joueur exprime son désir au gardien des rêves, et celui-ci, prenant référence sur les sorts figurant dans les règles, lui répond à son tour si un tel sort est envisageable. Dans l'affirmative, il en définit le libellé précis ainsi que les paramètres d'application (voie, sort ou rituel, TMR, difficulté. coût). Cela fait, si le sort est d'un niveau accessible, le haut-rêvant peut tenter de synthétiser cette idée comme n'importe quel sort existant dans les règles.

Bien que plusieurs haut-rêvants puissent posséder en définitive les mêmes sorts, il n'existe aucun moyen de transmettre directement un sort à quelqu'un d'autre. Un sort n'est pas un programme informatique que l'on peut dupliquer et transmettre, c'est un savoir ésotérique, un acquis personnel et intime de chacun.

NITOUCHE — Sorts & R

Voie	Titre	T.M.R.	R	R	Bonus
H	TYMPAN D'HYPNOS	Collines	5	4	14+8
H	INVOCATION de GUERRIER SORDE	D13	8	7	+2

Les signes draconics

Le Draconic a beau être universellement présent dans le rêve, il n'en est pas pour autant systématiquement perceptible. Bien au contraire, il ne se révèle que sporadiquement, sous la forme de ce que l'on appelle des *signes draconics*. Ces signes peuvent apparaître sous une infinité de formes : veinure particulière d'une roche, torsade spécifique d'une racine, miroitement d'une surface d'eau, jeu d'ombres, architecture des nuages, etc. Ils peuvent être durables, comme la veinure d'une roche par exemple, ou au contraire fugaces et limités dans le temps, miroitement, jeu des nuages. Dans tous les cas, leur présence, leur durabilité, leur complexité ainsi que leur valeur, appartiennent au scénario, ou en d'autres termes, au gardien des rêves. C'est lui qui indique quand un signe peut être perçu.

Quand un haut-rêvant se retrouve en présence d'un signe draconic, il en a automatiquement conscience (sans jet de dés) et sait immédiatement de quoi il s'agit. Pour en tirer un bénéfice, il doit toutefois parvenir à le décrypter. Pour ce faire, il doit réussir un jet de *lecture draconique*.

Terres Médianes. Chaque signe draconic est lié à un ou plusieurs genres de cases des TMR. Un signe peut n'être lié qu'à un seul genre de case, par exemple uniquement collines, ou au contraire à un très grand nombre, par exemple toutes les cases sauf gouffres et nécropoles. C'est au scénario (au gardien des rêves) d'en décider.

Difficulté. Tout comme un sort, chaque signe possède une difficulté.

Durabilité. Si certains signes sont d'une durée virtuellement infinie, d'autres peuvent être fugaces. Le scénario (gardien des rêves) décide pareillement du nombre de *rounds* durant lesquels le signe restera perceptible.

Valeur. Enfin, le scénario prévoit la valeur de chaque signe, c'est-à-dire en termes pratiques, le nombre de points de sorts apportés par sa lecture en cas de réussite.

Lecture draconique

Pour lire un signe draconic, le haut-rêvant doit monter dans les TMR et se rendre dans un genre de case auquel le signe est lié. Montée et déplacement obéissent en tous points aux règles normales. Le problème est que le haut-rêvant ne sait pas a priori à quel(s) genre(s) de cases le signe est lié et n'a d'autre moyen de le découvrir que par tâtonnements. Toutefois, dès qu'il arrive dans le bon genre de case, il en a automatiquement conscience (sans jet de dés).

Pratiquement, chaque fois qu'il entre dans une nouvelle case, après que la procédure usuelle de rencontre, etc., ait été résolue, le gardien des rêves lui indique si oui ou non il sent une résonance, et dans l'affirmative lui communique aussitôt la difficulté. Dans le cas contraire, le haut-rêvant n'a plus qu'à changer de case le round suivant, ou durant le même round s'il a choisi le déplacement accéléré, ce qui est souvent judicieux en cas de signe que l'on pressent fugace.

Etant dans la bonne case, le haut-rêvant joue un jet d'INTELLECT/Draconic - difficulté. Tous les signes peuvent être lus par n'importe laquelle des 4 voies. En cas de réussite, les points de sorts gagnés iront dans la voie utilisée et dans elle seule.

Part. 150% des points prévus sont gagnés.

Norm. et Sign. Les points prévus sont gagnés.

Echec Aucun point n'est gagné.

Ech.P. et Ech.T. Aucun point n'est gagné, tandis qu'un violent choc mental est ressenti. Jouer un JR r-8 ou subir une queue de Dragon.

Dans tous les cas, réussi ou échoué, la concentration est rompue et le demi-rêve redescend. Chaque signe ne peut donner lieu qu'à une seule tentative de lecture. En cas d'échec, même si le signe est durable, il est inutile de remonter en TMR pour tenter de le comprendre une seconde fois : l'échec est définitif.

Si la durée du signe s'écoule avant que le haut-rêvant n'ait pu trouver un bon genre de case, il s'en rend compte immédiatement et n'a plus alors qu'à rompre volontairement sa concentration et redescendre bredouille.

Tout comme pour un lancer de sort, un Messager des rêves peut servir d'extension au demi-rêve du haut-rêvant pour accomplir une lecture dans n'importe quelle case.

Note. Quand plusieurs haut-rêvants lisent le même signe simultanément, il est préférable de prendre chaque joueur à part de façon à ce qu'ils ne s'influencent pas mutuellement lors de la découverte des bonnes cases.

Fréquence et valeur des signes. Les signes doivent-ils être fréquents ? Combien par jour (ou par heure !) ? Quelle valeur doivent-ils avoir en points de sorts ? C'est une question de bon sens et d'équilibre. Trop de signes devient une banalité, pas assez brise l'intérêt de jouer un haut-rêvant. Il faut néanmoins qu'il y ait *challenge*, et si des signes fugaces (jeu du clair de lune, mouvement de l'onde) peuvent apparaître de temps en temps de façon semble-t-il aléatoire, des signes durables (veinure de roche, etc.) peuvent être l'objet d'une quête et donc d'un scénario tout entier. Par exemple, les voyageurs apprennent que dans la montagne voisine se trouve une caverne où certains affirment voir des choses écrites dans la pierre que d'autres ne voient pas... On peut estimer que ces signes durables apportent beaucoup plus de points de sorts que les petits signes fugaces.

Signes draconics

Les valeurs suivantes ne sont qu'à titre purement indicatif.

Signe	*TMR*	*Diff.*	*Valeur*
Très facile	toutes	0	6 pts
Facile	10 genres	-2	10 pts
Moyen	7 genres	-3	15 pts
Difficile	4 genres	-5	20 pts
Ardu	1 genre	-8	30 pts

Voilà qu'il se met enfin à pleuvoir ! La haut-rêvante se dévêt prestement et entame une gigue endiablée, puis s'arrête net... Ne dirait-on pas que les éclaboussures sur sa jambe ont comme des reflets typiquement draconics ? Elle monte aussitôt en TMR, déplacement accéléré. (Le gardien des rêves a décidé que le signe serait lisible en toutes cases humides (c'est logique !) ainsi qu'en pont, mais qu'il est très fugace, 3 rounds. Il fixe la difficulté à -2 et le gain à 12 points.) Round 1, Nitouche se retrouve en cité Sordide (D13), mais le gardien des rêves ne lui annonce aucune résonance. Dans le même round, elle tente les plaines de Xnez (E13), rien. Puis les monts Ajourés (E12), toujours rien. Puis la cité de Noape (F11) où elle fait la rencontre d'un Messager qu'elle parvient à maîtriser. Son déplacement ne pourra toutefois reprendre qu'au round suivant. «Pourquoi ne pas l'envoyer en case humide, songe la haut-rêvante, je ne cours aucun risque.» Et elle déclare envoyer le Messager en lac de Glimster (E11). «Bonne résonance, annonce le gardien des rêves, difficulté -2». Nitouche joue alors 12 (INTELLECT) +3 (Hypnos où elle désire mettre les points gagnés) -2 (difficulté) = 12 à +1 (66%). Avec un 11, elle obtient une particulière et gagne 18 points de sorts en Hypnos (150% de la somme prévue). Il lui en restait 3 après la synthèse de Repos, elle en possède maintenant 21.

Méditation draconique

Il existe heureusement des méthodes actives pour gagner des points de sorts, sans attendre que le hasard vous fasse tomber sur des signes. Ce sont les *méditations draconiques.*

Les méditations sont toujours effectuées par rapport à un *support* physique, objet ou créature. Leur but est de parvenir à percevoir la signification draconique du support, à en dégager un signe qui puisse être lu. La lecture s'effectue alors selon les règles normales.

Il existe un grand nombre de méthodes de méditation, toutes obéissent aux mêmes règles : 3 conditions obligatoires et 4 conditions facultatives. Voir la table ci-contre.

A la fin des 60 mn, le méditant joue un jet de Méditation : INTELLECT/Compétence - conditions. Le jet d'INTELLECT/Compétence à une difficulté de zéro, mais chaque condition facultative négligée apporte un malus de -2. Si les 4 conditions facultatives sont négligées, le malus est de -8.

Si le jet de Méditation réussit, le haut-rêvant prend soudain conscience qu'un signe draconic émane du support utilisé. Il s'agit toujours d'un signe extrêmement fugace, et, quelle que soit la méditation, le haut-rêvant n'a toujours *qu'un seul round* à sa disposition pour tenter de le lire. Chaque méditation est toujours liée à un genre de case de TMR où effectuer la lecture. Pour une méditation donnée, c'est toujours le même genre de case, que le haut-rêvant connaît par définition. Il n'a donc pas à tâtonner pour trouver une case de résonance ; et n'ayant qu'un round pour effectuer la lecture, il a même intérêt à positionner d'avance son demi-rêve dans ce genre de case.

Réussie ou non, la demi-heure de méditation coûte 2 points de fatigue. Quand on médite successivement plusieurs demi-heures dans la foulée, la *purification* n'a pas besoin d'être recommencée et est valable pour toutes les fois. En cas d'échec total ou particulier, un malus définitif de -1 est désormais appliqué au jet de Méditation de cette méthode. A force de cumuler des malus de -1, un personnage peut finir par être contraint de changer de méthode.

La difficulté du jet de Lecture draconique dépend directement de la réussite du jet de Méditation (voir table de Méditation).

Le nombre de points de sorts gagnés dans la voie utilisée dépend quant à lui de la réussite du jet de Lecture (voir table de Méditation).

Méditation draconique

Conditions obligatoires

- **Un sujet de méditation**, c'est-à-dire en termes de jeu, une *compétence* autre que le Draconic.
- **Un support de méditation**, objet ou créature.
- **Durer 60 minutes sans interruption**.

Conditions facultatives

- **Heure**, c'est-à-dire méditer de préférence à l'heure indiquée.
- **Purification**, un certain acte préalable à accomplir sur soi.
- **Vêture**, se vêtir de la façon indiquée.
- **Comportement antérieur**, avoir fait (ou ne pas avoir fait) la chose demandée au cours de l'heure ou de la journée précédente.

Jet de Méditation INTELLECT/Compétence à 0. -2 par condition non remplie

Jet de Lecture INTELLECT/Draconic - difficulté donnée par le jet de Méditation

Résultat du jet de Méditation	Difficulté du jet de Lecture	Résultat du jet de Lecture	Gain en points de sorts
Normale	-7	*Normale*	3 points
Significative	-3	*Significative*	5 points
Particulière	0	*Particulière*	10 points

Un support donné peut être utilisé plusieurs fois tant qu'aucun signe n'y apparaît, lecture réussie ou non. Il faut ensuite en changer puisqu'un signe draconic donné ne permet qu'une seule tentative de lecture.

Les Sept Méthodes

Les sept méthodes de méditations draconiques suivantes correspondent aux sept compétences de Connaissance. A la création, les haut-rêvants sont censés connaître toutes celles pour lesquelles leur niveau de Connaissance est de zéro ou plus. D'autres méthodes pourront être découvertes au hasard du voyage et des scénarios, transmises oralement par des haut-rêvants qui les connaissent, ou rédigées dans d'antiques grimoires.

Méditation selon Van Glüten

Sujet	Alchimie (la diversité des chaleurs)
Objet	une flamme
Heure	Roseau
Purification	se frictionner coudes et genoux à l'eau salée
Vêture	tête et visage entièrement recouverts d'un tissu léger (observer la flamme au travers)
C. antérieur	avoir bu une boisson alcoolisée au cours de l'heure précédente, 20 cl
TMR	Pont

Méditation selon Antédar de Bagdol

Sujet	Astrologie (la diversité des étoiles)
Objet	une étoile
Heure	Araignée
Purification	se huiler les cheveux
Vêture	nu
C. antérieur	avoir veillé au cours de l'heure précédente
TMR	Plaines

Méditation selon le sage Kotylédon

Sujet Botanique (la diversité des herbes)
Objet une herbe (enracinée)
Heure Sirène
Purification s'oindre les cuisses d'une décoction d'herbe
Vêture ne porter qu'une chemise de lin
C. antérieur n'avoir mangé la chair d'aucun animal au cours des 12 dernières heures
TMR Forêt

Méditation selon Frampanar le Bienveillant

Sujet Écriture (la diversité des runes)
Objet un texte étranger
Heure Couronne
Purification se tremper le bout des doigts dans de l'encre noire
Vêture tête coiffée d'un cône de parchemin
C. antérieur n'avoir proféré aucun son au cours de l'heure précédente
TMR Sanctuaire

Méditation selon Werther de Zloth

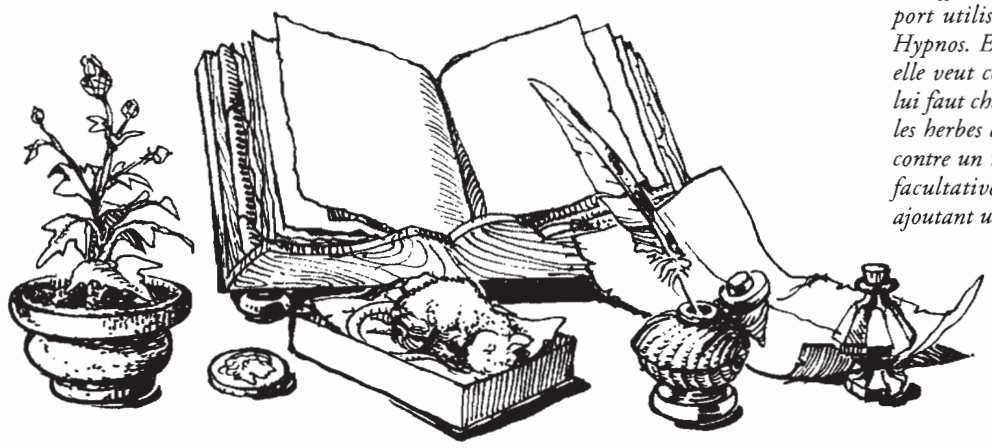
Sujet Légendes (la diversité des royaumes)
Objet la face d'une pièce de monnaie
Heure Dragon
Purification se frotter les pieds et le visage avec de la poussière
Vêture rien qu'une grande pièce de tissu blanc (une toge)
C. antérieur avoir marché durant toute l'heure précédente
TMR Cité

Méditation selon Sémolosse de Tucléide

Sujet Médecine (la diversité des fièvres)
Objet un corps nu (humanoïde et vivant)
Heure Lyre
Purification se laver entièrement le corps à l'eau froide
Vêture nu, sauf reins et cuisses drapés dans une étoffe rouge
C. antérieur n'avoir eu aucun rapport sexuel au cours des 12 dernières heures
TMR Nécropole

Méditation selon Paranos le Moindre

Sujet Zoologie (la méchanceté des animaux)
Objet un animal vertébré mort
Heure Serpent
Purification s'oindre la poitrine et le visage de sang frais
Vêture ne porter que de la fourrure
C. antérieur avoir mangé de la chair d'oiseau au cours de l'heure précédente
TMR Désolation



Ce matin, dès son réveil à l'heure du Vaisseau, Nitouche profite des restes du feu de camp pour préparer une décoction avec le chiendent qui pousse dans la clairière. Ce faisant, elle marmonne à l'adresse de Brucelin : «Je n'aurais jamais dû goûter à ton faisan, hier-soir, je fais toujours les mêmes oublis !...» Pressentant une nouvelle bizarrerie, le voyageur ne répond rien. D'autant qu'un peu plus tard, à l'heure de la Sirène, ne voilà-t-il pas qu'elle se dévêt à nouveau pour ne conserver que sa chemise de lin, puis se frictionne vigoureusement les cuisses avec la «potion» qu'elle vient de préparer. Aurait-elle des rhumatismes ? Elle s'assied maintenant en tailleur, se penche sur un pissenlit en fleur, et se met à le contempler interminablement, comme si c'était la chose la plus intéressante au monde... «Elle ferait mieux d'arrêter le haut-rêve», soupire intérieurement le voyageur.

Comme on l'a compris, Nitouche médite sur la Botanique selon la méthode du sage Kotylédon. Elle a 12 en INTELLECT, 0 en Botanique, et toutes les conditions facultatives sont réunies sauf une : c'est l'heure de la Sirène, elle s'est oint les cuisses d'une décoction d'herbe, peu important la valeur de ces dernières, elle ne porte qu'une chemise de lin, mais elle a mangé de la viande au cours des 12 dernières heures. Cette condition négligée lui confère un malus de -2. Son jet prend alors la forme suivante au bout de 60 mn : 12 (INTELLECT) à 0 (Botanique) -2 (condition négligée) = 12 à -2 (48%). Elle obtient 78, échec normal, le pissenlit ne veut pas révéler son secret. Elle marque tout de même 2 points de fatigue, puis s'entête pour le reste de l'heure. Elle obtient cette fois 21, une si-gnificative, cependant que la texture du pissenlit se pare soudainement d'une stupé- fiante signification. Elle monte aussitôt en TMR et se retrouve dans la forêt des Cris (F13) où elle avait eu la sagesse de se positionner par avance. Pas de rencontre. Ayant obtenu une significative à son jet de Méditation, son jet de Lecture a maintenant une difficulté -3. 12 (INTELLECT) à +3 (Hypnos) -3 (difficulté) = 12 à 0 (60%). Avec un 08, particulière, la jeune fille déchiffre la signification draconique du support utilisé et gagne 10 points de sorts en Hypnos. Elle en totalise maintenant 31. Si elle veut continuer à l'heure du Faucon, il lui faut changer de support, mais ce n'est pas les herbes qui manquent ! Son jet aura par contre un malus de -4, puisque la condition facultative d'heure ne sera plus respectée, ajoutant un nouveau malus de -2.

Les Grimoires

Si le Draconic ne peut être écrit par les créatures, cela n'empêche pas l'existence de livres, grimoires et parchemins, datant usuellement du Second Âge, où des haut-rêvants ont tenté de retranscrire leur science, en langue humaine et malhabile. Ils peuvent être déchiffrés avec INTELLECT/Écriture.

Pratiquement, une fois lus et assimilés, ces grimoires peuvent apporter :

❖ Des points d'expérience en *voie* de Draconic.

❖ De nouvelles méthodes de méditation.

❖ Des bonus à la synthèse d'un certain sort ou d'une certaine famille de sorts, bonus de niveau et/ou bonus de points de sorts.

Quand un grimoire confère un bonus de niveau à la synthèse d'un sort, il peut rendre ce dernier accessible alors que le simple niveau de Draconic du lecteur ne le permet pas. Les bonus de niveau sont uniquement au jet de Synthèse, jamais au jet de lancer du sort. Le grimoire *Grand Iris* donne par exemple un bonus de niveau de +2 à la synthèse d'Invisibilité. Cette illusion d'Hypnos est de difficulté R-10 et n'est donc pas accessible avant le niveau +7. Outre le bonus de +2 au jet de Synthèse, l'assimilation de ce grimoire rend ce sort accessible dès le niveau +5.

Quand il confère un bonus de points de sorts, c'est autant de points qui n'ont pas à être dépensés pour *acheter* le sort, comme une ristourne. Le *Grand Iris* donne un bonus de 12 points à Invisibilité. Étant R-10, ce sort coûte normalement 100 points. Grâce à l'assimilation du grimoire, il ne coûte plus que 100 - 12 = 88 points.

L'existence de tel ou tel grimoire dépend évidemment de chaque scénario, cela fait partie des *trésors*. On trouvera ci-après les trois grimoires le plus souvent retranscrits par les copistes et donc les plus courants.

L'Oniricon, anonyme

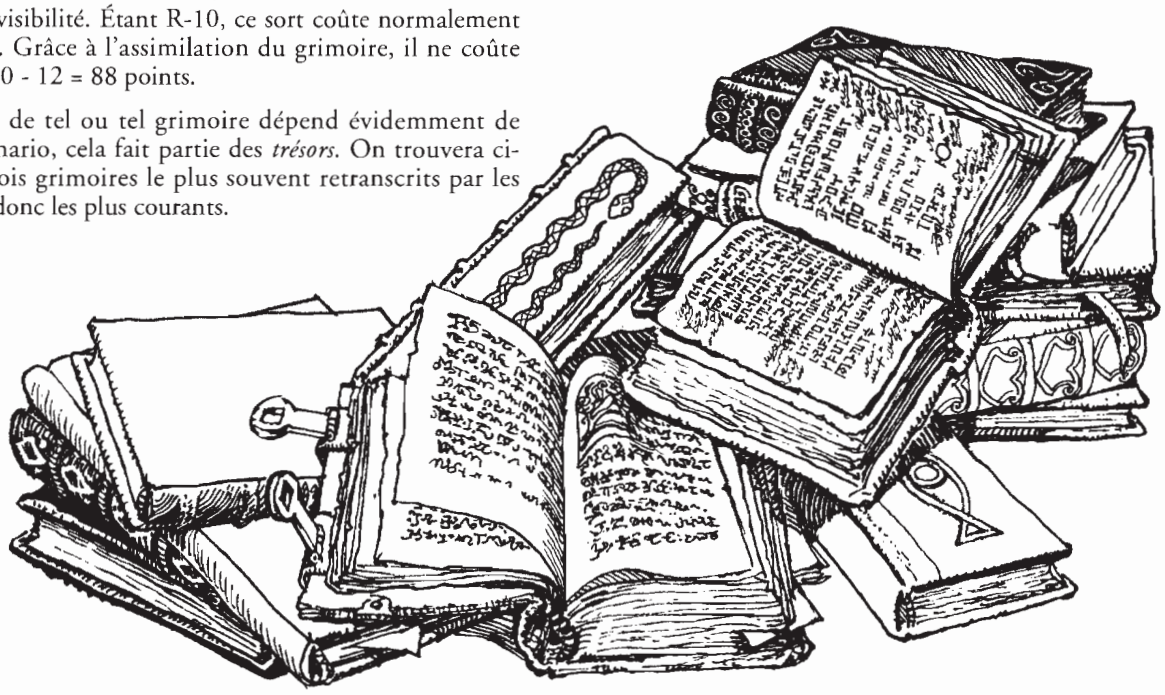
Cet abécédaire draconic permet de gagner jusqu'à 80 points d'expérience en *voie* d'Oniros, jusqu'à concurrence du niveau +1. C'est un livre pour débutants, inutile aux haut-rêvants confirmés. Sa difficulté de lecture est de -2, son assimilation requiert 20 points de tâche, périodicité une heure. Le gain final est de 4d10+40 points d'expérience en voie d'Oniros.

Le Grand Iris, par Khrachtchoum le Problémeux

Cette judicieuse réflexion sur les sorts d'illusion visuelle d'Hypnos ne peut être assimilée que si l'on possède au minimum zéro en voie d'Hypnos. Il confère un bonus de synthèse de +2 et de 12 points de sorts aux trois yeux d'Hypnos : Invisibilité, Transfiguration, Métamorphose. Sa difficulté de lecture est de -3, son assimilation requiert 16 points de tâche. périodicité une heure.

Le Narcolepton, anonyme

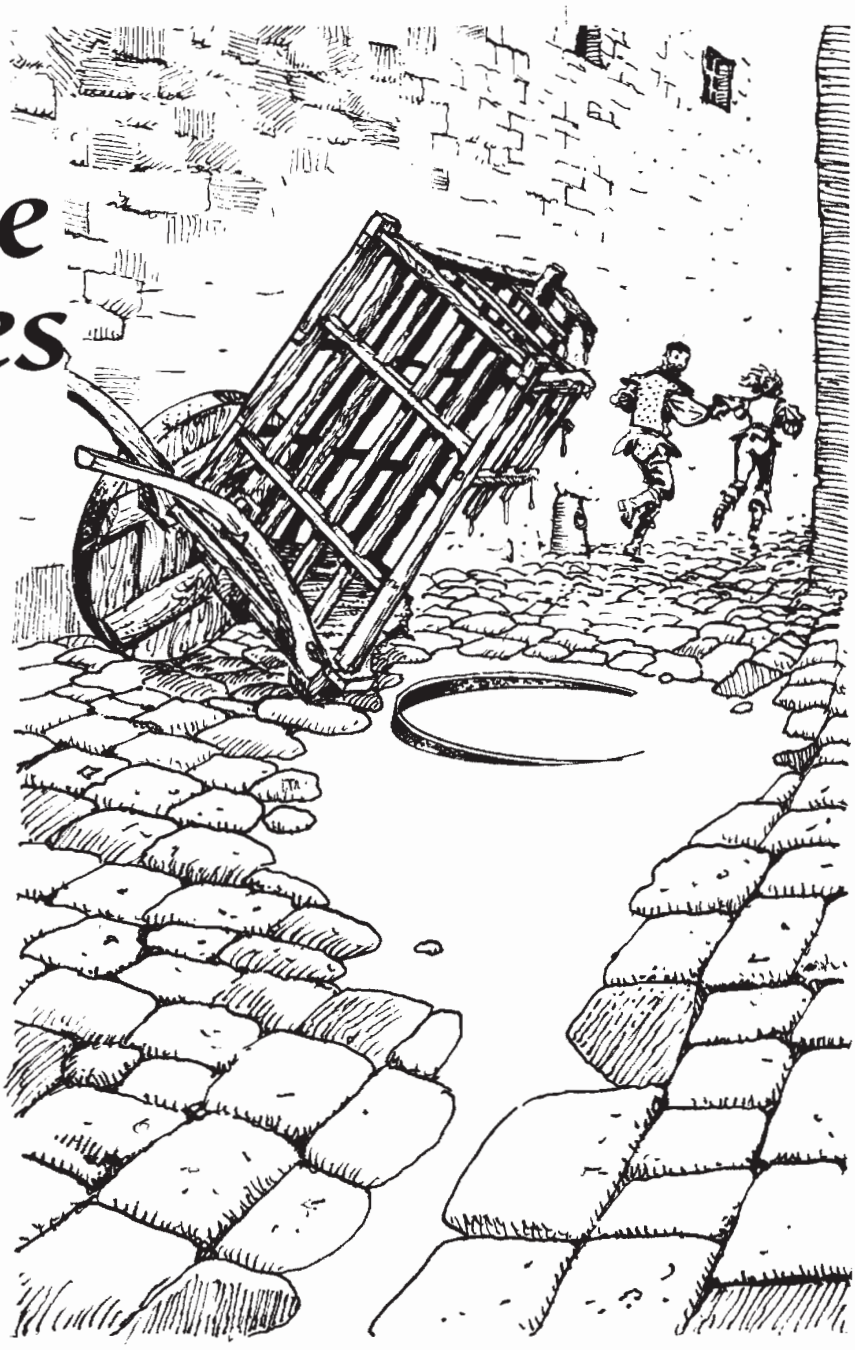
Cet ouvrage ne peut être assimilé que si l'on possède un niveau minimum de zéro en voie de Narcos. Il confère un bonus de synthèse de +3 aux sept Écailles de Protection présentées dans les règles (Venin, Maladie, Feu, Magie. Projectile, Lames, Griffes et crocs), mais aucun bonus de points de sorts. Sa difficulté de lecture est de -4, son assimilation requiert 24 points de tâche, périodicité une heure.



Oniros

Oniros est le rêve à l'état pur. Par la voie du rêve, les haut-rêvants agissent directement sur le monde physique et sont capables d'en modifier la structure par la transmutation de ses éléments : l'air, la terre, l'eau, le feu, le bois et le métal. Puissante est la voie du rêve, dont l'œuvre de transmutation, une fois accomplie, est définitive.

La Magie des Zones



Les effets magiques obtenus par la voie d'Oniros sont circonscrits dans des zones et limités à celles-ci. Hormis les deux exceptions de Bulle Volante et de Barque de Rêve, les zones d'Oniros sont rigoureusement *immobiles*. Hormis Barque de Rêve et Pont Immatériel, toutes ont la forme d'une *sphère*.

Le diamètre des zones sphériques est un paramètre librement décidé par le haut-rêvant au moment où il lance son sort, pouvant faire de 10 cm à 3 m. Si la zone est mise en réserve, la diamètre doit en être décidé au moment du lancer et ne peut plus être modifié au moment du déclenchement.

Lors du ciblage, c'est l'emplacement du centre de la zone qui doit être pointé par le doigt du haut-rêvant. Comme pour tout ciblage, il doit être visuellement perceptible.

Aucune zone ne peut se superposer, en entier ou en partie, à une autre. Si un haut-rêvant lance une zone là une autre est déjà active, son sort ne fonctionne pas purement et simplement, bien que les points de rêve de coût soient malgré tout dépensés.

Un même haut-rêvant peut par contre lancer une seconde zone identique sur une première. Le diamètre et le centre ciblé doivent être exactement les mêmes, ainsi que la dépense de points de rêve en cas de coût variable. L'effet produit est alors une zone de *diamètre double*. Si une troisième zone, toujours identique, est lancée sur les deux premières, on obtiendra une grande zone d'un diamètre triple, et ainsi de suite. Chaque zone doit faire l'objet d'un lancer séparé. Cette règle est valable pour toutes les zones (y compris les transmutations), sauf pour Barque de Rêve, Bulle Volante, Lanterne et Pont immatériel, qui ne peuvent jamais être doublés ni triplés d'aucune manière.

Barque de Rêve et Bulle Volante (zones mobiles) sont arrêtées dans leur déplacement par le contact d'une autre zone, comme par un champ de force infranchissable, mais sans subir aucun dommage.

Les zones sont invisibles en elles-mêmes, à moins que leur effet ne soit visible. Aucun jet de résistance n'est applicable aux zones d'Oniros.

Durée. Sauf cas particuliers, les zones restent en place jusqu'à la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant (en abrégé HN). L'effet cesse alors d'opérer, mais toute modification de la matière reste acquise (Croissance Végétale, Transmutation élémentale).

Nitouche est née à l'heure du Dragon. Si elle lance une zone durant l'heure du Dragon, celle-ci restera en place jusqu'à la fin de l'heure. Si elle la lance à l'heure des Epées, de la Lyre, du Serpent, etc., elle durera jusqu'à la fin de l'heure du Dragon du lendemain.

Les éléments

Le monde de Rêve de Dragon ignore tout de notre chimie et reconnaît sept *éléments*, qui sont l'air, la terre, l'eau, le feu, le bois, le métal et le septième. Ce dernier correspond aux créatures animées et à la matière qui les compose.

Toute notion de physique-chimie doit être abandonnée en entrant dans le monde élémental de Rêve de Dragon, pour n'en considérer que l'aspect symbolique. Le sang d'un animal par exemple est principalement composé d'eau, appartient-il alors à l'élément Eau ? Non, symbole-même de la vie, il appartient au septième.

Air. C'est l'air que l'on respire, mais également les vapeurs, les gaz, les fumées.

Terre. S'applique à toute substance minérale solide à l'exception des métaux (roc, sable, argile, humus, grès, verre, etc.)

Eau. Il s'agit de l'eau pure, mais également de toute substance liquide et *fluide* (bière, vin, décoction, huile) d'origine non animale et non métallique. Un liquide imparfaitement fluide (métal en fusion, sève épaisse) appartient à l'élément dont il est issu. Lorsque la fluidité est avérée, elle prime sur l'origine pour déterminer l'élément. Le jus d'un fruit appartient à l'élément Bois tant qu'il est contenu dans le fruit, parce qu'il participe de la totalité de celui-ci, et que ce dernier appartient à l'élément Bois. Mais s'il en est extrait et considéré isolément, il appartient à l'élément Eau. Seuls les fluides d'origine animale (sang, lait) appartiennent toujours au septième, isolés ou non.

Feu. C'est l'énergie du feu à l'état pur, la chaleur accompagnée de flammes.

Bois. Il s'agit d'une manière générale de toute substance végétale solide. C'est aussi bien les végétaux vivants, poussant encore dans le sol (arbre, buisson, herbe), que les végétaux cueillis (légume, fruit), que les substances végétales travaillées (planches, chanvre d'une corde, lin d'une chemise, joncs d'un panier).

Métal. S'applique à tous les métaux, bruts ou travaillés.

Septième. Le septième élément, non transmutable, correspond à toutes les créatures vivantes animées (humanoïdes, animaux), mais également à toute matière inanimée ayant une origine animale (cuir, fourrure, laine, corne, os, ivoire, parchemin, lait, cire d'abeille, carapace de zomar, coquille d'escargot, etc.)

Sorts de Zone

ANTI-MAGIE (Plaines) R-2 r1+
BARQUE DE RÊVE (Lac) R-8 r1+
BOUCLIER (Gouffre) R-7 r6
BROUILLARD (Forêt) R-3 r1+
BULLE VOLANTE (Marais) R-10 r1+
CHALEUR (Cité) R-4 r1+
CLAMEURS (Cité) R-2 r1+
CROISSANCE VÉGÉTALE (Forêt) R-6 r5
FROID (Désolation) R-4 r1+
ILLUSION ANIMALE (Forêt) R-4 r4
ILLUSION GÉOGRAPHIQUE (Gouffre) R-4 r4
ILLUSION HUMANOÏDE (Cité) R-6 r2+
LANTERNE (Cité) R-3 r2
LUMIÈRE (Plaines) R-4 r3
MIROIRS (Sanctuaire) R-5 r5
PONT IMMATÉRIEL (Pont) R-6 r2+
QUIÉTUDE (Nécropole) R-3 r4
SILENCE (Désert) R-2 r4
TÉLÉPORTATION (Collines) R-11 r9
TÉNÈBRES (Gouffre) R-4 r3

Zones de Transmutation Élémentale

AIR EN EAU (Cité) R-8 r6
AIR EN FEU (Désolation) R-10 r6
BOIS EN AIR (Marais) R-8 r6
BOIS EN EAU (Sanctuaire) R-6 r4
BOIS EN FEU (Désert) R-6 r4
BOIS EN MÉTAL (Monts) R-6 r4
BOIS EN TERRE (Nécropole) R-4 r2
EAU EN AIR (Désert) R-4 r2
EAU EN BOIS (Forêt) R-4 r2
EAU EN FEU (Monts) R-8 r6
EAU EN MÉTAL (Gouffre) R-6 r4
EAU EN TERRE (Pont) R-6 r4
FEU EN AIR (Désolation) R-4 r2
FEU EN BOIS (Collines) R-6 r4
FEU EN EAU (Cité) R-6 r4
FEU EN MÉTAL (Sanctuaire) R-6 r4
FEU EN TERRE (Désert) R-6 r4
MÉTAL EN AIR (Fleuve) R-8 r6
MÉTAL EN BOIS (Collines) R-6 r4
MÉTAL EN EAU (Fleuve) R-8 r6
MÉTAL EN FEU (Lac) R-8 r6
MÉTAL EN TERRE (Plaines) R-6 r4
TERRE EN AIR (Lac) R-8 r6
TERRE EN BOIS (Plaines) R-4 r2
TERRE EN EAU (Forêt) R-6 r4
TERRE EN MÉTAL (Gouffre) R-6 r4

Zones de Transparence Élémentale

BOIS TRANSPARENT (Cité) R-4 r4
MÉTAL TRANSPARENT (Gouffre) R-4 r4
TERRE TRANSPARENTE (Collines) R-4 r4

Rituels de Conjuration

ÉLARGISSEMENT DE ZONE (variable) R-4 r4
ANNULATION DE MAGIE (Variable) variable
ANNULATION DE SES PROPRES ZONES (variable) R-4 r2
PERMANENCE DE ZONE ⏱(variable) R-13 r13

Rituels de Lecture

DÉTECTION D'AURA (Sanctuaire) R-3 r1
LECTURE D'AURA (Sanctuaire) R-3 r3

Sorts de Zone

ANTI-MAGIE (Plaines) R-2 r1+

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet La zone d'Anti-Magie est une zone neutre, sans aucun effet. Mais comme deux zones ne peuvent se superposer, aucune autre zone ne peut prendre effet là où elle opère. Son coût est variable au choix du haut-rêvant. Elle peut être annulée par une Annulation de Magie en dépensant ce même nombre de points de rêve.

BARQUE DE RÊVE (Lac) R-8 r1+

Portée E1

Durée HN ou choc

JR Aucun

Effet La Barque de Rêve est un des rares exemples de zone mobile. C'est une embarcation immatérielle affectant la forme d'une barque effilée, champ de force à peine visible de transparence bleutée. Elle doit être ciblée à la surface de l'eau et est capable de voguer. Elle peut embarquer plusieurs passagers et du matériel, selon son nombre de points de rêve. Chaque point dépensé permet d'embarquer 6 points de TAILLE ou d'encombrement. La barque se dirige au gré de la personne située à la proue et se concentrant pour cela, à la vitesse maximum de 12 m par round (7,2 km/60mn). Diriger la barque exclut toute autre activité.

Nitouche a 9 en TAILLE et Brucelin 13, ils portent à eux deux 15 points d'encombrement : 9 + 13 + 15 = 37, divisé par 6 = 6,1. Pour les emporter avec leur matériel, une Barque de Rêve doit avoir un minimum de 7 points de rêve.

La Barque de Rêve est insubmersible : l'eau qui y pénètre en ressort automatiquement. En revanche, un choc violent peut la faire éclater et disparaître comme une bulle de savon. Elle possède une résistance de 20. Chaque fois qu'elle subit une agression, jouer un jet de Résistance ajusté négativement au +dom du choc. Réussi : elle tient bon et conserve sa résistance intacte. Echoué, elle éclate et disparaît. Les réussites spéciales n'interviennent pas. Une surcharge produit le même effet, la faisant immédiatement éclater. Même chose si elle est ciblée ailleurs que sur l'eau. Enfin, n'étant qu'un champ de force, il est impossible de rien y attacher, arrimer, agripper, etc.

BOUCLIER (Gouffre) R-7 r6

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet L'intérieur de la zone de Bouclier ne possède aucune vertu particulière, son intérêt réside dans sa frontière. Cette dernière ne peut être franchie, dans un sens comme dans l'autre, que par des objets ou des créatures animées d'une vitesse inférieure à 7 mètres par round. Si la vitesse est supérieure, objets ou créatures rebondissent contre l'invisible surface de la zone. Les projectiles, flèches, javelots, pierres, etc, sont donc automatiquement arrêtés par ce bouclier, dans un sens comme dans l'autre. Sa surface apparaît comme légèrement élastique et ne peut causer en soi aucun dommage aux créatures trop rapides qui fonceraient dedans.

La zone laisse passer la lumière et le son. De l'intérieur, on peut pratiquer toute sorte de magie dont l'effet a lieu à l'extérieur, ou à l'intérieur (sauf autre sort de zone). De l'extérieur, on peut pratiquer toute magie dont l'effet a lieu à l'intérieur, sauf toujours un autre sort de zone. La zone arrête la grêle. En revanche, elle laisse passer la pluie, la neige ainsi que le vent et la foudre.

BROUILLARD (Forêt) R-3 r1+

Portée E3

Durée HN

JR Aucun

Effet Toute la zone est sous l'emprise d'un épais brouillard, ressemblant extérieurement à un nuage rond, arrêtant totalement la vue. De l'intérieur, il est pareillement impossible de voir ce qui se passe à l'extérieur ; on peut seulement tenter de voir ce qui se passe à l'intérieur en réussissant un jet de VUE ajusté négativement par le nombre de points de rêve dépensés.

BULLE VOLANTE (Marais) R-10 r1+

Portée E1

Durée HN ou choc

JR Aucun

Effet Autre exemple de zone mobile, la Bulle Volante permet de nier la pesanteur et de se déplacer dans les trois dimensions spatiales, donc de voler. Le haut-rêvant doit cibler le futur occupant (ou lui-même) et dépenser un nombre de points de rêve égal à la TAILLE de ce dernier. Si la dépense est insuffisante, les points sont dépensés en pure perte. La Bulle ne peut contenir qu'une créature consciente, et une seule. On ne peut rien y déposer.

La Bulle Volante a la ressemblance d'une bulle de savon. Au sol, elle en a la fragilité et le moindre choc la fait éclater. Appartient au sol tout ce qui y touche : végétation, constructions, mais également créatures et tout ce qu'elles brandissent. En vol, par contre, elle possède une résistance de 20 comme la Barque de Rêve. Chaque fois qu'elle est touchée (projectile, créature volante), jouer un jet de résistance ajusté négativement au +dom de l'attaque. Réussi : la Bulle tient bon. Echoué : elle éclate et disparaît. Les réussites spéciales n'interviennent pas.

Voler en Bulle demande une totale concentration et exclut toute autre activité. Son occupant peut communiquer oralement, mais uniquement par phrases courtes : un long discours rompt sa concentration. Même chose pour les manoeuvres difficiles, brusque accélération, arrêt subit, chandelle, piqué, looping, ou voler en mauvaises conditions météo, pluie, bourrasque, orage. Monter en TMR rompt automatiquement la concentration.

Dès que la concentration cesse, la Bulle chute durant un round de toute sa vitesse, soit 50 m. Le contrôle ne peut éventuellement être repris qu'au round suivant. Il n'y a pas de jet de dés pour garder la concentration (le contrôle) en conditions normales. Dans les autres cas, jouer un jet d'EMPATHIE ajusté à la difficulté envisagée. Toute réussite : la concentration est conservée. Tout échec : le contrôle est perdu (chute), retenter le même jet le round suivant.

La vitesse maximum d'une Bulle Volante est de 50 m par round (30 km/60mn). Il n'y a pas d'altitude maximum ; mais la fin du ciel est souvent beaucoup plus bas qu'on ne le pense, marquée par un réseau de déchirures du rêve, ou communiquant en prise directe avec les Limbes.

CHALEUR (Cité) R-4 r1+

Portée E1
Durée HN
JR Aucun
Effet Augmente la température dans la zone visée, à raison de 5 degrés par point de rêve dépensé. L'augmentation n'a lieu que dans la zone et n'est pas sensible à l'extérieur de celle-ci. Une fois modifiée, la température dans la zone reste fixe, quelles que soient les modifications de la température extérieure.

CLAMEURS (Cité) R-2 r1+

Portée E4
Durée HN
JR Aucun
Effet Le moindre murmure ou bruit produit dans la zone est amplifié comme s'il était une clameur. Chaque point de rêve dépensé augmente le volume sonore, et, pratiquement, accroît de 5 m la distance à laquelle une voix normale peut être entendue intelligiblement. L'effet de Clameurs est perceptible aussi bien de l'intérieur que de l'extérieur de la zone. Il peut être un excellent substitut de *sono* pour les musiciens. Permet également d'entendre ce qui ce murmure à l'autre bout de la taverne, sauf que tout le monde en profite, à commencer par les intéressés.

CROISSANCE VÉGÉTALE (Forêt) R-6 r5

Portée E2
Durée HN
JR Aucun
Effet Tous les végétaux vivants (poussant) intégralement situés dans la zone, c'est-à-dire sans qu'il en dépasse la moindre feuille, augmentent en taille jusqu'au double de leur taille initiale, ou à défaut, jusqu'à ce qu'ils commencent à dépasser de la zone. Le temps mis pour doubler de taille est variable quel que soit le végétal : il commence aussitôt le ciblage effectué, et se termine à la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant. La nouvelle taille est acquise définitivement. L'effet s'interrompt immédiatement si l'on cueille ou déracine le végétal. Pour les herbes utiles comptées au brin, le nombre de brins peut être ainsi doublé.

FROID (Désolation) R-4 r1+

Portée E1
Durée HN
JR Aucun
Effet Ce sort fonctionne exactement de façon inverse à Zone de Chaleur. Chaque point de rêve dépensé fait baisser la température dans la zone de 5 degrés. Une fois modifiée, la température dans la zone reste fixe, quelles que soient les modifications de la température extérieure. L'effet de Froid peut être un bon substitut de réfrigérateur.

ILLUSION ANIMALE (Forêt) R-4 r4

Portée E1
Durée HN
JR Aucun
Effet Permet de peupler illusoirement la zone d'un animal de son choix. L'animal semble vivant, mobile, sonore, mais l'illusion ne peut quitter la zone. Le haut-rêvant ne téléguide pas les mouvements de l'illusion, celle-ci fonctionne de façon autonome, le comportement de l'animal étant celui, standard et moyen, de l'espèce. L'illusion n'est perceptible que de l'extérieur, elle se dissipe instantanément pour tout personnage qui pénètre dans la zone. On ne peut créer que l'illusion d'un animal que l'on a déjà réellement vu dans sa vie.

ILLUSION GÉOGRAPHIQUE (Gouffre) R-4 r4

Portée E3
Durée HN
JR Aucun
Effet Permet d'altérer illusoirement la géographie de la zone, y compris sa végétation : nier un rocher ou en inventer un, un gouffre, un bosquet, un talus, etc. L'illusion n'existe que pour les créatures situées en dehors de la zone et se dissipe dès qu'on y pénètre. Pour les créatures situées hors de la zone, celle qui vient d'y entrer semble avoir un comportement *logique* par rapport à l'illusion. Par exemple, elle semble tomber dans le gouffre ou disparaître derrière le rocher de l'illusion. En cas de litige d'interprétation, c'est au gardien des rêves de statuer.

ILLUSION HUMANOÏDE (Cité) R-6 r2+

Portée E1
Durée HN
JR Aucun
Effet Permet de peupler illusoirement la zone d'un ou plusieurs Humains ou humanoïdes de son choix, de l'un ou l'autre sexe, de tout âge, armés et équipés. Ces êtres semblent vivants, ils bougent (sans réellement se déplacer, ne pouvant sortir de la zone) et peuvent parler. La teneur de leurs paroles doit être paramétrée lors du lancer du sort. Ce peut être n'importe quoi, sachant que la longueur de leur discours ne peut excéder un round, et qu'ils répètent inlassablement le même, comme une bande sans fin. L'illusion n'existe que pour les créatures situées en dehors de la zone et se dissipe dès qu'on y pénètre. Pour les créatures situées hors de la zone, celle qui vient d'y entrer semble avoir un comportement *logique* par rapport à l'illusion. Par exemple esquiver le coup d'épée d'un guerrier. On ne peut créer que l'illusion d'un humanoïde que l'on a déjà réellement vu dans sa vie.

LANTERNE (Cité) R-3 r2

Portée E2
Durée HN
JR Aucun
Effet Cette zone diffère des autres zones en ce que son diamètre n'est pas modulable : il fait toujours 30 cm. C'est une sphère lumineuse de la même intensité et portée qu'une lanterne, c'est-à-dire éclairant à un maximum de 8 à 10 m. L'intensité non plus n'est pas modulable. La sphère est inoffensive et ne dégage aucune chaleur. Noter que si sa portée est réduite, elle peut en revanche être aperçue de fort loin. Comme toute zone normale, elle est fixe et ne peut être déplacée. Plusieurs Lanternes lancées l'une sur l'autre n'augmentent pas son diamètre ni son intensité.

LUMIÈRE (Plaines) R-4 r3

Portée E1
Durée HN
JR Aucun
Effet La zone de Lumière est une zone aux dimensions normalement variables, produisant une clarté semblable à la lumière du plein jour. La clarté, toutefois, n'existe que dans la zone, sans éclairer au-delà ni même être visible de l'extérieur. Une zone de Lumière ne se voit pas de l'extérieur et permet d'être dissimulé dans les ténèbres naturelles de la nuit, tout en voyant clair dans la zone.

MIROIRS (Sanctuaire) R-5 r5

Portée E1
Durée HN
JR Aucun
Effet Cette zone est un indétectable miroir sphérique dont chaque point au lieu de réfléchir ce qu'il a en face de lui. réfléchit ce qui est diamétralement opposé. Le résultat est que ce qui se trouve dans la zone devient invisible aux regards, la zone de Miroirs fonctionnant comme une zone d'*Invisibilité*. Si une lumière, feu, lanterne, est allumée à l'intérieur de la zone, elle n'en éclaire pas moins l'extérieur, étant alors perçue comme une lumière immanente, sans source précise (mais donnant peut-être l'envie d'aller voir de plus près, d'entrer dans la zone et, donc, de découvrir le pot-aux-roses).

PONT IMMATÉRIEL (Pont) R-6 r2+

Portée E2
Durée HN
JR Aucun
Effet Quoique zone fixe, Pont Immatériel est un des rares exemples de zone non sphérique. C'est un pont en dos d'âne, champ de force immatériel sans épaisseur, ayant comme la Barque de Rêve la fragile transparence bleutée d'une bulle de savon. On ne peut rien faire d'autre que l'emprunter, à pied, à dos d'animal ou en voiture. On ne peut rien y fixer. Si on le heurte par en dessous ou sur la tranche, il éclate comme une bulle. Dessus, par contre, il peut supporter les plus lourdes charges.

Le Pont Immatériel peut être de longueur et de hauteur variables. Pour 2 points de rêve, il peut faire jusqu'à 3 m de long. avec une hauteur maximale de 1 m au centre. Chaque point supplémentaire dépensé permet d'accroître de 1 m sa longueur ou sa hauteur, sachant que sa hauteur ne peut jamais dépasser la moitié de sa longueur. L'entrée et la sortie du pont peuvent ne pas être au même niveau. Le haut-rêvant doit être capable de voir le centre du pont (ciblage) ainsi que les points de départ et d'arrivée. Sa largeur, par contre, n'est pas modifiée par les points dépensés. Au choix du haut-rêvant, elle peut aller de 10 cm à un maximum de 3 m.

QUIÉTUDE (Nécropole) R-3 r4

Portée E2
Durée HN
JR Aucun
Effet Les bruits produits dans la zone de Quiétude peuvent être entendus dans la zone aussi bien qu'à l'extérieur, par contre aucun bruit de l'extérieur ne peut parvenir dans la zone. quel que soit son intensité. L'effet de Quiétude est idéal pour lire tranquillement sans être dérangé par les cris rauques des monstres qui approchent. Il peut également être utilisé sur un personnage à distance pour le rendre sourd au bruit que l'on va faire.

SILENCE (Désert) R-2 r4

Portée E2

Durée HN

JR Aucun

Effet Cette zone est l'inverse de la précédente. Aucun bruit produit dans la zone de Silence, quelle que soit son intensité, ne peut être entendu à l'extérieur, quoique pouvant toujours être entendu à l'intérieur. Permet de dissimuler directement le vacarme que l'on s'apprête à commettre.

TÉLÉPORTATION (Collines) R-11 r9

Portée E1

Durée HN, puis HN + 12 heures

JR Aucun

Effet Téléportation est un sort de double zone. Il ne fonctionne en effet que lorsque deux zones distinctes ont été mises en place : la zone de départ et la zone d'arrivée. Les deux doivent être lancées depuis la *même* case de collines. Le haut-rêvant commence par créer la zone d'arrivée, puis il a jusqu'à sa prochaine heure de naissance pour créer la zone de départ. Peu importe la distance séparant les deux zones tant que le délai n'est pas dépassé. Si cela se produit, la première zone disparaît purement et simplement comme n'importe quelle zone parvenue au bout de sa durée. Dès que la zone de départ est créée, la durée des deux zones est repoussée jusqu'à la fin de la *seconde* heure de naissance du haut-rêvant, c'est-à-dire son heure de naissance + 12 heures. Au bout de cette nouvelle durée, les deux zones s'annihilent.

Quand le couple de zones est prêt à fonctionner, toute créature qui entre dans la zone de départ, ou tout objet qu'on y fait pénétrer, se retrouve instantanément dans la zone d'arrivée. Si la zone d'arrivée reste occupée par quoi que ce soit d'assez volumineux pour empêcher la re-matérialisation d'un personnage ou d'un objet téléporté, la téléportation cesse de fonctionner jusqu'à ce que la zone d'arrivée ait été suffisamment déblayée (au gardien des rêves de juger des cas litigieux).

TÉNÈBRES (Gouffre) R-4 r3

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet La zone ainsi créée s'emplit de ténèbres totales où rien ne peut être visuellement perçu, aussi bien dans la zone elle-même qu'à l'extérieur de celle-ci pour les créatures situées dedans. Si un feu est allumé, il dégage de la chaleur, brûle, mais sans aucune lumière. De l'extérieur, la zone n'est pas détectable. Une zone de Ténèbres en plein jour ne se remarque pas plus de l'extérieur qu'une zone de Lumière en pleine nuit.

Transmutations élémentales

Portée E2

Durée HN

JR Aucun

Effet Le principe de la Transmutation Elémentale est de transformer un élément en un autre, par exemple le métal en bois, l'air en feu. Il n'existe de transmutation que pour les six premiers éléments. La matière dont sont composées les créatures, mortes ou vivantes, n'est jamais transmuée, y compris l'air contenu dans les poumons. Il existe 26 transmutations élémentales ; chacune est un sort à part entière, obéissant en tout point aux règles des sorts de zone.

La transmutation a lieu dans la zone paramétrée et ciblée par le haut-rêvant. Tout ce qui appartient à l'élément impliqué est transmué instantanément sans discrimination. On ne peut pas faire de choix. Tant que dure la zone, tout nouvel objet appartenant à l'élément impliqué qui pénètre dans la zone, est immédiatement transmué à son tour. La zone peut fort bien être lancée sur un lieu où l'élément impliqué n'existe pas, par exemple Terre en Eau à 5 m du sol. Rien ne se produira au premier abord, mais toute pierre lancée dans la zone sera instantanément liquéfiée pour retomber sous forme de pluie.

Tout objet transmué, situé ou entrant dans la zone, adopte aussitôt la forme que lui permet le nouvel élément. On peut obtenir de gracieuses torsades avec du feu transmué en bois ou en métal. La transmutation est définitive, même si l'objet sort de la zone. A la fin de la zone (HN), l'effet cesse d'opérer, mais la matière transmuée le demeure définitivement sans recouvrer non plus son élément d'origine.

Quand une créature vivante se retrouve dans une zone de transmutation élémentale, bien que la matière dont elle composée ne soit pas affectée en elle-même, elle subit l'effet naturel et normal du nouvel élément qui l'entoure, sans jet de résistance. Une créature prise dans une zone d'Air en Feu se retrouve dans un brasier qui la brûle, une créature nageant prise dans une zone d'Eau en Bois se retrouve enkystée dans un bloc de bois, etc.

L'élément Eau correspondant à tous les liquides d'origine non animale, réellement aqueux ou non, c'est tout le liquide qui est transmué et non pas uniquement ses molécules de H_2O, y compris tout ce qui peut y être dissout (sels, cristaux). L'eau d'un végétal (sève, jus d'un fruit) appartient à l'élément Bois, qui est celui du végétal, tant qu'il est contenu dans ce dernier. L'humus appartient intégralement à l'élément Terre, même s'il est composé en grande partie de matière végétale (Bois) non encore décomposée.

Eléments d'arrivée :

x élément en Air. Pratiquement, l'ancien élément disparaît dans un courant d'air. L'air d'arrivée est toujours frais et pur.

x élément en Terre. L'élément d'arrivée est une roche friable et fragile comme de la craie.

x élément en Eau. L'eau nouvellement créée se comporte naturellement, attirée par la pesanteur : elle pleut, coule, cherche à s'infiltrer. Elle a la pureté de l'eau distillée.

x élément en Feu. L'ancien élément devenu Feu n'est plus que flammes. Toutefois, pour que ces nouvelles flammes continuent à brûler, il leur faut un combustible, faute de quoi elles

s'éteignent. Quand c'est l'Air qui est transmué en Feu, celui-ci demeure même sans combustible, car l'Air entourant la zone la comble immédiatement, devenant Feu à son tour. Le résultat est une sphère en permanente ignition. Il en va de même pour l'eau au centre d'une rivière par exemple.

x élément en Bois. Le bois d'arrivée est un bois de qualité médiocre, du genre sapin, mais sec, sans aucune sève ni résine, combustible ou façonnable.

x élément en Métal. Il ne s'agit toujours que des deux métaux les plus inertes (voir Narcos) : fer ou plomb (tirer à pile ou face). Le fer de transmutation n'est ni de l'acier ni du fer forgé, c'est du fer natif, mou et sans dureté. Un forgeron peut néanmoins le travailler.

Objets magiques. A mi chemin entre les créatures et la matière inerte, les objets magiques ont droit à un jet de résistance pour ne pas être impliqués dans une transmutation. C'est un JR spécial, r0, où la protection magique du matériau est prise en guise de points de rêve (voir Narcos).

AIR EN EAU (Cité) R-8 r6
AIR EN FEU (Désolation) R-10 r6

BOIS EN AIR (Marais) R-8 r6
BOIS EN EAU (Sanctuaire) R-6 r4
BOIS EN FEU (Désert) R-6 r4
BOIS EN MÉTAL (Monts) R-6 r4
BOIS EN TERRE (Nécropole) R-4 r2

EAU EN AIR (Désert) R-4 r2
EAU EN BOIS (Forêt) R-4 r2
EAU EN FEU (Monts) R-8 r6
EAU EN MÉTAL (Gouffre) R-6 r4
EAU EN TERRE (Pont) R-6 r4

FEU EN AIR (Désolation) R-4 r2
FEU EN BOIS (Collines) R-6 r4
FEU EN EAU (Cité) R-6 r4
FEU EN MÉTAL (Sanctuaire) R-6 r4
FEU EN TERRE (Désert) R-6 r4

MÉTAL EN AIR (Fleuve) R-8 r6
MÉTAL EN BOIS (Collines) R-6 r4
MÉTAL EN EAU (Fleuve) R-8 r6
MÉTAL EN FEU (Lac) R-8 r6
MÉTAL EN TERRE (Plaines) R-6 r4

TERRE EN AIR (Lac) R-8 r6
TERRE EN BOIS (Plaines) R-4 r2
TERRE EN EAU (Forêt) R-6 r4
TERRE EN MÉTAL (Gouffre) R-6 r4

Transparence élémentale

Portée E2

Durée HN

JR Aucun

Effet Les zones de Transparence Elémentale obéissent à toutes les règles des sorts de zone. Elles ont pour effet de rendre transparent l'élément impliqué. Comme pour les transmutations élémentales, aucune discrimination n'est possible : est affectée toute substance concernée se trouvant dans la zone. La transparence permet de laisser passer la lumière et donc de voir au travers. Les autres qualités des éléments ne sont pas altérées : le métal reste aussi dur et tranchant, le bois aussi combustible, etc. Noter que, quoique voisin, transparent ne veut pas dire invisible. Contrairement à la transmutation, l'effet n'est pas définitif. L'élément retrouve son opacité dès qu'il sort de la zone ou à la fin de la durée de cette dernière.

BOIS TRANSPARENT (Cité) R-4 r4
MÉTAL TRANSPARENT (Gouffre) R-4 r4
TERRE TRANSPARENTE (Collines) R-4 r4

Rituels de Conjuration

Les rituels d'Oniros obéissent à toutes les règles des rituels : leurs chances de réussite sont ajustées astrologiquement selon l'heure de naissance du haut-rêvant, et ils ne peuvent être mis en réserve. Chaque étoile ⏲ dont peut être suivi le titre d'un rituel indique le coût d'un *point de seuil de rêve*. Le seuil est diminué aussitôt le rituel accompli. Chaque Rêve de Dragon vaincu permet d'en regagner 1 point.

ÉLARGISSEMENT DE ZONE (variable) R-4 r4

Portée Non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de doubler le diamètre des zones de transmutation élémentale et de quadrupler celui des autres sorts de zone. Le diamètre des zones de transmutation peut ainsi faire jusqu'à 6 mètres et celui des autres jusqu'à 12 mètres. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement du rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans avoir à remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure du rêve centrée sur le haut-rêvant. Bulle Volante, Barque de Rêve, Lanterne et Pont Immatériel ne sont pas affectés par ce rituel.

ANNULATION DE MAGIE (variable) R-var r var

Portée E1

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'annuler un effet magique, que celui-ci ait été accompli par soi-même ou par un autre haut-rêvant. On peut annuler l'effet d'un sort, de zone ou individuel. d'un rituel d'enchantement, d'une invocation, etc. Le haut-rêvant doit se trouver dans la case *spécifique* des TMR d'où la magie a été accomplie. Le jet de RÊVE qu'il doit réussir a alors la même difficulté que celui ayant permis la magie, avec une dépense de points de rêve pareillement identique.

Nitouche a lancé un Tympan d'Hypnos en collines d'Encre (J4) R-5 r4. Pour annuler ce sort, Nitouche elle-même ou un autre haut-rêvant doivent se rendre en collines d'Encre précisément, et accomplir le rituel d'Annulation avec une difficulté R-5 en dépensant 4 points de rêve.

Pour annuler une invocation, le rituel d'Annulation doit être ciblé sur la créature invoquée. Quand la magie est le résultat conjoint de plusieurs rituels, ce qui est notamment le cas des objets magiques, chacun doit être annulé tour à tour, en commençant toujours par le dernier à avoir été accompli chronologiquement. D'une manière générale, ce sont les mêmes opérations qui doivent être répétées à l'envers. Quand un rituel coûte des points de seuil, son annulation en coûte également (le même nombre). Annulation de Magie sert également à exorciser les entités de cauchemar non incarnées. La difficulté d'un exorcisme est toujours R-7, et le coût en points de rêve égal au RÊVE de l'entité. Le ciblage doit être fait sur la créature possédée.

Avant d'accomplir une Annulation de Magie, les paramètres de la magie à annuler (case des TMR, R-, r) peuvent être découverts au moyen du rituel Lecture d'Aura.

Pour la synthèse d'Annulation de Magie, considérer que ce rituel est de difficulté R-7. Il peut être utilisé indifféremment par Oniros, Hypnos ou Narcos (mais jamais Thanatos), quelle que soit la voie ayant servi à accomplir la magie à annuler.

ANNULATION DE SES PROPRES ZONES (variable) R-4 r2

Portée Variable

Durée HN

JR Aucun

Effet Ce rituel permet à un haut-rêvant d'annuler ses propres zones d'Oniros à une difficulté et un coût plus avantageux que s'il utilisait Annulation de Magie. Tout comme avec cet autre rituel, il doit se trouver en TMR dans la case exacte d'où a été lancée la zone, mais la difficulté est toujours fixe (R-4), de même que la dépense de points de rêve (r2). La portée est la même que celle de la zone à annuler. Si le haut-rêvant a lancé plusieurs zones identiques pour en faire une plus grande, il n'a pas à les annuler l'une après l'autre comme il devrait le faire avec Annulation de Magie, mais les annule toutes d'un coup.

PERMANENCE DE ZONE ⏲ (variable) R-13 r13

Portée Non applicable

Durée Permanente

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de rendre permanent l'effet d'un sort de zone. Il doit être préalablement accompli sur la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Même procédure et restrictions que pour Élargissement de Zone. Une case d'où est lancée une zone rendue permanente est mobilisée tant que celle-ci n'est pas annulée. Aucun sort ou rituel ne peut plus y être lancé. Toutefois, la case peut toujours être traversée. Noter qu'une zone permanente n'est pas annulée à la mort de son créateur de même qu'un objet magique ne perd pas non plus ses pouvoirs. Un zone permanente peut être annulée par Annulation de Magie à condition de commencer par annuler la Permanence. Etant marqué d'une étoile ⏲, l'accomplissement de Permanence de Zone coûte un point de seuil.

Rituels de Lecture

Les rituels de Détection d'Aura et de Lecture d'Aura peuvent indifféremment être accomplis par n'importe laquelle des quatre voies.

DÉTECTION D'AURA (Sanctuaire) R-3 r1

Portée E1

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Toutes les créatures vivantes animées (humains, humanoïdes, animaux) ont une caractéristique RÊVE. Les objets enchantés possèdent des points de rêve, de même que les produits de magie naturelle, comme certaines pierres de chance. Les entités de cauchemar, incarnées ou non, en ont également. Quelle qu'elle soit, la présence de rêve émet une aura, laquelle est détectable par Détection d'Aura. Parallèlement, toute cible d'un sort ou d'un rituel, émet une aura propre, quand bien même ladite cible ne possède pas de points de rêve (centre de zone, objet ou plante soumis à une illusion d'Hypnos). Cette aura est également détectable par Détection d'Aura.

L'aura de présence de rêve se traduit par un halo bleuté constant ; l'aura résultant d'un effet magique par un halo parcouru de pulsations. Quand les deux auras sont présentes conjointement, le halo est pulsatif et d'un bleu plus foncé. On peut toujours effectuer Détection d'Aura sans aucun risque, il y a toujours une réponse. Soit une aura est perçue, constante ou pulsative, et l'on peut tenter une Lecture d'Aura pour en savoir plus ; soit aucune aura n'est perçue et il s'agit de matière inerte, sans rêve, non soumise à un sort.

LECTURE D'AURA (Sanctuaire \ variable) R-3 r3

Portée E1

Durée instantanée

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'approfondir les informations fournies par Détection d'Aura. Pratiquer Lecture d'Aura quand il n'y a pas d'aura revient à demander une magie impossible et crée immédiatement une déchirure du rêve.

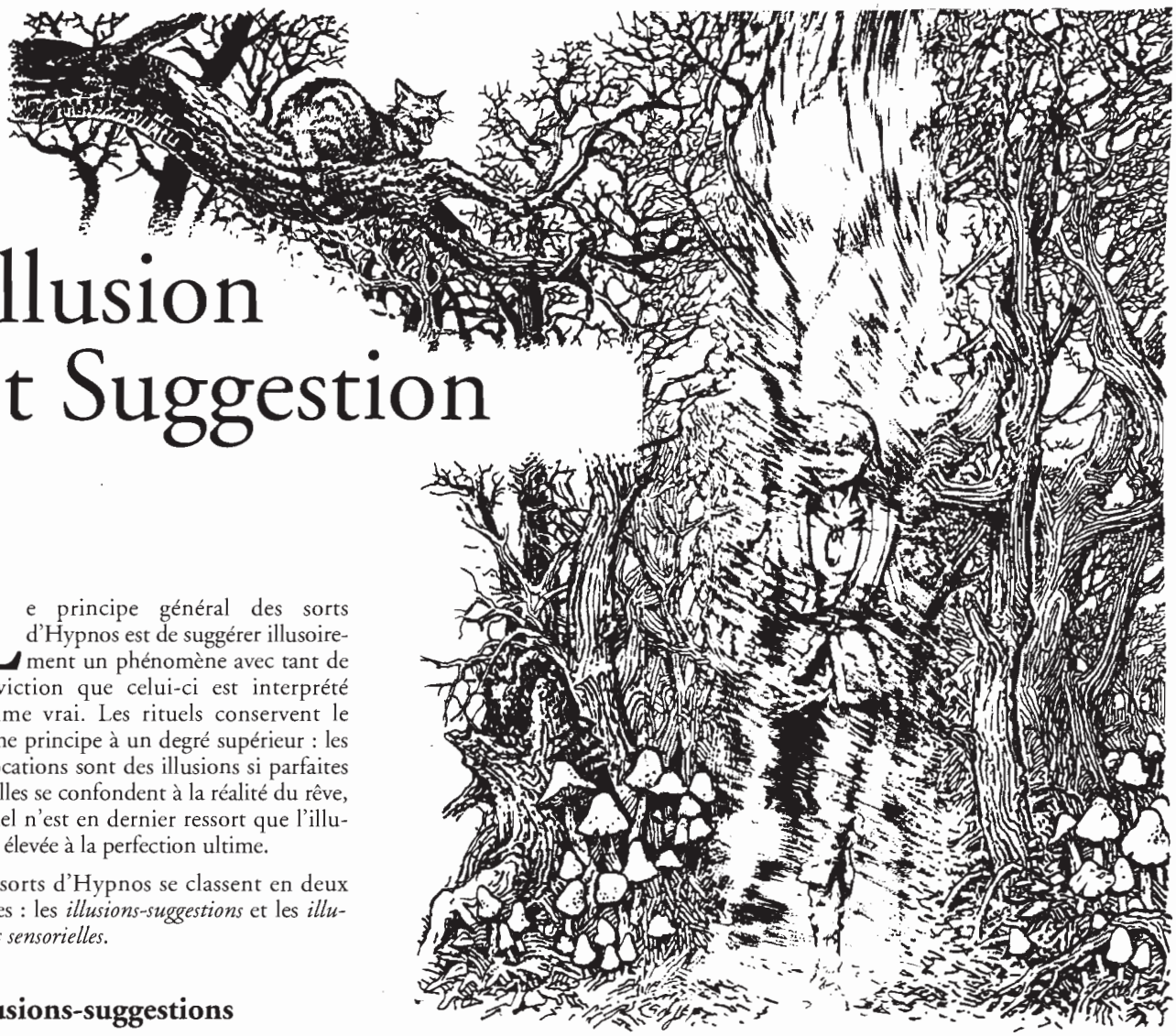
Lecture d'Aura est effectuée en plusieurs étapes, toutes étant de difficulté R-3 et coûtant 3 points de rêve. La première a toujours lieu dans un sanctuaire et ne fait que révéler dans quel(s) autre(s) genre(s) de case(s) le haut-rêvant doit se rendre pour continuer sa lecture. Là, il apprend quel genre de magie a été produit ou à quel type de rêve il a affaire, de même que les cases spécifiques concernées. Enfin dans les cases spécifiques, le haut-rêvant peut apprendre la force du rêve ou de la magie en cours, c'est-à-dire pratiquement la difficulté et le nombre de points de rêve impliqués, information indispensable dans l'optique d'une annulation de magie.

Lecture d'Aura révèle également la couleur de l'aura (fixe ou pulsative) comme Détection d'Aura. Pour les créatures vivantes, on peut donc sauter l'étape de Détection d'Aura et commencer directement par la lecture, puisqu'on est sûr de trouver une aura. Dans les autres cas, il est plus prudent de commencer par la détection si, en l'absence finale d'une aura, on ne veut pas créer de magie impossible. Effectuée sur une créature non soumise à un effet magique ni sous l'emprise d'une entité. Lecture d'Aura indique toujours le Fleuve. Là, dans n'importe quelle case du Fleuve, le haut-rêvant se contente d'apprendre qu'il a affaire à une créature vivante et douée de rêve.

«Brucelin ne va pas bien en ce moment, songe Nitouche, il se met à pleurer pour un oui pour un non... Je vais pratiquer sur lui une Lecture d'Aura.» Toujours en cité Sordide, la haut-rêvante n'a qu'une case à faire pour atteindre le sanctuaire Plat (D14). Là, Lecture d'Aura lui révèle une aura sombre et pulsative, ainsi que les indications de «Fleuve» et de «désert». Nitouche sait que le Fleuve correspond au propre rêve de Brucelin, mais que signifie ce désert parasite ? Pour le savoir, elle remonte en TMR et se rend dans le désert le plus proche, le désert de Neige (C13). Cette seconde étape lui révèle que Brucelin est possédé par un désespoir et précise «désert de Nicrop (L11)». Nitouche devra se rendre dans cette case spécifique et y pratiquer une troisième Lecture d'Aura pour connaître la force de rêve de l'entité. C'est également depuis cette case spécifique qu'elle pourra tenter de l'exorciser par un rituel d'Annulation de Magie R-7.

Hypnos

Hypnos est le sommeil, géniteur du rêve. Par la voie du sommeil, les haut-rêvants agissent directement sur les créatures en altérant leurs perceptions, générant un rêve différent : illusions, suggestions, supra-perceptions. Puissante est la voie du sommeil, dont les illusions, une fois suggérées, sont considérées comme vraies.



Illusion et Suggestion

Le principe général des sorts d'Hypnos est de suggérer illusoirement un phénomène avec tant de conviction que celui-ci est interprété comme vrai. Les rituels conservent le même principe à un degré supérieur : les invocations sont des illusions si parfaites qu'elles se confondent à la réalité du rêve, lequel n'est en dernier ressort que l'illusion élevée à la perfection ultime.

Les sorts d'Hypnos se classent en deux sortes : les *illusions-suggestions* et les *illusions sensorielles*.

Illusions-suggestions

La cible des illusions-suggestions n'est toujours et uniquement qu'une créature vivante, et une seule. Certains sorts s'appliquent à toutes les créatures, d'autres ne s'appliquent qu'aux humanoïdes ou aux animaux. Le mental des créatures, en effet, ne saurait être affecté semblablement quelle que soit l'espèce. L'effet proprement magique est usuellement instantané, un flash suggestif et brutal. Mais les conséquences de l'effet magique peuvent durer plusieurs rounds. Il est toujours possible de résister aux illusions-suggestions par un jet de résistance.

Selon HN. Quand l'illusion-suggestion s'applique à un humanoïde, le haut-rêvant doit inclure l'une des 12 heures de naissance possibles dans le paramétrage du sort au moment du lancer. Ensuite, lors du ciblage, si l'heure de naissance paramétrée est effectivement celle de la cible, celle-ci n'a droit qu'à un JR r-9. Si l'heure de naissance est erronée, la cible à droit à un JR r-6. Quand l'illusion-suggestion s'applique à un animal, le JR est standard : r-8.

Illusions sensorielles

Les illusions sensorielles se divisent en trois illusions visuelles, parfois appelées *Yeux d'Hypnos*, une illusion auditive, une illusion olfactive et une illusion gustative.

Les illusions ont 4 ciblages possibles : *humanoïde, animal, végétal, objet*. Par humanoïde et animal, on entend une créature vivante ; en termes de ciblage d'illusion, un cadavre est un objet. Par végétal, on entend un végétal vivant, relié à la terre. Un végétal coupé, déraciné, un fruit cueilli sont des objets. Par objet, on entend un *meuble* au sens étymologique du mot, c'est-à-dire quelque chose pouvant être déplacé. Les constituantes d'un paysage et les constructions ne sont pas des objets. C'est au gardien des rêves de statuer sur les cas litigieux.

La durée des illusions sensorielles est la même que celle des zones d'Oniros : jusqu'à la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant. Contrairement aux illusions-suggestions, il n'y a aucun jet de résistance pour leur résister, mais certains cas d'illusions visuelles peuvent conduire à un *conflit de sens*.

Conflit de sens. Chaque fois que le spectateur d'une illusion visuelle est en proie à un conflit de sens, c'est-à-dire quand il y a contradiction ou impossibilité entre ce que lui indiquent ses autres sens et sa vue, l'illusion suscite une *brume limbaire*. C'est une sorte de flou ectoplasmique de couleur gris vert (comme les Limbes) qui restitue la logique à défaut de restituer la réalité. La brume limbaire a la taille et la forme approximative de la chose réelle.

Soit par exemple une porte rendue invisible. Puisqu'elle «n'existe pas», on devrait voir soit la continuation du mur, soit ce qu'il y a de l'autre côté. Or ni l'un ni l'autre ne sont du ressort de l'illusion qui, au pied de la lettre, n'est que *porte invisible*, et non pas invention d'autre chose. Si un spectateur prend conscience de cette anomalie, il voit un rectangle de flou gris

vert se dessiner à la place de la porte, c'est-à-dire ni le mur, ni ce qu'il y a de l'autre côté, ni non plus la porte elle-même. La porte reste donc bien invisible, puisqu'on ne la voit pas, mais pas sa présence. De la même façon, un humanoïde invisible le reste totalement tant qu'il ne commet aucune action ayant pour conséquence un conflit d'interprétation chez un spectateur, auquel cas ce dernier voit apparaître un «fantôme» gris vert justifiant l'action qui vient de se produire. Noter ici aussi que si la *présence* de l'humanoïde cesse d'être «invisible», ce dernier le demeure au sens ou son fantôme n'est qu'une silhouette totalement anonyme.

La brume limbaire n'apparaît que pour le spectateur ayant un conflit de sens. Ceux qui ne sont pas victimes d'un tel conflit continuent à voir l'illusion telle qu'elle est. En combat, un attaquant invisible ne suscite une brume limbaire que pour la créature qu'il vient d'attaquer ainsi que pour un témoin ponctuel de l'attaque.

Ce sont les invisibilités qui sont à même de susciter le plus de conflits de sens, mais c'est également possible pour les deux autres illusions visuelles.

Nitouche ramasse un caillou et y lance l'illusion qu'il s'agit d'une pomme, puis tend l'objet à Brucelin. Tant qu'elle est dans la main de Nitouche, Brucelin n'a aucune raison de voir autre chose qu'une pomme. Mais dès qu'il la saisit, le contact de ses doigts sur le caillou, son sens du toucher, entre en conflit avec sa vue. L'illusion de pomme disparaît aussitôt, et quoiqu'il sente toujours le poids du caillou dans sa main, Brucelin n'arrive pas à voir de quoi il s'agit : une sorte de flou verdâtre de la taille de la supposée pomme brouille sa perception.

Dès que les sens cessent d'être en conflit, la brume limbaire s'estompe et l'on retourne à une illusion réelle et totale, invisibilité au autre.

Excédé, Brucelin lâche la chose, qui tombe sur le sol avec un bruit sec. Autre conflit de sens, ce bruit n'est pas celui d'une pomme qui touche le sol. Mais l'objet restant abandonné à ses pieds et ne sollicitant plus que sa vue parmi tous ses sens, peu à peu la brume limbaire s'estompe et la pomme réapparaît aux yeux de Brucelin.

La brume limbaire n'est suscitée qu'en cas de conflit de *sens*, pas d'intellect. Un raisonnement ne peut susciter une brume limbaire, uniquement un conflit avec l'un ou l'autre des quatre autre sens, ouïe, toucher, odorat, goût.

Les voyageurs sont à l'auberge. Décidément facétieuse, Nitouche lance sur le gobelet de son compagnon l'illusion d'un petit oiseau picorant les miettes. La métamorphose s'opère sous le regard du jeune homme, qui écarquille les yeux. «Ce n'est pas possible, s'écrie-t-il, c'est forcément une illusion !» Toutefois, ce raisonnement ne suffit pas à susciter la brume limbaire puisque seule la vue de Brucelin est pour l'instant concernée.

Moins une illusion sollicite de sens, moins elle a de chances de créer un conflit, et plus elle est donc fiable, voire indétectable. Une illusion qui ne s'adresse qu'à la vue (changement de couleur, changement des lettres d'un texte) marche toujours à 100%.

Les autres illusions, auditives, gustatives et olfactives, ne génèrent jamais de brume limbaire quand bien même elles sont inexplicables.

Nitouche lance Tympan d'Hypnos (son sort favori) sur sa mandoline pour faire croire qu'elle a un son de flûte. Bien qu'un tel son soit aussi invraisemblable qu'inexplicable, on est bien obligé de l'entendre et de s'en contenter. Qu'importe qu'on y croie pas, qu'on se dise «c'est une illusion», le son n'en demeure pas moins celui d'une flûte.

Une cible donnée ne peut recevoir à la fois qu'une seule illusion visuelle, une seule illusion auditive, une seule illusion olfactive et une seule illusion gustative, soit un maximum de 4 illusions sensorielles différentes.

Illusions-suggestions

ÉGAREMENT (Désolation) R-4 r4
FATIGUE (Nécropole) R-7 r5
FAUCHAGE (Plaines) R-6 r5
GRAND SOMMEIL D'HYPNOS rituel (Marais) R-11 r8
NON-AGRESSIVITÉ (Sanctuaire) R-4 r3
NON-RÊVE (Désolation) R-7 r4+
OUBLI (Fleuve) R-8 r6+
PEUR (Nécropole) R-5 r5
REPOS (Cité) R-3 r2+
SÉRÉNITÉ (Collines) R-3 r3+
SOMMEIL (Marais) R-9 r1+
SUGGESTION (Désert) R-9 r3+

Illusions Sensorielles

INVISIBILITÉ (Fleuve) R-10 r8
MÉTAMORPHOSE (Gouffre) R-8 r6
TRANSFIGURATION (Monts) R-6 r4
TYMPAN D'HYPNOS (Collines) R-5 r4
NARINE D'HYPNOS (Plaines) R-4 r3
LANGUE D'HYPNOS (Cité) R-3 r2

Rituels de Communication

HARPE D'HYPNOS (Monts) R-4 r1+
MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1+
VOIX D'HYPNOS (Désert) R-4 r4
INVOQUER SA VOIX (Cité) R-6 r1+
INVOQUER SON IMAGE (Sanctuaire) R-6 r1+
INVOQUER SA PRÉSENCE (Nécropole) R-9 r1+

Rituels d'Invocation de Créatures

GUERRIER SORDE (Cité Sordide D13) R-8 r7
GUERRIER TURME (Forêt Turmide C8) R-8 r7
NONECHALEPASSE (Cité Jalouse M1) R-8 r7
KANAILLOU (Mont de Kanaï E1) R-5 r4

Rituels de Conjuration

ANNULATION DE MAGIE (Variable) variable
ANNULATION DE SES PROPRES ILLUSIONS (variable) R-4 r2
CONJURER L'OUBLI (Lac) R-4 r4

Rituels de Lecture

DÉTECTION D'AURA (Sanctuaire) R-3 r1
LECTURE D'AURA (Sanctuaire) R-3 r3

Sorts d'Illusion-suggestion

ÉGAREMENT (Désolation) R-4 r4

Portée E1
Cible Humanoïde
Durée Une heure
JR Selon HN
Effet L'effet d'Égarement ne s'applique qu'aux humanoïdes. L'apport massif de pseudo-souvenirs, informulés et insaisissables, empêche l'humanoïde visé de se concentrer sur son activité intellectuelle, manuelle ou verbale. Il ne fait plus ou ne dit plus que des *bêtises*, en termes de jeu des échecs totaux. Un intellectuel devient incapable de lire ou d'écrire, un artisan se tape sur les doigts, un musicien rate tous ses accords, un orateur bafouille, etc. L'état d'égarement dure jusqu'à la fin de l'heure en cours + une heure complète, ou se dissipe de lui-même dès qu'il y a stress, par exemple une agression. Ce sort est donc totalement inutile et inefficace en combat.

FATIGUE (Nécropole) R-7 r5

Portée E1
Cible Toutes créatures
Durée Instantanée
JR Humanoïde selon HN, animal r-8
Effet Ce sort provoque l'illusion d'une grande fatigue, qui est interprétée comme une fatigue réelle. La victime marque instantanément 6 cases de fatigue, puis joue un jet de VOLONTÉ à -5 avec un éventuel bonus de +1 par point de CONSTITUTION au-dessus de 15. Si le jet de VOLONTÉ réussit, il n'y a pas d'autre conséquence que les cases de fatigue. Si le jet échoue, tout dépend alors de l'activité actuelle de la cible. Si elle est en condition de repos physique, couchée, assise, adossée, elle s'endort instantanément. Son sommeil n'est pas magique, il n'est dû qu'à un coup de barre, et obéit à toutes les règles de sommeil normal. Si la victime est en activité physique, marchant, se battant, le coup de barre ne fait que la *sonner*. Puis le jet de VOLONTÉ doit être renouvelé de round en round jusqu'à ce qu'il réussisse. Tant qu'il échoue, la victime reste en *demi-surprise*.

FAUCHAGE (Plaines) R-6 r5

Portée E1
Cible Humanoïde
Durée Instantanée
JR Selon HN
Effet L'effet de Fauchage ne s'applique qu'aux humanoïdes. Il provoque chez la cible l'illusion qu'on vient de lui faucher les jambes, illusion si saisissante que le personnage chute, sans pouvoir se rattraper. L'effet de Fauchage n'a pas d'autres conséquences, mais la chute peut, elle, en avoir. En fonction du type d'activité, marche, course, escalade, et du sol de réception, c'est au gardien des rêves d'en déterminer le jet d'encaissement. La victime peut normalement se relever le round suivant. Noter qu'un Fauchage sur un humanoïde couché ou assis n'a virtuellement aucun effet.

GRAND SOMMEIL D'HYPNOS rituel (Marais) R-11 r8

Portée E1
Cible Humanoïde
Durée Spéciale
JR Selon HN
Effet Le Grand Sommeil d'Hypnos ne s'applique qu'aux humanoïdes, c'est la plus puissante des suggestions hypnotiques. Il plonge la victime dans un sommeil *magique* que rien, absolument rien, ne peut parvenir à réveiller. Le paramétrage du rituel doit inclure un *mot de réveil* et le sommeil dure jusqu'à ce que ce mot soit prononcé aux oreilles de l'endormi. Noter que si ce mot tarde à être prononcé, la victime a toutes les chances de mourir de faim ou de soif dans l'intervalle. Accomplie sur la victime, une Lecture d'Aura révèle tous les paramètres du sort, y compris le mot de réveil. Grand Sommeil d'Hypnos est un rituel et obéit en cela à toutes les règles concernant les rituels.

NON-AGRESSIVITÉ (Sanctuaire) R-4 r3

Portée E1
Cible Animal
Durée Instantanée
JR r-8
Effet L'effet de Non-Agressivité ne s'applique qu'aux animaux. Soumis à cette influence, un animal non encore agressif (mais s'apprêtant peut-être à le devenir) se détourne et passe son chemin sans davantage s'occuper du haut-rêvant ni de ses éventuels compagnons. L'effet magique n'a pas de durée en soi. ce n'est qu'une impulsion qui force l'animal à se détourner. S'il est poursuivi, attaqué, soumis à un stress, son agressivité ressurgit de façon toute naturelle. Si l'animal est déjà agressif, offensif, l'effet de Non-Agressivité ne fait que l'empêcher d'attaquer durant le round où il est ciblé. L'animal peut par contre se défendre (esquiver). Si personne ne l'attaque durant le round où le sort fait effet et s'il n'a pas encore été blessé, une non-agressivité naturelle opère au round d'après et il passe son chemin comme plus haut. Sinon, il est libre de ses actes.

NON-RÊVE (Désolation) R-7 r4+

Portée E1
Cible Humanoïde
Durée Selon r dépensé
JR Selon HN
Effet L'effet de Non-Rêve ne s'applique qu'aux humanoïdes. L'illusion-suggestion que les portes du rêve viennent irrévocablement de se fermer, empêche l'humanoïde visé de rêver sous aucune forme : ni Basses, ni Médianes, ni Hautes Terres du Rêve, jusqu'à la fin de l'heure en cours pour un coût de base de 4 points de rêve. Chaque point de rêve dépensé en plus augmente la durée d'une heure. Si par exemple le haut-rêvant dépense 6 points de rêve, la victime n'aura aucune forme de rêve jusqu'à la fin de l'heure en cours et pendant les 2 heures suivantes. Pratiquement, ce sort empêche un haut-rêvant de *fonctionner*, puisqu'il ne peut plus ni monter en TMR ni récupérer ses points de rêve.

OUBLI (Fleuve) R-8 r6+

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Selon r dépensé

JR Selon HN

Effet L'effet d'Oubli ne s'applique qu'aux humanoïdes. C'est une des plus puissantes suggestions hypnotiques. L'effet d'amnésie ne survient pas aussitôt le sort ciblé, mais intervient à la fin de l'heure en cours. A ce moment la victime perd tout souvenir de ce qu'elle a vécu, de ce qu'elle a pu dire ou faire, entre le moment présent et celui où le sort a été ciblé. Pratiquement, cette période est comme un grand trou noir dans sa tête, et aucun moyen *normal* ne peut lui restituer ses souvenirs. Chaque point de rêve dépensé en plus des 6 de base augmente la durée d'une heure. Soit un haut-rêvant lançant ce sort au cours de l'heure du Dragon et dépensant 8 points : à la fin de l'heure de la Lyre, la victime se retrouve brusquement amnésique de ce qu'elle a pu faire depuis la mi-Dragon jusqu'à maintenant, sans comprendre comment elle est arrivée dans le lieu où elle se trouve actuellement, comme si elle venait de se réveiller d'une période de sommeil noir, encore plus opaque que le gris rêve. Une Lecture d'Aura révèle la présence d'un sort d'Oubli en train d'oeuvrer, et Annulation de Magie peut l'annuler selon les règles normales. A défaut, le rituel de Conjurer l'Oubli peut être utilisé, mais ne restitue les souvenirs que sélectivement, en réponse à une question précise.

Quand c'est un personnage de joueur qui lance ce sort sur un PNJ, sa mise en oeuvre est sans problème. L'inverse est plus délicat. Le mieux esr alors de faire sortir de la salle le joueur du personnage victime, et de le faire rentrer au moment où l'amnésie opère. De cette façon, il ne se souvient effectivement de rien. Entre temps, si besoin est par rapport aux autres joueurs, jouer ce personnage comme un PNJ.

PEUR (Nécropole) R-5 r5

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Instantanée

JR Selon HN

Effet L'effet de Peur ne s'applique qu'aux humanoïdes. La suggestion d'une horreur intense cause une peur réelle. La victime doit réussir un jet de VOLONTÉ à -5 ou être *sonnée* en cas d'échec. Le jet de VOLONTÉ doit être renouvelé de round en round jusqu'à ce qu'il réussisse. Tant qu'il échoue, la victime reste en *demi-surprise.*

REPOS (Cité) R-3 r2+

Portée E1

Cible Toutes créatures

Durée Instantanée

JR Humanoïde selon HN, animal r-8

Effet L'illusion-suggestion d'un grand repos crée la sensation réelle d'être reposé. Pratiquement, la créature visée regagne un segment de fatigue pour chaque 2r dépensés. Si par exemple 6 points de rêve sont dépensés, 3 segments de fatigue sont effacés. En cas de segment entamé, appliquer la règle normale : tout segment entamé de la moitié ou plus compte pour un segment plein.

SÉRÉNITÉ (Collines) R-3 r3+

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Instantanée

JR Selon HN

Effet L'effet de sérénité ne s'applique qu'aux humanoïdes. La suggestion d'une intense satisfaction est source d'une sérénité réelle. Pour chaque 3r dépensés, le personnage visé regagne 1 point de moral jusqu'à concurrence de zéro. Neuf points de rêve permettent ainsi de remonter un moral de -3 à zéro. Si trop de points sont dépensés, l'excédent est perdu, le moral ne pouvant dépasser zéro par l'influence de ce sort.

SOMMEIL (Marais) R-9 r1+

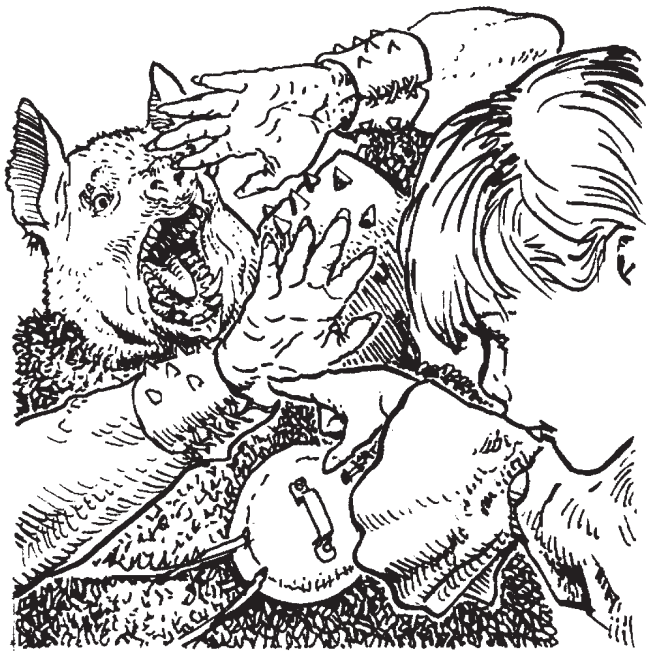
Portée E1

Cible Toutes créatures

Durée Selon r dépensé

JR Humanoïde selon HN, animal r-8

Effet Moins puissant que le rituel de Grand Sommeil, le sort de Sommeil n'en demeure pas moins une arme redoutable. Son fonctionnement est identique, plongeant la victime dans un sommeil que rien ne peut réveiller, sauf que la durée est limitée et qu'il n'y a pas de mot de réveil. Le sommeil magique dure un nombre de rounds égal au nombre de points de rêve dépensés. Si par exemple 5 points sont dépensés, la victime s'effondre, en proie à un inexorable sommeil, pour une durée de 5 rounds (30 secondes). C'est plus de temps qu'il n'en faut pour l'assommer ou lui trancher la gorge.



SUGGESTION (Désert) R-9 r3+

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Spéciale

JR Selon HN

Effet L'effet de Suggestion ne s'applique qu'aux humanoïdes. Comme l'indique le titre, c'est la suggestion à l'état pur. Il permet de donner un ordre bref à la victime, et cette dernière ne pourra pas s'empêcher d'y obéir machinalement. Il est impératif que la victime puisse obéir à l'ordre de façon *immédiate*, dans la seconde qui suit l'ordre, et que l'action soit uniquement *physique,* ni mentale ni réfléchie. Si la suggestion est telle qu'elle oblige la victime à une autre action préalable ou si l'action demandée ne peut être qu'une action réfléchie, pensée, la suggestion avorte automatiquement.

Un passant a sa bourse accrochée à la ceinture. On lui donne l'ordre de suggestion : «donne ta bourse !» L'effet avorte automatiquement. En effet, le passant doit d'abord en dénouer les cordons, action préalable, et qui plus est réfléchie. Si le passant avait déjà sa bourse à la main, l'ordre : «donne ta bourse !» ou «donne !» tout court, pouvant être obéi de façon *immédiate*, aurait été accepté. Des ordres tels que «réponds à la question» ou «dis la vérité» sont pareillement inacceptables (actions mentales). Si la victime est au bord d'un gouffre, et qu'on lui suggère : «saute dans le gouffre!», elle saute. Si elle est à trois mètres du gouffre, la suggestion avorte. Il faut d'abord qu'elle y coure. Des ordres tels que : «Fuis, saute, plonge, assied-toi, agenouille-toi, lève les bras, ferme les yeux, hurle, donne (ce que la victime a déjà en main), mange ou bois (ce que la victime a déjà à portée de ses lèvres), lâche (ce qu'elle tient en main), etc.» sont possibles. Des ordres tels que : «endors-toi. suicide-toi, va faire ceci, déshabille-toi (actions multiples). écris ceci, avoue, lance tel sort, etc.» sont impossibles.

L'ordre donné dans la suggestion doit être unique, c'est-à-dire pratiquement ne comporter qu'un seul verbe. «Cours et saute !» est impossible. Quand l'action implique une durée. elle est obéie pendant un round. Si par exemple l'ordre donné est «cours !» ou «fuis !», la victime courra, fuira, pendant un round. A ce moment, toutefois, l'ordre pourra être donné une seconde fois, et la victime obéira pour la durée d'un nouveau round.

L'ordre contenu dans la suggestion doit être paramétré lors du lancer. Mais le ciblage de la victime ne le déclenche pas aussitôt. La victime étant maintenant sous l'effet du sort, il faut que l'ordre soit donné réellement, *verbalement.* La victime doit pouvoir l'entendre et le comprendre (parler la même langue). Peu importe qui donne l'ordre verbal, le haut-rêvant ou quelqu'un d'autre. Chaque 3r dépensés permet verbalement de réitérer l'ordre une fois. Si par exemple 9 points de rêve ont été dépensés, l'ordre «cours !» pourra être donné trois fois. Il n'y a aucune limite de temps entre le ciblage et le moment où le premier ordre est donné verbalement, ni non plus entre chaque ordre. Tant que le dernier ordre n'a pas été donné, la victime est sous l'influence du sort, influence qui peut être détectée et lue par Lecture d'Aura. Le libellé de l'ordre est également révélé dans la case spécifique par Lecture d'Aura, et le sort peut être annulé dans cette même case. Dès que le dernier ordre est donné, l'effet se dissipe totalement.

Sorts d'Illusions sensorielles

INVISIBILITÉ (Fleuve) R-10 r8

Portée E1

Cible Humanoïde, animal, végétal, objet

Durée HN

JR Aucun

Effet Le sort d'Invisibilité peut être indifféremment lancé sur un humanoïde, un animal, un végétal ou un objet, mais une seule cible à la fois de l'une des quatre catégories. C'est une illusion strictement *visuelle*. L'effet consiste à rendre la cible invisible aux regards comme si elle n'existait pas. On peut supposer que l'oeil la voit toujours, mais que l'information n'est plus transmise au cerveau. Toutefois, dès qu'un conflit survient avec l'un des quatre autres sens, une brume limbaire apparaît à la place de la cible, affectant grossièrement la forme de cette dernière (voir plus haut). Le sort n'affecte rigoureusement que la cible dans sa catégorie. Lancé sur un humanoïde, il rend son corps invisible, mais pas son équipement. Pour bénéficier d'une réelle invisibilité, un humanoïde doit être intégralement nu, ou bien d'autres Invisibilités doivent également avoir été lancées sur chaque composant de son équipement, chaque pièce de vêtement, chaque arme, etc. En combat, un attaquant invisible bénéficie de la *complète surprise* à sa première attaque. Ensuite, il est localisé par sa brume limbaire et les conditions du combat redeviennent normales.

MÉTAMORPHOSE (Gouffre) R-8 r6

Portée E1

Cible Humanoïde, animal, végétal, objet

Durée HN

JR Aucun

Effet Comme Invisibilité, l'illusion purement *visuelle* de Métamorphose peut être indifféremment lancée sur un humanoïde, un animal, un végétal ou un objet, mais une seule cible à la fois de l'une des quatre catégories. L'effet consiste à donner à la cible une apparence appartenant à l'une des trois autres catégories : par exemple, humanoïde «métamorphosé» en animal ou en objet, animal en végétal, végétal en humanoïde, objet en animal, etc., toujours d'une catégorie à une autre. L'apparence de l'illusion souhaitée doit être très précisément paramétrée lors du lancer, puis le sort est normalement ciblé sur la cible de son choix (humanoïde, animal, végétal ou objet). Si la cible est de la même catégorie que l'illusion, par exemple une illusion de caillou lancé sur une pomme (objet en objet), une illusion de Groin lancé sur un aubergiste (humanoïde en humanoïde), elle se dissipe sans effet, mais les points de rêve sont tout de même dépensés.

Les choses inanimées (végétal, objet) métamorphosées en humanoïde ou en animal ne restent pas figées. Quoiqu'elles ne peuvent se déplacer (pour cause), elles sont néanmoins dotées de petits mouvements restreints donnant l'illusion de la vie. Une cruche en chat donnera un chat immobile, mais battant par exemple de la queue, se frottant les moustaches.

Le haut-rêvant ne peut obtenir l'illusion d'un type de créature (humanoïde, animal) que s'il en a déjà réellement vu un spécimen au cours de sa vie. On ne peut pas inventer de créatures fantastiques ni d'espèces inconnues. Enfin, l'illusion a toujours la même TAILLE, la même masse apparente, que la cible. Un homme en pomme donnera l'illusion d'une énorme pomme ; une cerise en cheval donnera l'illusion d'un minuscule cheval. S'étonner de la disproportion est un *raisonnement* et n'entraîne pas de brume limbaire.

TRANSFIGURATION (Monts) R-6 r4

Portée E1

Cible Humanoïde, animal, végétal, objet

Durée HN

JR Aucun

Effet L'illusion purement *visuelle* de Transfiguration fonctionne de la même façon que Métamorphose, sauf que l'illusion doit rester dans la même catégorie que la cible : humanoïde en humanoïde, animal en animal, végétal en végétal, ou objet en objet, exclusivement. Toute disparité de catégorie entre la cible et l'illusion entraîne la dissipation sans effet, mais avec tout de même la dépense des points de rêve. Comme précédemment la TAILLE de l'illusion sera la même que celle de la cible, et le type de créature de l'illusion (humanoïde, animal) doit être connu. Inversement, il est quasiment impossible d'obtenir le sosie parfait de quelqu'un, tout comme il est difficile à un peintre d'obtenir un portrait parfaitement ressemblant. Si un haut-rêvant désire donner à sa cible la même apparence que quelqu'un d'autre, il doit jouer un jet de VUE à -8, et obtiendra une ressemblance plus ou moins approchante selon son genre de résultat. Inventer un humanoïde anonyme quoique doté de traits spécifiques (blond, gros nez, une verrue au menton, etc.) s'obtient sans problème. Comme toujours en ce qui concerne l'humanoïde, c'est lui seul qui est concerné et non son équipement. La même règle s'applique au sort précédent : X en humanoïde.

TYMPAN D'HYPNOS (Collines) R-5 r4

Portée E1

Cible Humanoïde, animal, objet

Durée HN

JR Aucun

Effet Tympan d'Hypnos est une illusion purement auditive pouvant s'appliquer indifféremment à un humanoïde, un animal ou un objet. Comme pour Transfiguration, l'illusion doit toujours appartenir à la même catégorie que la cible. Toute disparité entraîne les mêmes conséquences. On peut ainsi changer la *voix* d'un humanoïde en une autre voix d'humanoïde, le *cri* d'un animal en le cri d'un autre animal, ou le *son* d'un objet sonore en son d'un autre objet. Lancer Tympan d'Hypnos sur un objet non sonore n'aboutit à aucun effet. Ce sort permet entre autre d'enrichir une illusion visuelle en lui apportant son complément sonore, diminuant ainsi les risques de conflit de sens. Le cri illusoire d'un animal doit être le cri d'un animal connu, et vouloir donner à un humanoïde la même voix que quelqu'un d'autre demande un jet d'OUÏE à -8, avec les mêmes remarques que pour Transfiguration. Noter que seule la voix est changée, sans affecter en rien le contenu du discours.

Enfin, de même que la taille reste la même pour les illusions visuelles, le volume sonore de l'illusion auditive est celui de la cible. Une souris ne produira qu'un faible meuglement, une grincette produira un rugissement phénoménal.

NARINE D'HYPNOS (Plaines) R-4 r3

Portée E1

Cible Humanoïde, animal, végétal, objet

Durée HN

JR — Aucun

Effet Narine d'Hypnos est une illusion purement *olfactive*. Son fonctionnement est identique à Tympan d'Hypnos, s'appliquant aux odeurs à la place des sons. L'illusion doit pareillement rester dans la même catégorie que la cible. Peu utilisé sur les humanoïdes et les animaux, à moins d'avoir une raison très précise de vouloir qu'un humanoïde ait la même odeur qu'un autre type d'humanoïde, ou un animal la même odeur qu'un autre type d'animal, ce sort est surtout utilisé sur les objets, notamment les aliments, où il peut se combiner avec Langue d'Hypnos. Ici aussi, l'intensité de l'odeur est celle de la cible. Donner illusoirement une odeur de poisson frais à un poisson avarié, donne un poisson qui émet une odeur particulièrement forte de poisson frais. Donner à un fromage pourri un parfum de rose peut embaumer durablement une pièce (une rose *cueillie* est un objet).

LANGUE D'HYPNOS (Cité) R-3 r2

Portée E1

Cible Objet

Durée HN

JR Aucun

Effet Langue d'Hypnos est une illusion purement *gustative* ne s'appliquant qu'aux objets et aux objets ayant de préférence un goût, aux aliments et aux boissons. Par définition, la catégorie est toujours la même : objet en objet. L'intensité de la saveur est celle de la cible. Comme pour tous les sorts d'illusions sensorielles, la saveur illusoire ne peut être qu'une saveur connue du haut-rêvant. Couplé à Narine d'Hypnos et à Transfiguration, ce sort peut permettre des ignominies gastronomiques : que pensez-vous de ce vin à la robe de rubis, au savoureux bouquet de framboise, et qui vous roule sur la langue comme du velours ?... Illusion de bout en bout, ce n'est que de l'eau du baquet à vaisselle.

Rituels de Communication

Les rituels de lecture d'Hypnos sont d'étonnantes démonstrations d'auto-suggestion. Aidé par un support, le haut-rêvant se persuade qu'il peut voir ou entendre à distance, et il le fait. Couplé à l'ultime forme d'illusion que sont les invocations, il peut pareillement projeter son image ou sa voix à distance. Tous obéissent aux règles usuelles d'application des rituels. Si un rituel de lecture est paramétré sur une personne et que celle-ci est morte ou a changé de rêve, aucun effet ne se produit, mais les points de rêve sont tout de même dépensés.

HARPE D'HYPNOS (Monts) R-4 r1+

Portée E1

Cible Un instrument sonore

Durée Selon r dépensé

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'entendre à distance. Il doit être ciblé sur un instrument sonore (harpe, luth, gong, cloche, etc. faute de quoi l'on aboutit à un cas de *magie impossible*. Lors du lancer, le rituel doit être paramétré sur une personne précise (humanoïde) ou un lieu architectural précis (salle, couloir, perron, escalier, balcon, etc.) Les éléments naturels du paysage (rochers, arbres, sources, etc.) ne sont pas des lieux architecturaux. La distance séparant le haut-rêvant du lieu ou de la personne n'est sujette à aucune limitation. Il doit avoir déjà vu réellement la personne ou visité le lieu en question. Puis le sort étant ciblé sur l'instrument sonore, le haut-rêvant croit entendre un murmure en émaner. Ce murmure le plonge alors dans un état hypnotique particulier, où il entend réellement tous les sons audibles produits à proximité de la personne ou du lieu paramétré. S'il s'agit d'une personne, il entend tous les sons comme s'il se trouvait tout près de cette personne ; s'il s'agit d'un lieu, il entend comme s'il se trouvait en son centre précis. L'état hypnotique (la communication) dure un round par point de rêve dépensé.

MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1+

Portée E1

Cible Un miroir

Durée Selon r dépensé

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de voir à distance. Il doit être ciblé sur un miroir ou une surface réfléchissante, comme de l'eau parfaitement calme, faute de quoi l'on aboutit à un cas de *magie impossible*. Lors du lancer, le rituel doit être paramétré sur une personne ou un lieu architectural précis, mêmes restrictions que pour Harpe d'Hypnos. Puis le sort étant ciblé sur le miroir, le haut-rêvant croit voir y évoluer des formes, qui le plongent aussitôt dans un état hypnotique particulier, où il voit réellement la personne ou le lieu choisi. S'il s'agit d'une personne, son point de vue est comme s'il se tenait debout à un mètre devant elle ; s'il s'agit d'un lieu, il s'en trouve au centre. Dans les deux cas, le haut-rêvant peut mentalement tourner sur lui-même à 360° pour mieux voir ce qui l'entoure, mais ne peut se déplacer. Noter qu'il a l'image, mais pas le son. La communication est de 1 round par point de rêve dépensé.

VOIX D'HYPNOS (Désert) R-4 r4

Portée Aucune

Cible Soi-même

Durée 1 round

JR Aucun

Effet Le rituel de Voix d'Hypnos permet de détecter le mensonge. Il n'y a pas de véritable ciblage, le tituel opère sur le haut-rêvant directement sans passer par un support. Lors du paramétrage, le haut-rêvant se reporte à une certaine conversation de son choix, datant au maximum de 12 heures. La conversation peut avoir eu plusieurs interlocuteurs, mais Voix d'Hypnos ne fonctionne que sur un seul d'entre eux à la fois. Pour les détecter tous, il faut recommencer autant de fois le rituel. Puis, le sort étant ciblé sur lui-même, le haut-rêvant se plonge dans un état hypnotique dans lequel il ré-entend toute la conversation, comme si on repassait la bande. La durée de ré-écoute est d'un round, quelle qu'ait été la conversation, le temps mental du haut-rêvant devenant élastique. Tant que son interlocuteur dit la vérité, sa voix est mélodieuse ; dès qu'il ment *volontairement*, elle devient horrible et grinçante. On ne peut ainsi détecter que les mensonges volontaires, pas les mensonges inconscients ou par omission.

INVOQUER SA VOIX (Cité) R-6 r1+

Portée E1

Cible Un instrument sonore

Durée Selon r dépensé

JR Aucun

Effet Ce rituel est en quelque sorte le négatif de Harpe d'Hypnos. Les conditions de ciblage et de paramétrage sont exactement les mêmes. Lorsque le murmure émane de l'instrument sonore, provoquant l'état hypnotique, le haut-rêvant peut commencer à parler mentalement, dans sa tête. Dans l'instant-même, sa voix et ses paroles se font entendre près de la personne ou au centre du lieu choisi. Pour le destinataire, la voix, claire et reconnaissable, semble émaner de nulle part. La communication est de 1 round par point de rêve dépensé. Etant à sens unique, le haut-rêvant n'a pas le retour.

INVOQUER SON IMAGE (Sanctuaire) R-6 r1+

Portée E1

Cible Un miroir

Durée Selon r dépensé

JR Aucun

Effet Ce rituel est comme le négatif de Miroir d'Hypnos. Les conditions de ciblage et de paramétrage en sont exactement les mêmes. Lorsqu'un mouvement apparaît au centre du miroir, provoquant l'état hypnotique, le haut-rêvant peut commencer à effectuer des gestes, des mimiques, ou montrer ostensiblement un objet qu'il tient sur lui, mais sans pouvoir se déplacer. Dans l'instant même, un hologramme de lui-même, grandeur nature et fidèle jusqu'au moindre geste, prend naissance près de la personne ou au centre du lieu choisi. Les spectateurs peuvent se déplacer à travers l'hologramme, ce n'est qu'une illusion sans substance. Par ce rituel, le haut-rêvant ne peut communiquer aucun son, et lui-même n'entend ni ne voit rien. Il ne peut pas savoir comment est accueillie sa «visite». La communication est de 1 round par point de rêve dépensé.

INVOQUER SA PRÉSENCE (Nécropole) R-9 r1+

Portée E1

Cible Un miroir

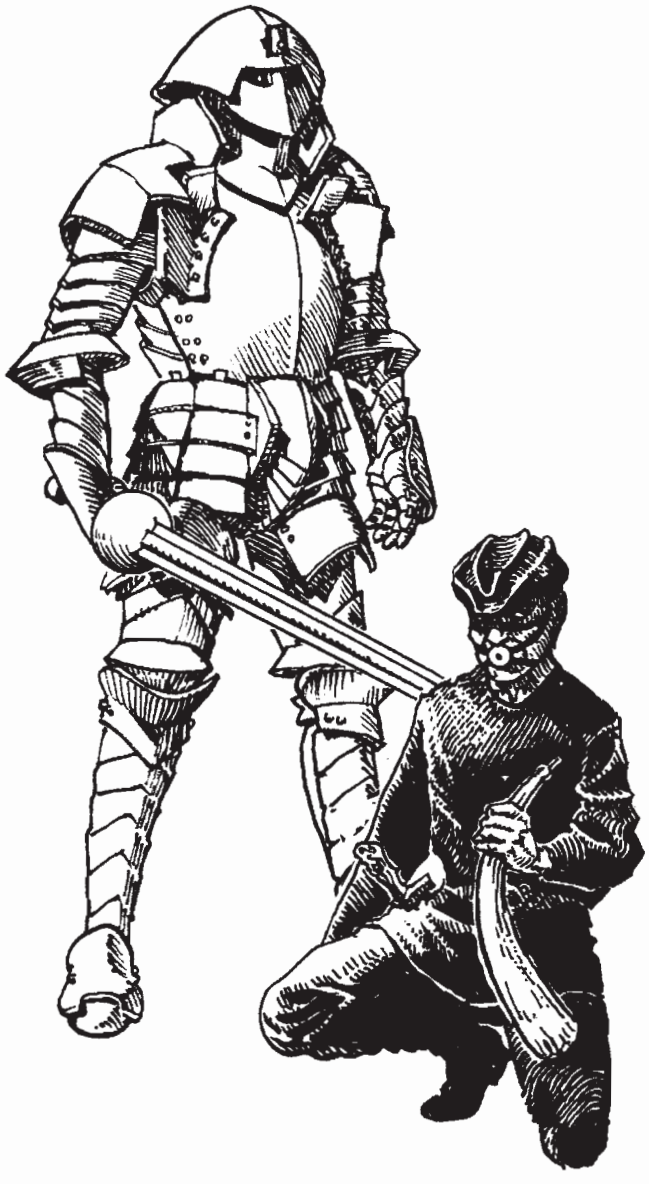
Durée Selon r dépensé

JR Aucun

Effet La perfection de ce rituel opère la synthèse de Miroir d'Hypnos, Harpe d'Hypnos et Invoquer son Image. Paramétrage et ciblage obéissent aux mêmes conditions et restrictions que Miroir d'Hypnos, avec *magie impossible* en cas de ciblage ailleurs que sur un miroir. Dès que les formes y bougent et que l'état hypnotique commence, le haut-rêvant voit la personne ou le lieu choisi comme avec Miroir d'Hypnos, entend les sons audibles comme avec Harpe d'Hypnos, tandis que son hologramme se forme au même endroit comme avec Invoquer son Image. Tout se passe alors comme s'il se trouvait réellement sur place, sauf qu'il n'est qu'une image sans substance. Il peut parler, entendre, dialoguer, tourner sur place à 360°, mais ne peut se déplacer ni entreprendre aucune action physique. La durée de la communication est de 1 round par point de rêve dépensé.

Rituels d'Invocation de créatures

Les créatures invoquées ne sont pas des hologrammes sans substance mais des présences physiques véritables. La plupart d'entre elles, comme les *guerriers*, peuvent être blessées, sonnées, tuées. A l'exception du Kanaillou, chaque type de créature invoquée ne peut accomplir qu'un genre de tâche spécifique. Le ciblage doit être fait, dans les limites de la portée, sur un point du sol libre de tout obstacle, où la créature puisse se matérialiser. La durée de l'invocation dépend de la tâche, mais ne peut excéder la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant. A ce moment, la créature se dématérialise intégralement, ainsi que tout son équipement. Même chose si elle est tuée. Il est vain de songer à récupérer l'armure et les armes d'un Guerrier Sorde. Chaque type de créature est toujours invoqué dans une case *spécifique* et non pas dans n'importe quelle case du même genre. Par ailleurs, ces rituels obéissent à toutes les règles standard d'application des rituels.



GUERRIER SORDE (Cité Sordide D13) R-8 r7

Portée E1

Durée Tâche

JR Aucun

Effet Le Guerrier Sorde a l'apparence d'un humanoïde entièrement revêtu d'une armure de plaques, visière du heaume toujours baissée, dissimulant son visage. Il est armé d'une épée sorde, d'un bouclier moyen et d'une dague. La seule tâche que l'on puisse lui demander est de faire usage de ses armes. Une fois invoqué, il attaque toute créature que le haut-rêvant lui désigne expressément, et se bat contre elle jusqu'à ce qu'il l'extermine ou reçoive un contre-ordre. On peut alors lui ordonner de commencer un autre combat, à condition que le délai entre deux combats n'excède pas 10 rounds. faute de quoi il considère sa tâche accomplie et se dématérialise. S'il est invoqué alors qu'il n'y a pas de créature à combattre immédiatement, il ne patiente que jusqu'à la fin de l'heure en cours, après quoi il s'estime dérangé pour rien et se dématérialise. Durant le délai, il peut accompagner le haut-rêvant où qu'il aille, mais sans pouvoir s'éloigner de lui de plus de E1 mètres. Sa vitesse est limitée à 12 m/round, il ne court. n'escalade ni ne nage jamais. Il n'obéit qu'au haut-rêvant qui l'a invoqué. Le rituel peut être répété pour invoquer plusieurs Guerriers Sordes dans un même combat. Tous ont les mêmes caractéristiques. La Perception indiquée tient compte des malus dus au heaume. Les Guerriers Sordes sont normalement affectés par les suggestions et illusions d'Hypnos, avec un JR standard r-8, ainsi que par les sorts individuels de Thanatos.

Guerrier Sorde

TAILLE	13	PERCEPTION	10	Vie	14
CONSTITUTION	15	VOLONTÉ	16	Endurance	30
FORCE	15	RÊVE	10	+dom	+2
AGILITÉ	13	Mêlée	14	Protection	6
DEXTÉRITÉ	10	Dérobée	10	M. armure	-6

Epée sorde	14	niv +5	init 12	+dom +5
Dague Mêlée	14	niv +5	init 12	+dom +3
Corps à corps	14	niv +5	init 12	+dom (+2)
Bouclier	14	niv +5		
Esquive	10	niv +5 (- malus armure = -1)		
Vigilance	10	niv +5		

GUERRIER TURME (Forêt Turmide C8) R-8 r7

Portée E1

Durée Tâche

JR Aucun

Effet Le Guerrier Turme a l'apparence d'un Humain vêtu de cuir souple, armé d'une unique dague, et porteur d'un cor. Ses traits physiques sont sans importance, blond ou brun. laid ou beau, homme ou femme. La seule tâche qu'il puisse accomplir est de veiller sur le sommeil du haut-rêvant. Il n'y a pas même besoin de le lui demander : il ne peut et ne sait faire que cela. Doté d'une forte perception empathique, il est capable de déceler tout danger *réel* à l'égard de son invocateur, qui se manifeste ou s'approche dans un rayon de E4 mètres. Il sonne alors du cor et continue à sonner jusqu'à ce que le haut-

rêvant soit pleinement réveillé. Puis estimant sa tâche accomplie, il se dématérialise. Sa dague ne lui sert qu'à se défendre s'il est agressé avant le réveil du haut-rêvant. Ayant invoqué le Guerrier Turme, le haut-rêvant doit s'endormir avant la fin de l'heure en cours, faute de quoi le guerrier se dématérialise, s'estimant dérangé pour rien. Les Guerriers Turmes ont tous les mêmes caractéristiques et sont affectés par les sorts comme les Guerriers Sordes.

Guerrier Turme

TAILLE	11	PERCEPTION	16	Vie	12
CONSTITUTION	13	VOLONTÉ	12	Endurance	24
FORCE	12	RÊVE	10	+dom	0
AGILITÉ	12	Mêlée	12	Protection	2
DEXTÉRITÉ	12	Dérobée	11		

Dague mêlée	12	niv +5	init 12	+dom +1
Corps à corps	12	niv +5	init 12	+dom (0)
Esquive	11	niv +5		
Vigilance	16	niv +5		

NONECHALEPASSE (Cité Jalouse M1) R-8 r7

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Le Nonechalepasse a la même apparence physique et le même armement que le Guerrier Sorde. C'est en fait une variante de ce dernier. Il est invoqué pour garder ou veiller sur quelque chose : une porte, un coffre, un pont, etc. L'ayant invoqué, le haut-rêvant doit lui indiquer expressément sur quoi il doit veiller, et le Nonechalepasse ne laissera personne d'autre que l'invocateur franchir la limite indiquée, c'est-à-dire pas même ses compagnons. La garde peut avoir lieu en la présence du haut-rêvant, ou en son absence s'il désire vaquer à d'autres affaires, et dure jusqu'à la fin de son heure de naissance. Dès qu'une créature est en voie d'enfreindre la consigne donnée, le Nonechalepasse l'en prévient en clamant son propre nom à plusieurs reprises ; et si la créature insiste, il la combat jusqu'à ce qu'il l'extermine ou qu'elle recule et s'enfuie. Les Nonechalepasses ont tous les mêmes caractéristiques que les Guerriers Sordes et sont comme eux affectés par les sorts.

KANAILLOU (Mont de Kanaï E1) R-5 r4

Portée E1

Durée Tâche

JR Aucun

Effet Le Kanaillou est un petit être pouvant se présenter sous de multiples apparences : humanoïde masculin ou féminin, créature d'apparence bizarre et fantasque. Cette apparence est chaque fois laissée aux soins du gardien des rêves et n'a aucune importance réelle. Le Kanaillou est extrêmement bricoleur et possède dans ses mystérieuses poches d'insoupçonnables ressources : outils, matériel de chirurgie, remèdes, antidotes, etc. Il connaît virtuellement toutes les compétences à un niveau très élevé. Son défaut est qu'il ne fait jamais rien gratuitement et qu'il est exigeant. L'ayant invoqué et le Kanaillou se retrouvant devant lui, le haut-rêvant lui indique le service qu'il en attend, et le Kanaillou propose son prix. Si le haut-rêvant accepte et paie, le Kanaillou accomplit la chose demandée, qui peut être virtuellement n'importe quoi, à l'exception d'utiliser une compétence de combat ou de lancer un sort. Il peut par exemple crocheter une serrure, déchiffrer une inscription, accomplir des soins, fournir un antidote dont il possède (quel heureux hasard !) une fiole dans sa poche, désamorcer un piège, etc. Il est toujours censé réussir dans le temps le plus bref possible permis par les règles (une blessure critique est soignée en 2 rounds). Le prix qu'il demande n'est pas forcément de l'argent : ce peut être un objet (il a la connaissance infuse de tout ce qui se trouve dans les affaires du haut-rêvant), un autre service ou une action bizarre et ridicule pouvant concerner le haut-rêvant ou ses compagnons : manger son chapeau, jouer à saute-mouton, hurler des gros mots, etc. Il ne fait jamais crédit et ne travaille qu'une fois payé. Cela fait, il se dématérialise, ne laissant d'éventuel souvenir physique que le matériel utilisé, des pansements par exemple. Si le haut-rêvant refuse son prix, il disparaît. Même chose si on l'agresse, à commencer par vouloir lui dérober son matériel. Ses caractéristiques sont donc sans importance, et aucune magie n'a le temps de faire effet sur lui.

En termes de jeu, le Kanaillou est une sorte de *joker* pouvant être utilisé dans les moments les plus cruciaux. C'est de cela que doit juger le gardien des rêves pour décider du prix ou du gage exigé. S'il estime que les joueurs pourraient fort bien se débrouiller autrement, le prix est exorbitant ; s'il estime par contre que seul un Kanaillou peut en effet les tirer d'affaire, le prix est plus modique. Mais cela ne doit jamais être gratuit. Ce n'est pas pour rien que cette invocation est plus facile que les autres : la véritable difficulté commence une fois qu'elle est lancée.

Rituels de Conjuration

ANNULATION DE MAGIE (Variable) variable

Même libellé que par Oniros.

ANNULATION DE SES PROPRES ILLUSIONS (variable) R-4 r2

Portée Selon sort

Cible Selon sort

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Ce rituel permet à un haut-rêvant d'annuler ses propres illusions-suggestions, pour celles qui ont une durée, ou ses propres illusions sensorielles, à une difficulté et un coût plus avantageux que s'il utilisait Annulation de Magie. Tout comme avec cet autre rituel, il doit se trouver en TMR dans la case exacte d'où a été lancé le sort, mais la difficulté est toujours fixe (R-4), de même que la dépense de points de rêve (r2). La portée est la même que celle du sort à annuler, de même que le ciblage.

CONJURER L'OUBLI (Lac) R-4 r4

Portée E1

Durée Une question

Cible Humanoïde

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de faire renaître chez la cible un souvenir oublié, la cause de l'oubli pouvant être magique ou naturelle. Le souvenir oublié peut appartenir à une précédente incarnation si le gardien des rêves l'estime possible ou pertinent. Dans tous les cas, le souvenir ne peut revenir que sous la forme d'une *réponse* à une *question précise*. Et l'accomplissement du rituel ne permet qu'une seule question-réponse.

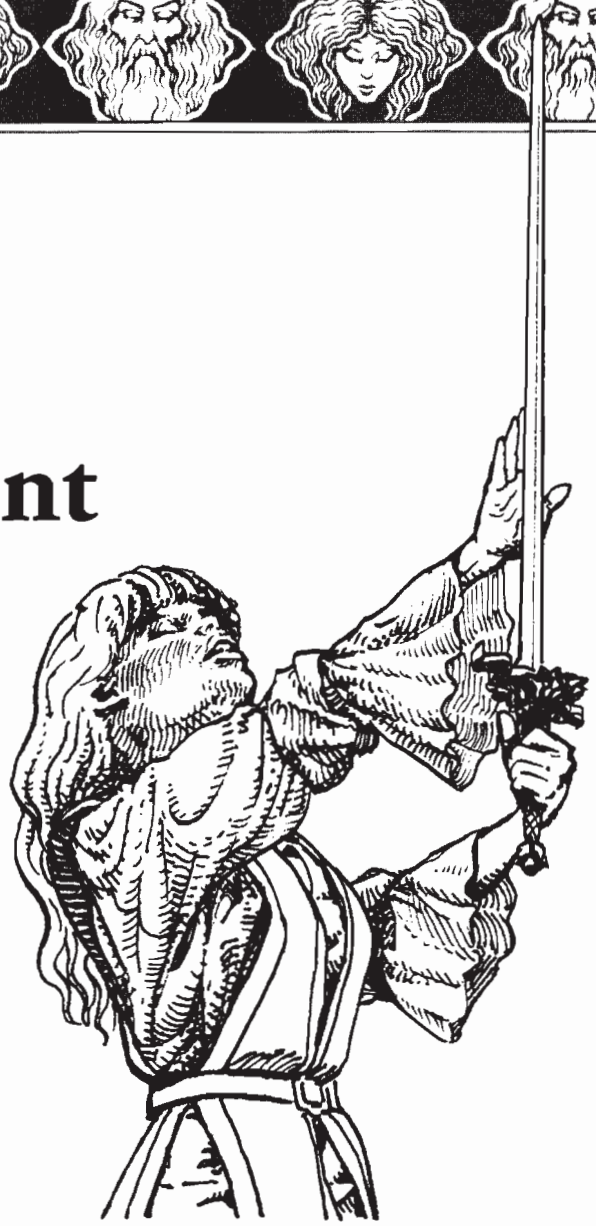
Rituels de Lecture

Les rituels de Détection d'Aura et de Lecture d'Aura fonctionnent exactement comme par Oniros.

Narcos

Narcos est la torpeur, épouse d'hypnos et mère du rêve. Par la voie de la torpeur, les haut-rêvants génèrent le rêve au sein de la ma-tière inerte par l'opération de l'enchantement : potions de soins, amulettes, anneaux de pouvoir, armes magiques. Puissante est la voie de la torpeur, dont les objets inertes, une fois sublimés, deviennent capables de rêver.

La Magie de l'Enchantement



Un objet *magique* est un objet capable d'obtenir un effet que le même objet *normal* ne saurait obtenir, comme un haut-rêvant obtient un effet dont est incapable un vrai-rêvant. Les objets magiques sont les «haut-rêvants» des objets normaux. Or la magie est la manipulation du rêve, et pour cela le rêve est indispensable. Le rêve ne peut être atteint que par le rêve. En termes de jeu, pour être magique, un objet doit posséder des points de rêve.

Conférer des points de rêve à la matière inerte est le point de départ absolu de toute magie de Narcos. Le haut-rêvant l'accomplit par le rituel d'*Enchantement*.

Mais la matière inerte n'est pas faite pour recevoir du rêve, elle se comporte à son égard comme si elle était poreuse, et le rêve qu'on lui donne s'en échappe peu à peu. Pour remédier à cela, pour que le rêve demeure de façon permanente dans l'objet, le haut-rêvant a recours au rituel de *Permanence*.

Mais la matière est sans intelligence, et même possédant du rêve, elle ne peut s'en servir que si elle est guidée par une intelligence réelle. L'objet est un serviteur qui a besoin d'un maître, une forme de communion doit exister entre les deux. Pour que ce rapport puisse exister, le haut-rêvant accomplit le rituel de *Maîtrise*.

Mais posséder du rêve, permanent et maîtrisé, n'est pas encore suffisant pour être un objet magique digne de ce nom. Encore faut-il un pouvoir. Ce pouvoir, c'est-à-dire l'effet magique dont sera capable l'objet terminé, le haut-rêvant le confère par un rituel d'*Écaille*. «Écaille» est le nom générique donné aux différents pouvoirs que peut posséder un objet. Il en existe trois grandes sortes : *Écaille d'Efficacité* pour rendre l'objet plus efficace (cas d'une arme magique), *Écaille d'Activité* pour rendre l'objet capable de lancer un sort (baguette magique), *Écaille de Protection* pour rendre l'objet capable de protéger son utilisateur (amulette de protection).

Telles sont les quatre principales étapes, les quatre principaux rituels concourant à l'élaboration d'un objet magique, qui doivent toujours être accomplis dans cet ordre : Enchantement, Permanence, Maîtrise, Écaille.

D'autres rituels secondaires peuvent intervenir et s'intercaler entre les quatre principaux, dépendant du type d'objet désiré et de la matière utilisée.

La matière est souvent si gourmande en points de rêve que le haut-rêvant n'est pas assez riche pour la satisfaire d'un seul coup. Le rituel d'Enchantement peut être répété indéfiniment pour rajouter chaque fois des points de rêve, mais entre chaque doit être accompli un rituel de *Purification*. D'une manière générale, Purification doit toujours s'intercaler entre l'accomplissement de deux rituels identiques.

La matière est décidément réfractaire au rêve, et seules deux de ces formes acceptent de recevoir du rêve : l'élément *Eau* et les *gemmes*. Vouloir enchanter toute autre forme de la matière entraîne un cas de *magie impossible*. Donner du rêve à un liquide aboutit à créer une *potion magique*, l'«objet» magique le plus simple. Donner du rêve à une gemme aboutit à créer un «objet» magique véritablement digne de ce nom. Mais une gemme n'est pas pratique à manipuler, et comment imaginer une arme magique sous la forme d'une gemme ? Pour remédier à cela, le haut-rêvant incruste la gemme dans un objet véritable, en sorte que le rêve et le pouvoir de la gemme puisse s'étendre à tout l'objet. Pour que ce mariage soit possible et fructueux, le haut-rêvant accomplit le rituel d'*Alliance*.

Des haut-rêvants à l'esprit pratique ont imaginé qu'un même objet pourrait avoir des pouvoirs séparés et différents, par exemple une amulette capable de protéger de plusieurs maux distincts, une épée capable de mieux toucher l'adversaire et pouvant parallèlement lancer un sort. Cela devrait être possible puisque le pouvoir provient non pas de l'objet lui-même mais de la gemme qui y est incrustée. Il suffirait d'incruster plusieurs gemmes ayant des pouvoirs différents. C'est en effet possible, mais pour que l'objet s'y retrouve parmi tous ses pouvoirs, le haut-rêvant doit accomplir sur chaque gemme un rituel d'*Individualité.*

L'objet magique est servile et ne fonctionne que sous l'impulsion consciente de son utilisateur, lorsqu'il pointe par exemple sa baguette capable de lancer un sort ou assène un coup de son épée magique. Or il est des cas où la conscience de l'utilisateur peut faire défaut, c'est le cas des amulettes de protection. Comment savoir, par exemple, qu'on est sur le point de contracter une maladie, en sorte d'être capable de déclencher la protection ? Pour cela, les Écailles de Protection sont différentes des autres, elles incluent un pouvoir de *veille*, afin de pouvoir agir spontanément dès que le danger se présente. Cette mini-intelligence implique un surcroît de points de rêve dans l'objet, points de rêve qu'il dépense à chaque fois qu'il fonctionne. Un autre problème se profile alors : que se passe-t-il lorsque l'objet n'a plus de points de rêve ? Le haut-rêvant peut-il en remettre ? Oui, il le peut, mais l'objet ayant atteint un stade d'élaboration où Enchantement n'est plus possible, il doit accomplir pour cela le rituel de *Restauration.*

Un effet magique ne peut se produire que s'il y a une dépense d'énergie onirique. Les objets magiques usuels sont incapables d'assumer cette dépense. Ils se bornent à apporter le pouvoir à leur utilisateur, et c'est ce dernier qui dépense les points de rêve exigés par l'effet. Puis il les regagne en rêvant dans les Hautes Terres du Rêve. L'objet magique n'a rien à regagner puisqu'il ne dépense rien. Le cas est légèrement différent pour les amulettes de protection qui en dépensent tout de même un peu, mais n'en sont pas moins incapables de récupérer par elles-mêmes. Des haut-rêvants ambitieux ont trouvé pénible qu'un objet ne puisse fonctionner tout seul et de toujours devoir y aller de leur poche. Comment concevoir un dispositif capable de garder la maison, de répondre aux visiteurs, ou de dissuader les intrus en déclenchant un piège, s'il faut toujours être présent pour le faire fonctionner et l'alimenter ? Ils ont imaginé les *Grandes Écailles de Narcos* dont chacune correspond à un pouvoir unique autrement impossible à obtenir. Et pour être sûr que l'objet fonctionne même en leur absence prolongée, et récupère de lui-même ses points de rêve, ils ont imaginé le rituel d'*Autonomie.* Ce rituel n'est compatible qu'avec certaines Grandes Écailles de Narcos.

Voilà. Toutes les pièces du puzzle ont été présentées, il n'y en a pas d'autres. Nous pouvons examiner le processus en détail.

Enchantabilité

Ne peut être enchantée que la matière possédant un certain degré de pureté ; et de fait, seules l'eau et les gemmes peuvent l'être et accepter de recevoir du rêve. Par *eau*, on entend l'élément Eau (tel qu'il est décrit au chapitre d'Oniros), c'est-à-dire tous les liquides même s'ils ne sont pas réellement aqueux, à l'exclusion des métaux et des liquides d'origine organique. Par *gemme*, on entend les pierres précieuses translucides, dont la pureté est justement appelée «eau» par les orfèvres. Un liquide enchanté devient une potion magique. Une gemme enchantée est l'indispensable *cœur* d'un objet magique.

La matière possède une *inertie*, premier problème auquel est confronté le haut-rêvant. En termes d'enchantement, l'inertie représente le nombre de points de rêve nécessaire pour saturer la matière utilisée, en sorte qu'un excédent éventuel puisse réellement avoir un pouvoir *actif.* Les points de rêve inertes sont ceux qui sont entièrement engloutis par l'inertie de la matière ; les points actifs sont un excédent éventuel.

Seules les potions, les amulettes de protection et les objets autonomes ont besoin de points actifs. Tous les autres se bornent à leurs points inertes.

Inertie

Eau. L'inertie de l'élément Eau est toujours de zéro, quel que soit le fluide considéré. Autrement dit une potion magique n'a pas de points inertes, tous les points de rêve conférés sont directement actifs.

Gemmes. L'inertie des gemmes dépend de leur *pureté* et de leur *taille*. La pureté des gemmes est mesurée sur une échelle de 1 à 7. Une pierre d'une pureté inférieure à 1 est semi-précieuse et ne mérite pas le terme de gemme. Il n'existe aucune pureté supérieure à 7. La taille des gemmes, c'est-à-dire leur volume, est mesurée en pépins. Une gemme de 10 pépins fait 1 cm^3. (D'autres détails pratiques sont donnés sur les gemmes, noms, couleurs, prix, dans le Livre III.)

L'inertie d'une gemme est la différence de *7 - pureté.* Une gemme de pureté 7 (le maximum) a une inertie de zéro, comme l'eau. Une gemme de pureté 1 (le minimum) a une inertie de 6. Pour pouvoir être enchantable, c'est-à-dire accepter la présence de rêve, une gemme doit avoir une taille supérieure à son inertie.

L'enchantabilité d'une gemme est la différence de *taille - inertie.*

Soit une larme de dragon (gemme rouge intense) d'une taille de 8 pépins et de pureté 6, on calcule ainsi son inertie : 7 - 6 = 1 ; puis son enchantabilité : 8 - 1 = 7. L'enchantabilité étant positive, la gemme peut être enchantée. Soit maintenant une séliphane (gemme verte) de taille 3 et de pureté 2, son inertie est de : 7 - 2 = 5 ; et son enchantabilité : 3 - 5 = -2. L'enchantabilité étant négative, la gemme ne peut pas être enchantée.

La matière. L'inertie ne se limite pas à celle de la gemme, il faut tenir compte de celle du matériau auquel la gemme est alliée, qui en engloutit également une certaine quantité. Tous les matériaux n'ont pas la même inertie, selon la table ci-après. Quand un objet est composite, c'est l'inertie du matériau le plus inerte qui s'applique globalement. Un bouclier de bois (inertie 21), recouvert de cuir (inertie 14) et clouté de fer (inertie 28) a une inertie globale de 28, celle du fer.

Inertie de la matière

Or	7
Argent	14
7ème élément	14
Cuivre, étain, bronze	21
Bois	21
Terre, roc, verre	21
Fer	28
Plomb	35

Soit une gemme d'inertie 2 incrustée dans une baguette d'argent, l'inertie totale de l'objet se calcule ainsi : 2 (inertie de la gemme) + 14 (inertie de l'argent) = 16, indiquant que l'objet doit recevoir 16 points de rêve pour être opérationnel.

Ordre des Opérations

Potions magiques

Les potions magiques sont ce qu'il y a de plus simple à élaborer, ne nécessitant usuellement que le rituel d'Enchantement. Lors du ciblage de ce rituel, en touchant du doigt le liquide, le haut-rêvant y insuffle le nombre de points de rêve qu'il a paramétré au lancer. Ces points de rêve sont directement actifs. Selon le genre de potion, ils servent de multiplicateur au pouvoir naturel (potions de soin) ou s'y ajoutent (remèdes et antidotes enchantés). Chaque cas d'enchantement possible d'un liquide est traité à sa place dans les règles. On trouvera dans le livre III une intéressante potion de *décalage temporel* obtenue en enchantant la décoction d'une herbe appelée *chronophile.*

Les liquides enchantés n'ont de pouvoir que s'ils sont bus et l'intégralité du liquide enchanté doit être bue par le même buveur.

Toute potion magique perd systématiquement 1 point de rêve par jour, au moment consacré de l'extrême fin du Château Dormant. Perdant son dernier point, elle s'auto-détruit et s'évapore. Il est possible de rajouter à tout moment des points de rêve dans une potion à condition d'y effectuer préalablement un rituel de Purification. Une potion magique se conserve indéfiniment tant qu'elle possède encore du rêve. Pour prévenir l'évaporation quotidienne d'un point de rêve, le haut-rêvant peut y accomplir un rituel de Permanence, mais ce rituel coûte un point de seuil. Rendue permanente, une potion ne perd plus de points de rêve et peut se conserver des années tant qu'elle reste dans une fiole hermétique.

Objets magiques

La première action consiste à choisir une gemme enchantable et de la plus grande enchantabilité possible. Plus cette dernière sera grande, plus le haut-rêvant pourra poser d'écailles de pouvoir. La seconde action consiste à choisir ou fabriquer l'objet qui recevra la gemme et sera finalement l'*objet magique*. Le type et la forme de l'objet sont importants selon le pouvoir que l'on veut qu'il exerce. Un objet magique peut se limiter à la gemme seule, mais rares sont les cas où elle peut être utilisée pratiquement. La troisième action consiste à incruster ou sertir la gemme dans l'objet choisi, action qui implique la compétence Orfèvrerie. Au lieu d'être sertie, la gemme peut être *alchimiquement pulvérisée* et être inclue dans l'alliage de l'objet si ce dernier est en métal. La conséquence est que la gemme ne sera pas extérieurement visible puisque participant de la structure-même de l'objet. La recette alchimique de Pulvérisation se trouve au Livre III. S'occuper soi-même de l'alliage d'un objet requiert la compétence Métallurgie pour le fer ou le bronze, et Orfèvrerie pour les métaux précieux.

Un objet magique peut être fait de n'importe quel matériau, y compris du septième élément, quelle que soit son inertie. Seule compte l'enchantabilité de sa gemme. Si une gemme non enchantable (enchantabilité nulle ou négative) est incrustée à un objet, elle ne pourra pas être enchantée et l'objet ne sera jamais magique.

Alliance. Etant maintenant en possession d'un objet disparate (objet + gemme), le haut-rêvant doit régulariser la situation et faire en sorte qu'ils soient unis à jamais. Pour cela, il doit accomplir un premier Enchantement sur la gemme et lui conférer au minimum un nombre de points de rêve égal à son inertie +1, en sorte que la gemme possède au moins un point actif. A ce stade, l'inertie du matériau ne joue pas encore. Puis, cela fait, le haut-rêvant accomplit le ri-tuel d'Alliance. La conséquence est que le matériau engloutit immédiatement les points de rêve de la gemme pour combler sa propre inertie, mais les deux sont maintenant alliés. Tout nouveau point d'enchantement conféré à la gemme ira combler l'inertie du matériau jusqu'à ce qu'il soit saturé, les derniers points de rêve apportés comblant finalement l'inertie de la gemme-même. Une fois l'Alliance accomplie, ce qui s'applique à la gemme s'applique à l'objet. C'est pourquoi on parlera ci-après d'*enchantement de l'objet*, bien qu'en réalité le rêve s'adresse prioritairement à la gemme. Une gemme *alliée* à un objet y est magiquement soudée. Aucun moyen normal ne peut la retirer.

Alliance ne peut être accompli que sur une gemme enchantée possédant au moins un point de rêve actif.

Enchantement. Le haut-rêvant possède maintenant un embryon d'objet magique (objet + gemme alliée + quelques points de rêve) et connaît son inertie totale (inertie de la gemme + inertie de l'objet). Il peut continuer l'enchantement, c'est-à-dire continuer à donner des points de rêve à l'objet au moyen du rituel d'Enchantement, jusqu'à concurrence de son inertie totale. Cela peut se faire en un nombre indéterminé d'étapes, le haut-rêvant conférant à chaque fois le nombre de points de rêve qu'il désire et qu'il peut se permettre. Il n'y a aucun délai théorique entre chaque Enchantement, mais comme pour les potions, l'objet

perd un point de rêve par jour tant que Perma-nence n'a pas été accompli pour le stopper. Si le dernier point de rêve vient à être perdu, l'objet ne s'auto-détruit pas contrairement aux potions, mais faute de rêve, l'effet du rituel d'Alliance est annulé, l'objet redevenant banal et disparate. Il est possible de recommencer à zéro, ré-enchanter la gemme et ré-accomplir Alliance. Hormis le cas des amulettes et des (rarissimes) objets autonomes, l'enchantement est terminé dès que le nombre de points de rêve conféré est devenu égal à l'inertie : l'objet est plein. Le haut-rêvant peut maintenant songer à le rendre permanent.

Entre chaque rituel d'Enchantement pour conférer des points de rêve, il est obligatoire d'accomplir un rituel de Purification.

Permanence. Dès que l'objet a atteint le nombre de points de rêve voulu,le haut-rêvant doit y accomplir le rituel de Permanence pour en arrêter l'évaporation quotidienne. Sauf pour les potions, pour qui ce rituel est facultatif, l'accomplissement de Permanence est *obligatoire* pour tous les autres objets magiques. Hormis le cas des amulettes de protection et des objets autonomes qui demandent des points actifs, les points de rêve éventuellement excédentaires sont purement et simplement ignorés.

Une fois le rituel de Permanence accompli, aucun point de rêve ne peut plus être rajouté à l'objet au moyen du rituel d'Enchantement. L'accomplissement de Permanence diminue de 1 point le seuil de rêve du haut-rêvant.

Maîtrise ou Autonomie. Le haut-rêvant est maintenant prêt pour l'avant-dernière étape : accomplir le rituel de Maîtrise ou d'Autonomie selon le type de pouvoir recherché. Ces deux rituels sont antinomiques et s'excluent mutuellement, on ne peut accomplir que l'un ou l'autre sur un objet magique. Autonomie est rarement utilisé, n'étant possible que pour de très spécifiques Grandes Ecailles de Narcos. Toutes les écailles de pouvoir courantes (Efficacité, Activité, Protection) exigent obligatoirement le rituel de Maîtrise.

Écailles. Le haut-rêvant est maintenant arrivé au bout de sa peine, ou presque. Il ne lui reste plus qu'à conférer à son objet le pouvoir désiré en accomplissant la pose d'une ou plusieurs écailles. Cela fait, l'objet magique est entièrement terminé. Une gemme ne peut recevoir que des écailles d'un même type : une (seule) écaille d'activité, plusieurs écailles d'efficacité ou plusieurs écailles de protection, mais aucun mélange des trois types.

Le nombre d'écailles d'un objet ne peut être supérieur à l'enchantabilité de sa gemme, ni être supérieur à 7 quelle que soit cette dernière. La pose de chaque écaille a un coût en points de seuil.

Individualité. L'objet étant terminé et devenu fonctionnel, le haut-rêvant peut toujours le perfectionner en lui rajoutant des pouvoirs. Pour ce faire, il doit ré-incruster une nouvelle gemme et l'enchanter avec au moins un point de rêve actif. Toutefois, *avant* de pratiquer le rituel d'Alliance, il doit accomplir celui d'Individualité. Cela fait et Alliance ayant été accompli à son tour, le matériau engloutit comme précédemment les points de rêve pour combler son inertie. Le reste est alors accompli de la même façon. De nouvelles écailles étant finalement posées, elles constitueront un pouvoir distinct du premier. Puis le haut-rêvant peut recommencer avec une troisième gemme, et ainsi de suite. Il n'est pas possible d'opérer sur plusieurs gemmes de front. Un pouvoir doit être entièrement terminé avant de passer à un second. Dès qu'une nouvelle gemme est commencée, on ne peut plus revenir sur les précédentes. Un objet de métal ne peut contenir qu'une seule gemme pulvérisée inclue à son alliage.

Le rituel d'Individualité doit toujours précéder le rituel d'Alliance.

Ordre des Opérations

- ❖ Choix d'une gemme enchantable
- ❖ Choix de l'objet
- ❖ Sertissage, alliage de la gemme
- ❖ ENCHANTEMENT gemme (1 point actif)
- ❖ ALLIANCE
- ❖ PURIFICATION
- ❖ ENCHANTEMENT objet
- ❖ PERMANENCE
- ❖ MAÎTRISE
- ❖ ÉCAILLE

Nitouche souhaite avoir une petite baguette magique capable de transformer le son de sa mandoline en son de flûte. Elle compte y arri-ver par une écaille d'activité lançant le sort d'illusion Tympan d'Hypnos. Notre riche voyageuse va trouver un orfèvre et lui commande un porte-plume en argent enrichi d'une petite larme de dragon (taille 3, pureté 5). La gemme n'a qu'une enchantabilité de 1, mais comme la haut-rêvante ne compte poser qu'une seule écaille, c'est suffisant et déjà bien assez cher.

L'orfèvre accomplit le travail à sa satisfaction : le porte-plume a la forme d'une baguette sans en avoir l'ostentation. La haut-rêvante se met à l'oeuvre. Comme il lui faut le temps de récupérer ses points de rêve avant de passer au rituel suivant, elle sait qu'elle en a pour plusieurs jours. La gemme a une inertie de 2, elle commence par l'enchanter de 3 points de rêve. La gemme ayant maintenant un point actif, elle pratique le rituel d'Alliance et obtient un embryon d'objet magique d'une inertie totale de 14 (argent) + 2 (gemme) = 16, et possédant pour l'instant 3 points de rêve (les 3 points initialement conférés à la gemme). La haut-rêvante étant à sec, c'est tout pour aujourd'hui.

Le lendemain, l'objet n'a plus que de 2 points de rêve. Nitouche accomplit Purification, puis un Enchantement de 8 points de rêve, totalisant maintenant 10 points. Le jour suivant, l'objet n'a à nouveau plus que 9 points. Re-Purification, puis nouvel Enchantement de 8 points, pour un total de 17.

Le lendemain, l'objet retombe à 16 points de rêve, mais c'est juste ce qu'il lui faut, et Nitouche accomplit le rituel de Permanence, instant douloureux où elle perd un point de seuil, lequel tombe à 14. En échange, la haut-rêvante peut dormir sur ses deux oreilles : le rêve contenu dans l'objet est désormais captif, et elle peut souffler un peu.

Nitouche accomplit ensuite le rituel de Maîtrise, obligatoire pour les objets capables de lancer un sort.

Des jours plus tard, ayant récupéré son point de seuil en maîtrisant un Rêve de Dragon, la haut-rêvante se décide à poser l'écaille d'activité, il n'y en a besoin que d'une seule. Mais cela lui coûte à nouveau 1 point de seuil, lequel retombe à 14. Puis elle cible l'objet d'un sort de Tympan d'Hypnos, paramétré «X son en son de flûte», et c'est terminé.

Fonctionnement

Hormis le cas des objets autonomes, un objet magique est lié à son utilisateur, tel étant l'effet du rituel de Maîtrise. Pour que son pouvoir magique opère, l'utilisateur doit toujours s'en servir de la façon prévue par sa fonction normale. Un anneau doit obligatoirement être passé au doigt, un bracelet au poignet, une boucle d'oreille à l'oreille, un pendentif autour du cou, etc. Un arme magique doit être tenue en main, de même qu'une baguette et tout objet sans fonction apparente : statuette et autre bibelot. Si l'objet se résume à une gemme seule, celle-ci doit être tenue dans le creux de la main *nue* (non gantée).

Efficacité. Un objet magiquement efficace fonctionne spontanément dès qu'on l'utilise normalement, par exemple une épée magique avec laquelle on frappe, même si on ne sait pas qu'elle est magique.

Protection. Les objets dotés d'écailles de protection (génériquement appelés *amulettes* quelle que soit leur forme) fonctionnent spontanément du moment qu'ils sont utilisés comme on le doit (bague au doigt, boucle à l'oreille, etc.), même si on n'a aucune idée de leur pouvoir ni même qu'ils sont magiques.

Activité. Les objets dotés d'écailles d'activité sont capables de lancer un sort. Pour les utiliser, il faut non seulement s'en servir comme on le doit, mais avoir une idée de leur pouvoir. Un haut-rêvant peut le découvrir par une Lecture d'Aura. Mais cette connaissance peut également être transmise comme n'importe quel renseignement.

Nitouche voudrait utiliser son porte-plume magique en concert, pour que le son de mandoline vire brusquement au son de flûte. Elle le confie à Brucelin en disant : «Dès que j'entame le solo, tu le pointes sur ma mandoline en pensant très fort : son de flûte !» Brucelin ayant une idée du pouvoir de l'objet, il est maintenant capable de l'utiliser.

Pour déclencher le sort, il suffit à l'utilisateur d'en exprimer mentalement le désir tout en pointant l'objet sur la cible choisie. L'utilisateur doit rester en état de concentration jusqu'à la fin du round, moment auquel il dépense les points de rêve exigés. Puis le sort est ciblé et fait effet comme n'importe quel sort «naturel» au tout début du round suivant. Si un jet de résistance est possible, il a lieu normalement.

Formes des objets. Un sort devant être ciblé en pointant le doigt, un objet capable de lancer un sort doit avoir une forme analogue, remplaçant le doigt du magicien. L'idéal est une petite baguette, mais ce peut être également une dague, une épée, un bâton, ou tout bibelot plus long que large, capable de pointer. Si l'objet a une autre forme (anneau, boucle, bracelet, gemme seule) le ciblage ne peut opérer, et obligatoirement, que sur l'utilisateur lui-même. Dans tous les cas, l'objet doit pouvoir être en contact avec la peau (nue) de l'utilisateur.

Les amulettes de protection peuvent avoir n'importe quelle forme. Elles ne fonctionnent toutefois que lorsqu'elles sont en contact avec la peau (nue) de leur possesseur. Dans ce but, il est judicieux de leur donner la forme de bijoux : bague, boucle d'oreille, etc.

Les objets magiquement efficaces fonctionnent de par leurs propres formes. Ce sont les seuls qui n'exigent pas la peau nue de leur utilisateur : une épée magique peut par exemple être maniée par une main gantée.

Maîtrise

Le rituel de Maîtrise opère le lien entre l'objet et son utilisateur. L'accord est équitable : l'objet apporte le pouvoir, l'utilisateur apporte l'énergie pour le mettre en oeuvre (les points de rêve).

La toute première fois qu'un personnage utilise un objet magique (efficace, actif) ou que celui-ci fonctionne spontanément pour lui (protection), il doit le *maîtriser*. Cette maitrise s'opère automatiquement, sans jet de dés, se traduisant simplement par le fait que l'utilisateur dépense immédiatement un nombre de points de rêve égal au nombre d'écailles de l'objet. Si le personnage n'a pas assez de points de rêve pour effectuer cette dépense, il n'en dépense aucun, mais l'objet n'étant pas maitrisé, ne fonctionne pas. Les points de rêve de maitrise sont *en plus* du coût normal d'utilisation.

Une épée magique possédant 5 Écailles d'Efficacité, pour un bonus de +5 en combat, coûte 5 points de rêve de maîtrise.

Coût normal

Le coût normal d'un objet magiquement efficace est de 1 point de rêve par heure d'utilisation tant que l'objet ne cesse d'être tenu et utilisé. Une épée magique peut être utilisée pendant une heure pour la dépense d'un seul point de rêve (les combats durant plus d'une heure, 1200 rounds, sont rarissimes) ; mais si l'épée est lâchée ou remise au fourreau avant la fin de l'heure, puis re-dégainée et réutilisée, un nouveau point de rêve doit être dépensé.

Le coût normal d'un objet magiquement actif, capable de lancer un sort, est égal au coût normal, paramétré, du sort en question. Une baguette capable de lancer Tympan d'Hypnos (r4) coûte normalement 4 points de rêve à chaque utilisation.

Le coût normal d'une amulette de protection est de 1 point par heure. Autrement dit, dès qu'une amulette fonctionne, elle coûte un point de rêve à son possesseur, puis peut fonctionner à nouveau un nombre indéfini de fois pendant l'heure qui suit, sans autre coût.

Toutefois, l'amulette dépense *quant à elle* 1 point par fonctionnement, et non par heure, point qu'elle puise sur ses points actifs.

Soit une amulette de protection contre les lames. Au cours d'un combat d'une dizaine de minutes, son possesseur est touché 4 fois, ayant à jouer 4 jets d'encaissement. Il ne dépense, lui, qu'un seul point de rêve, lors du premier jet d'encaissement, mais l'amulette en dépense 4, un par fonctionnement pour chaque jet d'encaissement.

Potions magiques. La maitrise des potions magiques est légèrement différente puisqu'il s'agit simultanément d'utiliser la magie et de la subir. Dès que le buveur a bu l'intégralité de la potion, il doit jouer un jet de résistance standard r-8. Si le JR réussit, rien ne se passe : la potion ne fait pas effet magiquement et n'a donc pas non plus à être maîtrisée. Si le JR échoue, la potion fait effet magiquement et demande à être maîtrisée. Comme précédemment, la maîtrise est automatique, sans jet de dés, et coûte au buveur 1 point de rêve quelle que soit la force de la potion.

De main en main

Un objet magique peut passer de main en main, c'est-à-dire changer de possesseur et d'utilisateur. Il n'est pas besoin d'être haut-rêvant pour utiliser un objet magique, y compris un objet capable de lancer un sort du moment qu'on a une idée de son pouvoir. Toutefois, un vrai-rêvant ayant dépensé des points de rêve en utilisant un objet magique et rêvant dans les Hautes Terres pour les récupérer, a beaucoup plus de chances d'être terrassé par un Rêve de Dragon qu'un haut-rêvant qui possède le Draconic pour se défendre. C'est une question de choix : toucher à la magie sous quelque forme que ce soit n'est jamais innocent.

Chaque fois qu'un objet magique change de main et est utilisé, il doit être maîtrisé par le nouvel utilisateur, les points de rêve de maîtrise étant, comme toujours, dépensés en plus du coût normal d'utilisation. Cependant, la maîtrise est rompue pour l'ancien utilisateur. Si l'objet lui revient entre les mains, il devra le re-maîtriser, et ainsi de suite. Un objet magique ne peut être maîtrisé que par un seul personnage à la fois.

Un haut-rêvant n'a pas besoin de maîtriser l'objet magique qu'il vient de créer. En tant que créateur, il en possède la maîtrise tacite. Toutefois, si l'objet passe en d'autres mains, puis lui revient, il doit le maîtriser à son tour selon la règle normale.

Brucelin accepte le porte-plume des mains de Nitouche, mais non sans froncer les sourcils, comme si l'objet était capable de le mordre — et d'un point de vue onirique, il n'a peut-être pas tort. La jeune fille se met à gratter sa mandoline, et au moment voulu, Brucelin se concentre sur l'effet à obtenir. La maîtrise opère et il dépense 1 point de rêve (coût de maîtrise d'une seule écaille), puis simultanément en dépense 4 autres (coût normal de Tympan d'Hypnos), soit un total de 5. Au tout début du round suivant, le porte-plume étant toujours pointé sur la mandoline, celle-ci se met à jouer avec un son de flûte. Si plus tard Nitouche décide de s'en servir elle-même, elle devra le re-maîtriser.

Résistance

De par le rêve qu'ils renferment, les objets magiques sont extrêmement résistants et ne se brisent pas aisément. Tout objet magique opérationnel possède une *protection* dépendant directement du matériau dont il est fait, selon la table ci-après, quel que soit son pouvoir. Quant un objet est composite, c'est la protection du matériau le plus *faible* qui s'applique globalement.

Résistance

gemme seule	18
or	16
argent	14
cuivre, étain	12
fer (acier)	10
bronze	8
roc, os, ivoire	7
bois,cuir	6
terre cuite, plomb	5
verre, cristal	4

Soumis à un choc, l'objet réussit automatiquement son jet de résistance tant que la difficulté de celui-ci est

inférieure à sa protection. Une épée magique d'acier, par exemple, quel qu'en soit le type, réussit automatiquement tous les jets de résistance jusqu'à -10. Au delà, l'objet joue normalement son jet de résistance, mais en cas d'échec, les points de résistance perdus sont diminués de la protection. Supposons que l'épée soit une épée dragonne (résistance 12) et qu'un coup assez fort lui demande un jet de résistance à -11, l'épée le joue normalement, échoue probablement avec 01% de chances, et doit perdre 11 points de résistance sur ses 12. Sa protection magique intervenant, elle n'en perd qu'un seul : 11 - 10 = 1. La protection magique jouant également à l'égard de l'usure du temps, les objets magiques ont une extrême pérennité.

Transmutation élémentale. Soumis à une transmutation élémentale, un objet magique a droit à un jet de résistance spécial. Ce JR a toujours une difficulté de zéro et utilise la protection du matériau en guise de points de rêve. Ainsi, pour ne pas être transmuée par une zone de Terre en ***, une gemme enchantée (protection 18) a droit à un JR 18 à 0 = 90%. Face à une transmutation de Métal en ***, le fer d'une épée magique a droit à un JR de 10 à 0 = 50%. Si malgré sa protection, la gemme d'un objet vient à être transmuée, l'objet perd instantanément toute magie et tout pouvoir.

Travail partagé

Il est impossible à plusieurs haut-rêvants de fabriquer un objet magique en commun simultanément, mais ils peuvent se repasser le travail l'un après l'autre. Toutefois, chaque fois que l'on reprend le travail abandonné par un autre, il faut commencer par accomplir sur l'objet une Lecture d'Aura *complète*. C'est-à-dire accomplir le rituel de Lecture d'Aura dans chaque case *spécifique* où a été accompli un rituel (Enchantement, Purification, Alliance, Permanence, etc.). Cela fait, on peut continuer l'objet magique comme si c'était le sien depuis toujours. Contrevenir à cette règle fait aboutir à un cas de *magie impossible*.

Rituels d'Enchantement

Le nombre d'étoiles ✪ correspond au nombre de points de seuil perdus

ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1+
PURIFICATION (Nécropole) R-4 r4
ALLIANCE (Pont) R-4 r4
PERMANENCE ✪ (Sanctuaire) R-5 r5
MAÎTRISE (Fleuve) R-7 r7
INDIVIDUALITÉ (Désert) R-4 r4
RESTAURATION ✪(Cité) R-6 r1+
AUTONOMIE ✪✪ (Lac) R-10 r10

ÉCAILLE D'ACTIVITÉ ☥ (Désolation) R-9 r7
ÉCAILLE D'EFFICACITÉ ☥ (Monts) R-8 r7

Écailles de Protection

CONTRE LE VENIN ✪ (Forêt) R-6 r4
CONTRE LA MALADIE ✪ (Cité) R-6 r4
CONTRE LE FEU ✪ (Désert) R-6 r4
CONTRE LA MAGIE ✪ (Sanctuaire) R-8 r6
CONTRE LES PROJECTILES ✪ (Gouffre) R-8 r6
CONTRE LES LAMES ✪ (Lac) R-10 r8
CONTRE GRIFFES ET CROCS ☥ (Marais) R-10 r8

Grandes Écailles de Narcos

PUITS DE RÊVE ☥ (Lac) R-8 r8
BOUILLOIRE DE MÉLIMNOD ☥ (Monts Brûlants E5) R-9 r9

Rituels de Lecture

DÉTECTION D'AURA (Sanctuaire) R-3 r1
LECTURE D'AURA (Sanctuaire) R-3 r3

Rituel de Conjuration

ANNULATION DE MAGIE (Variable) variable

Les Huit règles de l'Enchantement

- **Seules les potions, les amulettes de protection et les objets autonomes ont besoin de points actifs. Tous les autres se bornent à leurs points inertes.**
- **L'enchantabilité d'une gemme est la différence de *taille - inertie*.**
- **Les liquides enchantés n'ont de pouvoir que s'ils sont bus et l'intégralit du liquide enchanté doit être bue par le même buveur.**
- **Alliance ne peut être accompli que sur une gemme enchantée possédant au moins un point de rêve actif.**
- **Entre chaque rituel d'Enchantement pour conférer des points de rêve, il est obligatoire d'accomplir un rituel de Purification.**
- **Une fois le rituel de Permanence accompli, aucun point de rêve ne peut plus être rajouté à l'objet au moyen du rituel d'Enchantement. L'accomplissement de Permanence diminue de 1 point le seuil de rêve du haut-rêvant.**
- **Le nombre d'écailles d'un objet ne peut être supérieur à l'enchantabilité de sa gemme, ni être supérieur à 7 quelle que soit cette dernière. La pose de chaque écaille a un coût en points de seuil.**
- **Le rituel d'Individualité doit toujours précéder le rituel d'Alliance.**

Rituels d'Enchantement

Les rituels de Narcos obéissent normalement à toutes les règles concernant les rituels. Le nombre d'étoiles ✪ correspond au nombre de points de seuil perdus.

ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1+

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet C'est le rituel de base de tout enchantement, c'est par lui que le haut-rêvant confère des points de rêve à la gemme ou à la potion. Le nombre de points conférés, paramétré au lancer du sort, est à son entière discrétion. Entre deux Enchantements de la même potion ou de la même gemme doit être accompli un rituel de Purification.

PURIFICATION (Nécropole) R-4 r4

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Purification est un rituel secondaire, mais néanmoins obligatoire. A moins de disposer d'une énorme quantité de points de rêve, il est vain d'espérer enchanter l'objet en une seule fois. Purification doit toujours s'intercaler entre deux rituels identiques : entre deux Enchantements, mais également entre deux écailles, d'activité ou de protection. Sauter cette étape aboutit à un cas de *magie impossible*.

ALLIANCE (Pont) R-4 r4

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Ce rituel unit magiquement la gemme, seul véritable réceptacle du rêve, au reste de l'objet, en sorte que son pouvoir puisse s'étendre à lui. Ce qui s'applique à la gemme s'applique désormais à l'objet, et inversement. La forme de l'objet participe maintenant à la magie. C'est pourquoi il doit être utilisé comme l'exige sa fonction normale (bague au doigt, etc.) et pourquoi sa forme doit être en analogie avec le ciblage. Pratiquement, une gemme seule ne peut être utilisée que pour une écaille d'activité lançant un sort sur l'utilisateur lui-même (la gemme ne lui permettant pas d'autre ciblage). Une gemme seule pourrait être une amulette de protection, mais il faudrait la tenir sans cesse dans le creux de la main (seule façon d'utiliser une gemme seule). En revanche, on peut s'en contenter pour la Grande Écaille de Narcos *Puits de rêve*.

PERMANENCE ✪ (Sanctuaire) R-5 r5

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet C'est par ce rituel que le haut-rêvant stabilise les points de rêve d'une potion ou d'un objet, afin d'en prévenir l'évaporation quotidienne. Facultatif pour les potions, le rituel de Permanence est obligatoire pour tous les autres objets magiques. Son accomplissement diminue de 1 point le seuil de rêve du haut-rêvant.

MAÎTRISE (Fleuve) R-7 r7

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Ce rituel établit le lien qui unira l'objet à son utilisateur, permettant à ce dernier d'en établir la maîtrise. Antinomique du rituel d'Autonomie, réservé à de très spécifiques Grandes Écailles de Narcos, le rituel de Maîtrise est obligatoire pour toutes les écailles courantes : efficacité, activité, protection.

INDIVIDUALITÉ (Désert) R-4 r4

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Rituel secondaire, Individualité est néanmoins obligatoire pour les objets possédant plusieurs pouvoirs distincts. Il doit être accompli sur toute nouvelle gemme, enchantée d'au moins un point de rêve actif, *avant* le rituel d'Alliance. Lors, c'est uniquement à cette nouvelle gemme que s'adresseront les points de rêve et les écailles. Vis à vis d'une nouvelle gemme, le matériau re-possède toute son inertie et doit à nouveau être saturé. Quand un objet a plusieurs gemmes, toutes ont dû recevoir Individualité sauf la première. Les pouvoirs d'un objet doivent être élaborés l'un après l'autre. Dès que l'on a commencé une nouvelle gemme, on ne peut plus revenir sur les précédentes.

RESTAURATION ✪ (Cité) R-6 r1+

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Restauration est un rituel secondaire nullement obligatoire. Son seul usage est de redonner des points de rêve actifs à une amulette de protection. Il est en effet impossible d'utiliser le simple Enchantement une fois le rituel de Permanence accompli. Restauration fonctionne de façon semblable à Enchantement, sauf que son accomplissement coûte chaque fois un point de seuil. On peut restaurer les points de rêve d'une amulette en plusieurs fois en intercalant un rituel de Purification entre chaque rituel de Restauration (qui coûte chaque fois un point de seuil). Il est possible de redonner plus de points de rêve actifs à l'objet qu'il n'en avait au départ, jusqu'à concurrence du maximum possible. Le nombre maximum de points de rêve actifs qu'un objet puisse posséder est égal à 7 fois l'enchantabilité de sa gemme.

AUTONOMIE ✪✪ (Lac) R-10 r10

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Le rituel d'Autonomie doit obligatoirement être utilisé à la place du rituel de Maîtrise pour les objets *autonomes*,

c'est-à-dire fonctionnant uniquement à partir d'une certaine programmation, sans l'intervention d'un utilisateur. Chaque cas d'objet autonome correspond à une Grande Écaille de Narcos spécifique. Il s'agit usuellement de dispositifs se mettant automatiquement à fonctionner en présence d'un signal prévu dans leur programmation : piège magique qui se déclenche au moindre bruit, statue qui répète un message quand on passe devant elle, feu ou torche qui s'allume dès qu'on frappe dans ses mains, etc. Les objets autonomes étaient la grande passion des haut-rêvants de la fin du Second Âge, qui les agençaient souvent en de grandioses mises en scène. Pratiquement, un objet autonome dépense ses points de rêve actifs pour obtenir son effet, tout comme un haut-rêvant dépense les siens. Autonomie lui permet de les récupérer tout seul, à raison de 3 points par heure complète de non-utilisation, sans pouvoir dépasser le nombre de points actifs initial. L'accomplissement du rituel d'Autonomie coûte 2 points de seuil.

ÉCAILLE D'ACTIVITÉ ⏱ (Désolation) R-9 r7

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Le rituel d'Écaille d'Activité confère à l'objet magique le pouvoir de lancer un sort. Ce peut être un sort de zone d'Oniros, un sort d'illusion-suggestion ou d'illusion sensorielle d'Hypnos, ou un sort de Thanatos, mais ne peut en aucun cas être un rituel d'aucune des quatre voies. Ayant *posé* l'écaille d'activité sur l'objet («poser» est le terme consacré à l'accomplissement des rituels d'Écaille), le haut-rêvant y lance le sort de son choix et l'objet devient capable de le lancer à son tour. Pratiquement, le haut-rêvant effectue toutes les opérations nécessaires au lancer d'un sort, y compris son paramétrage précis, puis le lance normalement en dépensant les points de rêve de coût. Toutefois, au lieu de le cibler comme l'exige le ciblage normal du sort, il touche l'objet possédant l'écaille d'activité. En résultat, aucun effet ne se produit, mais le sort est maintenant *enregistré* dans la «mémoire» de la gemme. Il suffit ensuite à l'utilisateur de se concentrer mentalement sur l'effet voulu (dont il doit avoir une idée) pour que l'objet lance le sort. Il pourra le lancer indéfiniment.

A la fin du round de concentration, l'utilisateur doit être capable de dépenser les points de rêve exigés par le coût du sort tel qu'il est paramétré. S'il n'en a pas assez, il ne dépense rien, mais l'objet ne fonctionne pas. Puis cela étant fait, le sort opère au tout début du round suivant, selon le ciblage voulu par l'utilisateur, fonction de la forme de l'objet et de la façon dont il est utilisé. Pour que le sort puisse être ciblé ailleurs que sur l'utilisateur lui-même, l'objet doit avoir une forme oblongue, analogue au doigt pointé d'un haut-rêvant. Le sort enregistré dans la gemme est paramétré une fois pour toutes. Un objet lançant un sort de Sommeil de 5 rounds lancera toujours un sort de Sommeil de 5 rounds, ni plus ni moins. Un objet lançant une illusion visuelle ne lancera toujours que la même illusion au moindre détail près. La portée est celle de l'EMPATHIE du créateur de l'objet et non de l'utilisateur, et quand le sort a une durée HN, c'est également l'heure de naissance du créateur. Le seul paramétrage inutile est l'heure de naissance de la cible en prévision du jet de résistance. Quand un JR est possible, il est toujours r-8, quelle que soit la cible. S'il réussit, le sort se dissipe aussitôt sans revenir vers l'utilisateur.

L'objet réussit toujours son lancer, sans jet de dés. Lancer un sort via un objet magique n'est pas plus économique en points de rêve que de le lancer soi-même, mais évite la montée en TMR, les rencontres, et confère la certitude que le sort partira à coup sûr. L'effet d'un sort lancé par un objet peut être annulé par Annulation de Magie, mais pas par Annulation de ses Propres Zones ni Annulation de ses Propres Illusions.

Chaque gemme d'un objet ne peut recevoir qu'une seule écaille d'activité, et la pose de cette dernière coûte un point de seuil. Une écaille d'activité ne peut enregistrer et lancer qu'un seul sort. Mais un même objet peut avoir plusieurs gemmes, grâce à Individualité, chacune possédant une écaille d'activité pour lancer un sort différent.

ÉCAILLE D'EFFICACITÉ ⏱ (Monts) R-8 r7

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Les écailles d'efficacité servent à rendre un objet plus efficace, mais uniquement dans sa fonction normale. Une arme magiquement efficace permettra de toucher plus facilement un adversaire ; un bouclier de mieux parer ; un instrument de musique de jouer mieux à moindre effort ; mais un balai magique permettra de mieux *balayer* et non de voler. Les écailles d'efficacité n'ont de pertinence que sur les objets pouvant être utilisés activement, armes, instruments, outils. Les objets passifs, meubles, contenants, vêtements, armures, ne peuvent pas être rendus plus efficaces.

En termes de jeu, chaque écaille d'efficacité possédée par l'objet confère un bonus de +1 sur la table de Résolution lors de son utilisation. S'il s'agit d'une arme, chaque écaille d'efficacité augmente également de 1 le facteur d'initiative, ainsi que le +dom de l'arme, mais jusqu'au maximum du double normal de ce dernier. Soit une épée dragonne (+dom +3) possédant 5 écailles d'efficacité. Son utilisateur bénéficie d'un bonus de +5 à l'initiative, de +5 à l'attaque et à la parade, mais d'un +dom de +6 seulement (le double du +dom normal) et non pas de +8. Ne pas oublier néanmoins de rajouter le +dom personnel dû à la taille et à la force. Cette règle s'applique également aux armes de jet (dague, javelot, fouet). En ce qui concerne les armes de tir (arbalète, arc et fronde), l'efficacité ne s'applique qu'au bonus de toucher, pas aux dommages. En ce qui concerne les projectiles (flèche, carreau, bille de fronde), l'efficacité ne s'applique qu'aux dommages (toujours pour un maximum du double du +dom normal) et non au toucher. Pour qu'un archer bénéficie d'un bonus d'efficacité au toucher *et* aux dommages, il doit avoir à la fois un arc magique et une flèche magique.

Le nombre maximum d'écailles d'efficacité pouvant être posées sur un objet est égal à l'enchantabilité de sa gemme, mais avec un maximum de 7 quelle que soit cette dernière. Pour obtenir des armes magiques d'un bonus supérieur à +7, il faut avoir recours à une éventuelle Grande Écaille de Narcos spécifique.

La pose de chaque écaille d'efficacité coûte un point de seuil. Mais il n'y a aucune limite de temps entre la pose de chacune, l'objet pouvant être utilisé dans l'intervalle. Par exemple, on peut se contenter provisoirement d'une épée +1 (une écaille), s'en servir plusieurs fois en combat, et plus tard, rajouter une seconde écaille pour obtenir une épée +2. Toutefois, si entre temps l'objet a été maîtrisé par quelqu'un d'autre, il faut

effectuer une Lecture d'Aura complète avant de pouvoir reposer une écaille. Si cette précaution est négligée, on aboutit à un cas de *magie impossible*. L'utilisation d'un objet magiquement efficace coûte un point de rêve par heure quel que soit le nombre d'écailles.

Si plusieurs gemmes sont alliées à un même objet grâce à Individualité et reçoivent toutes des écailles d'efficacité, leurs bonus *ne s'ajoutent pas*, on ne considère que le meilleur. Des gemmes différentes sont faites pour des pouvoirs entièrement différents.

Ecailles de Protection

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Les écailles de protection servent à élaborer des *amulettes* capables de protéger leurs possesseurs de maux et dommages divers. Chaque type d'écaille de protection ne protège que d'un seul type de dommage ou de nuisance. Les règles en prévoient sept différentes, mais les gardiens des rêves et les joueurs peuvent en imaginer d'autres, tant qu'elles fonctionnent selon le même modèle.

En termes de jeu, chaque écaille de protection possédée par l'amulette confère un bonus de +1 au jet de dés considéré face à la nuisance, usuellement jet d'encaissement, jet de CONSTITUTION, ou de résistance.

Une amulette peut avoir n'importe quelle forme, mais ne fonctionne que si elle est en contact avec la peau nue de son possesseur. Si c'est le cas, elle fonctionne spontanément en face du danger pour lequel elle est conçue, même si le possesseur n'a aucune idée de son pouvoir. Pour fonctionner l'amulette a besoin de points de rêve actifs. Ces points doivent être des points de rêve conférés par le rituel d'Enchantement en plus des points inertes. Autrement dit, voulant fabriquer une amulette, le haut-rêvant ne s'arrête pas d'enchanter quand il atteint un nombre de points de rêve égal à l'inertie totale de l'objet, mais continue à en rajouter. Le nombre maximum de points actifs qu'une amulette puisse posséder est égal à 7 fois l'enchantabilité de sa gemme ; et, comme pour les écailles d'efficacité, le nombre maximum d'écailles de protection qu'elle puisse posséder est égal à l'enchantabilité de celle-ci avec un maximum de 7. Des amulettes plus puissantes ne pourraient être obtenues que par de spécifiques Grandes Écailles de Narcos.

Soit une gemme de taille 6 et de pureté 5, ayant donc une inertie de 2 et une enchantabilité de 4. Elle peut posséder jusqu'à 4 écailles de protection (= enchantabilité) et un maximum de 28 points de rêve actifs (7 x 4 = 28).

Chaque fois qu'une amulette de protection fonctionne, elle dépense un des ses points de rêve actifs quel que soit son nombre d'écailles. Le possesseur, lui, n'en dépense qu'un point par heure, quel que soit le nombre de fonctionnements de l'amulette au cours de cette heure. Quand une amulette n'a plus de points actifs, elle cesse de fonctionner. On ne peut lui en redonner que par le rituel de Restauration. Les écailles de protection peuvent être posées progressivement, comme celles d'efficacité, même si l'amulette fonctionne entre temps. Mêmes règles d'application. Une gemme donnée ne peut recevoir que des écailles de protection d'un même type, mais grâce à Individualité, plusieurs gemmes d'une même amulette peuvent offrir des protections différentes. La pose de chaque écaille de protection coûte un point de seuil.

CONTRE LE VENIN ◴ (Forêt) R-6 r4

Chaque écaille de protection confère un bonus de +1 au jet de CONSTITUTION contre toutes les sortes de venin et de poison, augmentant ainsi les chances de leur résister.

CONTRE LA MALADIE ◴ (Cité) R-6 r4

Chaque écaille de protection confère un bonus de +1 au jet de CONSTITUTION contre toutes les maladies, augmentant ainsi les chances de leur résister ou de ne pas les contracter.

CONTRE LE FEU ◴ (Désert) R-6 r4

Chaque écaille de protection diminue de 1 point le jet d'encaissement de tout dommage dû au feu, jouant le rôle d'une «armure ignifugée». Soit un personnage possédant une telle amulette dotée de 5 écailles, et se retrouvant dans une zone d'Air en Feu. Au lieu de jouer un jet d'encaissement à +10, il ne le joue qu'à +5. La protection de l'amulette est *en plus* de la protection physique qu'il peut avoir, laquelle ne peut être — rappelons-le — que d'un maximum de 2 points.

CONTRE LA MAGIE ◴ (Sanctuaire) R-8 r6

Chaque écaille de protection rajoute un +1 à tous les jets de résistance contre les sorts d'illusion-suggestion d'Hypnos ainsi que les rituels de Possession et les sorts et griffes de Thanatos. L'amulette n'est pas spécifique à un sort, elle protège de tous. Soit un personnage possédant une amulette de 4 écailles et devant jouer un JR r-8, il ne joue en réalité qu'un JR r-4, augmentant considérablement ses chances de résister à la magie. La protection de s'applique qu'à la magie autorisant un JR.

CONTRE LES PROJECTILES ◴ (Gouffre) R-8 r6

Chaque écaille de protection diminue de 1 point le jet d'encaissement de tout dommage dû à un projectile, flèche, carreau, pierre de fronde, dague, javelot, fouet. La protection est en plus de l'armure véritable du personnage. Soit un personnage vêtu de cuir épais (prot. 3), possédant une amulette de 3 écailles, et recevant une flèche (+dom +2). Face à une flèche, le cuir épais ne vaut plus que 1, mais on y rajoute les 3 écailles de l'amulette, pour un jet d'encaissement final de -2 au lieu de +1.

CONTRE LES LAMES ◴ (Lac) R-10 r8

Chaque écaille de protection diminue de 1 point le jet d'encaissement de tout dommage dû à une arme de mêlée (dague, épée, hache, lance, masse, fléau, arme d'hast), mais ni les projectiles ni les dommages de corps à corps. La protection est en plus de l'armure véritable du personnage.

CONTRE GRIFFES ET CROCS ◴ (Marais) R-10 r8

Chaque écaille de protection diminue de 1 point le jet d'en-

caissement de tout dommage dû aux armes naturelles des animaux, griffes, crocs, mais également piétinement, cornes, tentacules, etc. Elle protège également des dommages de corps à corps de *pugilat*, coups de poing, coups de pied, mais ne s'applique pas à l'empoignade. Mêmes règles d'application que précédemment.

Grandes Ecailles de Narcos

Chaque Grande Écaille de Narcos est un rituel unique et spécifique, ayant ses propres règles d'application. Les Grandes Écailles permettent de doter un objet magique d'un pouvoir impossible à obtenir avec les écailles courantes, et permettent d'imaginer virtuellement n'importe quel objet magique. Nous n'en donnerons que deux exemples : le *Puits de rêve* et la *Bouilloire de Mélimnod*. Les Grandes Écailles se posent comme les écailles courantes, c'est-à-dire après que tous les Enchantements, (Purifications), (Individualité), (Alliance), Permanence, Maîtrise ou Autonomie, aient été accomplis.

PUITS DE RÊVE ⏀ (Lac) R-8 r8

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Le Puits de rêve permet de stocker des points de rêve et de les y puiser à volonté, c'est en quelque sorte une tirelire de points de rêve. Le Puits de rêve peut avoir la forme de n'importe quel objet et même se contenter d'être une gemme seule. Pour y stocker des points de rêve, l'utilisateur doit le tenir dans sa main nue et se concentrer pendant un round. Il perd alors autant de points de rêve que souhaité, points qui sont instantanément transvasés dans le Puits de rêve. Aucune montée en TMR ni jet de dés ne sont nécessaires. Pareillement, pour puiser des points de rêve dans le Puits, il suffit de le tenir dans sa main nue au moment de lancer un sort. Au lieu de dépenser ses propres points, l'utilisateur les puise dans le Puits de rêve. Les points puisés ne peuvent avoir qu'un seul usage : alimenter un sort, lancé naturellement ou via une écaille d'activité, ou alimenter un rituel. Rien d'autre. Il ne peuvent pas servir à payer un coût de maîtrise ni un coût d'objet efficace, ni un coût d'amulette de protection. La dépense de points de rêve doit provenir intégralement de l'une ou l'autre source, utilisateur ou Puits de rêve, on ne peut pas partager. On ne peut pas non plus les récupérer pour les «remettre dans sa tête».

La gemme destinée à recevoir un Puits de rêve n'a pas besoin de points actifs ; si elle en a lors de l'accomplissement de Permanence, ils sont purement et simplement ignorés (annulés). La gemme peut recevoir autant de Grandes Écailles de Puits de rêve que son enchantabilité jusqu'à un maximum de 7. Chaque Grande Écaille permet de stocker jusqu'à 7 points de rêve. *Soit une gemme d'enchantabilité 6 possédant 6 Grandes Écailles de Puits de rêve, on peut y stocker jusqu'à 42 points de rêve.* Un Puits de rêve n'a jamais besoin d'être entièrement plein et peut pareillement rester vide sans en souffrir. Face à une grosse dépense, on peut le vider entièrement d'un seul coup.

Un Puits de rêve peut être posé (avec Individualité) sur une seconde gemme d'un objet possédant une écaille d'activité. Lors de l'utilisation de l'objet, les points de rêve de coût de sort pourront être dépensés par le Puits de rêve ou par l'utilisateur, au choix de ce dernier. Un Puits de rêve changeant de main doit être maîtrisé selon la règle normale. La maîtrise a lieu soit au moment où l'on stocke, soit où l'on puise, le premier des deux, et coûte 1 point de rêve par Grande Écaille. *Note :* les points dépensés pour la maîtrise ne *vont pas* dans le Puits de rêve, ils sont perdus.

BOUILLOIRE DE MÉLIMNOD ⏀ (Monts Brûlants E5) R-9 r9

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet La Grande Écaille *Bouilloire de Mélimnod*, du nom d'un célèbre haut-rêvant du Second Âge, est un exemple abordable d'objet autonome. Elle doit être posée sur une bouilloire ou un petit chaudron intégralement fait d'argent, de cuivre ou d'étain, à l'exclusion de tout autre métal, d'une capacité de 2 mesures (40 centilitres). La gemme peut être incrustée dans le fond du récipient ou participer à son alliage. A la fin de l'enchantement, avant l'accomplissement de Permanence, elle doit posséder au minimum 1 point de rêve actif. (Le maximum étant comme toujours 7 fois son enchantabilité.) Puis, à la place de Maîtrise, il est obligatoire d'accomplir le rituel d'Autonomie (qui coûte 2 points de seuil). La Grande Écaille peut alors être posée. Il n'en est besoin que d'une seule.

Dès que la bouilloire se retrouve pleine d'eau (2 mesures), ou d'un liquide appartenant à l'élément Eau, elle se met à chauffer spontanément et porte le liquide à ébullition en l'espace d'un seul round. Au bout d'un second round, le liquide est réduit de moitié (une mesure). Puis la bouilloire le fait refroidir, et il se retrouve tout juste tiède au bout d'un troisième round. Il peut alors demeurer indéfiniment dans la bouilloire ou être transvasé, mais dès que la bouilloire se retrouve *intégralement* pleine, le processus recommence. Chaque chauffe lui coûte un de ses points de rêve actifs. Le rituel d'Autonomie les lui fait récupérer à raison de 3 par heure de complète non-utilisation.

Il est bien entendu possible de mettre des herbes de soin dans la bouilloire avant d'y verser l'eau, de façon à obtenir une décoction en un temps record. Etant autonome, la Bouilloire de Mélimnod n'a pas à être maîtrisée. La pose de la Grande Écaille coûte 1 point de seuil.

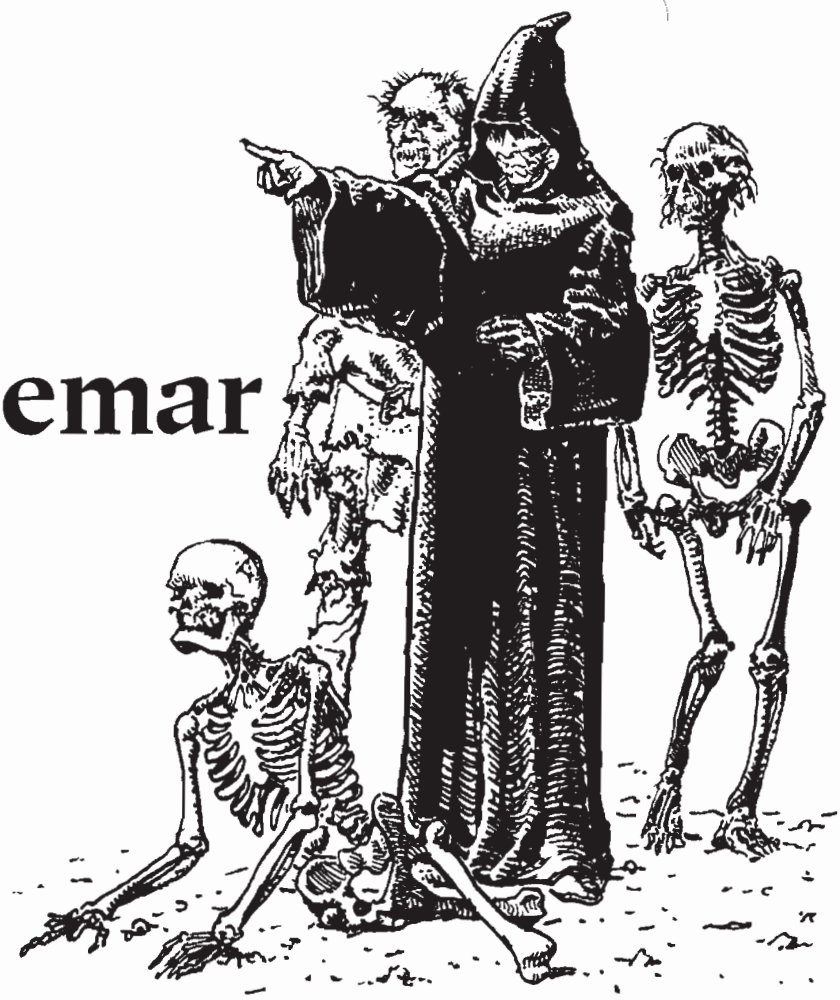
Rituels de Lecture et de Conjuration

Les rituels de Détection d'Aura, de Lecture d'Aura et d'Annulation de Magie fonctionnent exactement comme par Oniros et Hypnos.

Thanatos

Thanatos est la voie du réveil, destructeur d'Oni-ros, bourreau d'Hypnos et de Narcos. Par la voie du réveil, les haut-rêvants agissent tant sur le monde physique que sur les créatures, tous destinés à mourir de sa main : flétrissement, putrescence, envoûtement, nécro- mancie. Puissante est la voie du réveil, dont le cauchemar, une fois déchaîné, engendre le néant.

La Magie du Cauchemar



A ce que disent les sages, la magie de Thanatos n'est apparue que tardivement, à la fin du Second Âge. Avant elle, l'effet des sorts ne s'appliquait qu'à la matière inanimée, et quand il s'adressait aux créatures, il n'affectait que leur mental. Mais le propre de l'homme étant souvent de parvenir à nuire le plus complètement possible à son voisin, il y eut des haut-rêvants qui se languirent de ne pouvoir les affecter directement dans leur chair. Si le rêve est virtuellement immortel, la chair ne l'est pas. Ayant compris draconiquement sa mortalité, qui est de la nature du cauchemar, ces haut-rêvants purent enfin l'affecter. Ainsi naquit la voie de Thanatos, née de la mort et y reconduisant.

La magie de Thanatos est aussi variée que malfaisante. Elle possède des rituels de Possession, mentale et physique, qui, couplés à des sorts d'Envoûtement, permettent d'avilir les victimes de multiples façons. Elle possède des sorts individuels permettant de causer directement la destruction, des rituels de Lecture permettant de faire parler les morts, des rituels d'Invocation permettant de les animer sous forme de zombis, ou de contrôler les entités de cauchemar comme des animaux familiers, ainsi que des écailles d'enchantement, non plus appelées écailles, mais *griffes*, dont le seul pouvoir est de causer un mal aussi méchant que gratuit. Noire est la joyeuse voie de Thanatos !

Rituels de Possession

Avant d'envoûter une victime le haut-rêvant de Thanatos doit la *posséder* par un rituel de Possession. Il en existe deux façons : de *corps* ou d'*esprit*. La possession de corps lui permettra d'agir sur sa chair, la possession d'esprit d'agir sur son mental. Les deux sont possibles simultanément.

Pour accomplir l'un ou l'autre rituel, le haut-rêvant de Thanatos doit détenir une *relique* de sa victime. Ce terme désigne un fragment de matière organique ayant appartenu à cette dernière : quelques poils ou cheveux, rognures d'ongle, goutte de sueur ou de sang, etc. La relique est indispensable car c'est sur elle que doivent être ciblés les rituels de Possession, puis les sorts d'Envoûtement. Peu importe que le haut-rêvant n'ait jamais vu sa victime, du moment qu'il en détient une relique. Toutefois, s'il en connaît l'heure de naissance, le JR de cette dernière devient r-9 au lieu du standard r-8. La distance séparant le haut-rêvant de Thanatos de sa victime n'a aucune importance, des milliers de kilomètres, mais les deux doivent être dans le même rêve. Aucune magie ne peut fonctionner d'un rêve à un autre.

Cibler une possession ailleurs que sur une *relique* ou cibler un envoûtement ailleurs que sur la relique d'une personne possédée, aboutit à un cas de *magie impossible*. Si la victime change de rêve, la possession est brisée sans autre conséquence pour le haut-rêvant de Thanatos. Par contre, s'il accomplit une possession sur la relique d'une personne qui est morte ou qui a déjà changé de rêve, il doit réussir un JR r0 (points de rêve à zéro) ou subir en retour un souffle de Dragon. Même chose s'il accomplit un envoûtement sur la relique d'une personne ayant été possédée, mais maintenant morte ou ayant changé de rêve.

La Possession de corps consiste à posséder les points de CONSTITUTION de la victime, la Possession d'esprit à posséder ses points de VOLONTÉ. Le haut-rêvant peut s'y prendre en plusieurs fois, la victime ayant droit à un JR à chaque fois, r-9 ou r-8 selon que son heure de naissance est ou non connue. Toute la possession d'une même victime doit être accomplie depuis la même case spécifique des TMR. Dès que le haut-rêvant y est entièrement parvenu, la possession est définitive, et il peut passer aux envoûtements proprement dits. Ces derniers n'ont droit à aucun jet de résistance. Des envoûtements différents peuvent être cumulés s'ils ne sont pas contradictoires.

Possessions et envoûtements peuvent être détectés par Lecture d'Aura et annulés par Annulation de Magie dans les cases spécifiques. Annuler un envoûtement ne brise pas les possessions. Annuler une possession brise en même temps tous les envoûtements qui peu-

vent s'y rapporter. De même que les possessions peuvent s'accomplir graduellement, l'annulation peut s'accomplir en plusieurs fois. Cependant, tant qu'il reste au moins un point de possession, la victime est considérée comme toujours intégralement possédée. Le haut-rêvant de Thanatos peut vérifier l'état de possession de sa victime par une Lecture d'Aura dans la case spécifique, ciblée sur la relique. S'il se rend compte que des points ont été annulés, il peut revenir à la charge et ré-effectuer un rituel de Possession.

Victime, un haut-rêvant peut effectuer l'annulation sur lui-même tant qu'aucun envoûtement ne rend cette action impossible.

Les possessions permettent les envoûtements suivants :

Possession de corps : cécité, maladie, surdité, métamorphose en bête.

Possession d'esprit : cauchemar, interdiction, tâche, métamorphose en bête.

Contrôle des entités de cauchemar non incarnées

Il s'agit plus d'un pouvoir que d'un sort. Quand une entité de cauchemar non incarnée (ECNI), telle qu'une peur ou une haine, est conjurée par l'utilisation de la voie de Thanatos, et uniquement, elle ne s'annihile pas une fois vaincue, mais reste à la disposition de son vainqueur. Pratiquement, elle continue à l'entourer de son aura (bleue, rouge, etc.), mais si faiblement qu'il faut réussir un jet de VUE à -8 pour la distinguer. Elle est maintenant contrôlée par le haut-rêvant de Thanatos. Dès qu'il le désirera, il pourra la diriger sur la victime de son choix.

Pour qu'une telle attaque soit possible, la victime doit se trouver à une distance maximale égale à l'EMPATHIE du haut-rêvant de Thanatos en mètres (E1). L'ECNI se détache alors de lui et se dirige vers la victime désignée pour y livrer une attaque de possession, attaque qui obéit en tous points aux règles normales (voir Livre III, page 225). Si la victime est vaincue, elle est normalement possédée. Si elle est vainqueur, l'entité se dissout. Si la victime se défend avec la voie de Thanatos et vainc l'entité, celle-ci change de propriétaire et peut être renvoyée à l'expéditeur.

La seule chose que l'on puisse faire avec une ECNI que l'on contrôle est de la lancer sur une victime. Dès que cette dernière est désignée, on perd le contrôle de l'entité. Hormis le fait que l'entité n'attaque que la personne désignée, on n'a plus aucun pouvoir sur elle. On n'a pas non plus de pouvoir particulier sur la victime si celle-ci est finalement possédée par l'entité.

Les ECNI sont lentes, 6 mètres par round, et permettent facilement la fuite. Si la victime fuit, l'entité la poursuit où qu'elle aille, mettant le temps qu'il faut et pouvant même traverser les murs. Durant tout le temps de la poursuite, elle n'attaque personne d'autre à moins qu'on ne lui barre volontairement le passage. Affronter volontairement une entité contrôlée est le seul moyen qu'elle attaque une personne différente de celle désignée par le haut-rêvant de Thanatos.

Un haut-rêvant de Thanatos peut contrôler simultanément plusieurs ECNI différentes. Mais, dans tous les cas, le nombre maximum d'entités contrôlables est limité à son niveau en voie de Thanatos (minimum niveau +1).

Rituels de Possession

POSSESSION DE CORPS (Marais) R-9 r2+
POSSESSION D'ESPRIT (Lac) R-9 r2+

Sorts d'Envoûtement

CÉCITÉ (Cité) R-8 r2+
MALADIE (Désolation) R-11 r5+
SURDITÉ (Gouffre) R-6 r2+
CAUCHEMAR (Monts) R-5 r5
INTERDICTION (Désert) R-7 r 7
TÂCHE (Forêt) R-8 r 8
MÉTAMORPHOSE EN BÊTE (Fleuve) R-10 r10

Sorts Individuels

AUTOMÉTAMORPHOSE EN BÊTE (Foret) R-7 r7
FLÉTRISSEMENT (Fleuve) R-8 r1+
PEUR THANATAIRE (Lac) R-9 r1+
POING DE THANATOS (Plaines) R-6 r1+
PUTRESCENCE (Marais) R-8 r1+
THANATOEIL (Nécropole) R-5 r1+

Rituels d'Invocation

ANIMER UN SQUELETTE (Nécropole) R-9 r1+
ANIMER UN ZOMBI (Nécropole) R-7 r1+
INVOQUER UN DÉSESPOIR (Désolation) R-7 r7
INVOQUER UNE HAINE (Marais) R-7 r7
INVOQUER UNE PEUR (Gouffre) R-7 r7

Rituels de Communication

FAIRE PARLER UN CRÂNE (Désert) R-6 r1+
FAIRE PARLER UN MORT (Pont) R-4 r1+

Rituels de Griffe

Le nombre d'étoiles ✪ correspond au nombre de points de seuil perdus

GRIFFE DE THANATOS ✪ (Nécropole) R-8 r8
GRIFFE MORBIDE DE THANATOS ✪ (Marais) R-11 r11

Grande Griffe de Thanatos

DAGUE DE MEURTRE ✪✪ (Désolation de Sel G9) R-13 r13

Rituels de Lecture

DÉTECTION D'AURA (Sanctuaire) R-3 r1
LECTURE D'AURA (Sanctuaire) R-3 r3

Rituels de Possession

Tous les rituels de Thanatos obéissent aux règles standard des rituels.

POSSESSION DE CORPS (Marais) R-9 r2+

Portée Toucher
Durée Illimitée
Cible Relique
JR Avec HN r-9, sans HN r-8
Effet Pour posséder de corps une victime, le haut-rêvant de Thanatos doit prendre son entière constitution sous son contrôle. Le ciblage du rituel doit s'effectuer en touchant la relique. Pour chaque ensemble de 2 points de rêve dépensés (2r), le haut-rêvant contrôle 1 point de CONSTITUTION de sa victime. Dès qu'il la contrôle entièrement, elle est possédée de corps. Pour posséder une victime ayant une CONSTITUTION de 14, il faut ainsi dépenser 28 points de rêve. Le haut-rêvant peut s'y prendre en plusieurs fois, mais la victime a droit à un JR à chaque fois, et il suffit qu'un seul d'entre eux réussisse pour annuler toute la possession précédemment accomplie ; simultanément, le haut-rêvant de Thanatos doit lui-même réussir un JR r0 (points de rêve à zéro) ou être frappé en retour par un souffle de Dragon. *Note.* Le haut-rêvant ne fait que *contrôler* la CONSTITUTION de sa victime, celle-ci n'en perd aucun point. Tant qu'aucun envoûtement n'est à l'oeuvre, il n'y a aucun effet physique, et la victime ne se rend même compte de rien.

POSSESSION D'ESPRIT (Lac) R-9 r2+

Portée Toucher
Durée Illimitée
Cible Relique
JR Avec HN r-9, sans HN r-8
Effet Pour posséder d'esprit une victime, le haut-rêvant de Thanatos doit prendre son entière VOLONTÉ sous son contrôle. Ce rituel fonctionne exactement comme le précédent avec VOLONTÉ à la place de CONSTITUTION.

Sorts d'Envoûtement

CÉCITÉ (Cité) R-8 r2+

Portée Toucher
Durée Illimitée
Cible Relique
JR Aucun
Effet Quand la victime est entièrement possédée de corps, le haut-rêvant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de Cécité. Chaque ensemble de 2 points de rêve dépensés (2r), fait perdre 1 point de caractéristique VUE à la victime. A zéro point de VUE, elle est aveugle. La cécité semble inexplicable, et aucune médecine ne peut la guérir. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Cécité, et la victime recouvre instantanément toute sa VUE.

MALADIE (Désolation) R-11 r5+

Portée Toucher
Durée Illimitée
Cible Relique
JR Aucun
Effet Quand la victime est entièrement possédée de corps, le haut-rêvant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de Maladie. Chaque ensemble de 5 points de rêve dépensés (5r), fait perdre 1 point de vie à la victime. Dès qu'elle dépasse son seuil négatif, elle meurt. La maladie semble être une maladie de langueur, une inexplicable faiblesse. Aucune médecine, aucune herbe ne parvient à la soigner, pas même une potion enchantée. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Maladie, et la victime recouvre instantanément tous ses points de vie.

SURDITÉ (Gouffre) R-6 r2+

Portée Toucher
Durée Illimitée
Cible Relique
JR Aucun
Effet Quand la victime est entièrement possédée de corps, le haut-rêvant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de Surdité. Chaque ensemble de 2 points de rêve dépensés (2r), fait perdre 1 point de caractéristique OUÏE à la victime. A zéro point d'OUÏE, elle est totalement sourde. La surdité semble inexplicable, et aucune médecine ne peut la guérir. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Surdité, et la victime recouvre instantanément toute son OUÏE.

CAUCHEMAR (Monts) R-5 r5

Portée Toucher
Durée Fin de la nuit en cours
Cible Relique
JR Aucun
Effet Quand la victime est entièrement possédée d'esprit, le haut-rêvant de Thanatos peut peupler de cauchemars

ses rêves accomplis dans les Basses Terres du Rêve. Les cauchemars durent depuis le moment où est lancé le sort d'envoûtement jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant. Le sommeil de la victime en est à tel point empoisonné qu'elle ne récupère qu'une *case* de fatigue par heure au lieu d'un segment. Si la règle du Moral est utilisée, la victime en perd automatiquement 2 points au réveil au lieu de jouer normalement le jet de Moral journalier. Si elle est déjà à -3, elle prend 2 points de dissolution. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Cauchemar, et la victime recouvre instantanément son sommeil normal.

INTERDICTION (Désert) R-7 r7

Portée Toucher

Durée HN de la victime

Cible Relique

JR Aucun

Effet Quand la victime est entièrement possédée d'esprit, le haut-rêvant de Thanatos peut lancer sur elle un interdit, et la victime ne pourra en aucun cas contrevenir à cette *interdiction*. Cette dernière doit pouvoir être obéie par la VOLONTÉ normale de la victime : l'interdiction de vivre ou de respirer est impossible. L'interdiction doit être formulée très exactement ; en cas de doute sur son interprétation, c'est au gardien des rêves de statuer. L'interdiction ne peut comporter qu'un seul verbe, à l'impératif, et par définition à la forme négative : *ne fais pas.* Il ne peut comporter qu'un seul complément d'objet direct ou indirect, et ce dernier ne peut avoir qu'un seul qualificatif ou autre complément. *Exemples : n'ouvre pas les yeux ; ne prend pas tes armes ; ne parle à personne ; ne touche pas à la pierre noire ; ne préviens pas les gardes du palais, etc.* La contrainte de l'interdiction dure jusqu'à la fin de l'heure de naissance de la victime. Le haut-rêvant peut renouveler l'interdiction de jour en jour ou en apporter une nouvelle, mais ne peut pas en faire coexister deux simultanément. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement d'Interdiction, et la victime recouvre instantanément toute sa liberté.

TÂCHE (Forêt) R-8 r8

Portée Toucher

Durée HN de la victime

Cible Relique

JR Aucun

Effet Quand la victime est entièrement possédée d'esprit, le haut-rêvant de Thanatos peut l'obliger à accomplir une certaine tâche ou quête. Comme avec Interdiction, la tâche doit être possible par la VOLONTÉ normale de la victime : *dors !* ou *meurs !* sont impossibles. L'ordre doit être formulé de façon très précise, comme pour Interdiction, sauf que cette fois le seul verbe possible doit être à l'impératif affirmatif. C'est pareillement au gardien des rêves de juger des interprétations litigieuses. *Exemples : monte en haut de la tour ; brûle le livre noir ; mets le feu au château ; assassine le roi, etc.* La victime s'efforcera d'accomplir la tâche par les moyens les plus rapides et les plus efficaces. L'effet du sort prend fin dès que la tâche est accomplie ou que survient la fin de l'heure de naissance de la victime. Le haut-rêvant peut renouveler la tâche de jour en jour ou en apporter une nouvelle, mais ne peut pas en faire coexister deux simultanément. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Tâche, et la victime recouvre instantanément toute sa liberté.

MÉTAMORPHOSE EN BÊTE (Fleuve) R-10 r10

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Aucun

Effet L'envoûtement de Métamorphose en Bête peut être accompli sur une possession de corps ou d'esprit. Il s'agit de deux métamorphoses différentes devant faire l'objet d'envoûtements séparés.

L'accomplissant sur une victime possédée d'esprit, le haut-rêvant de Thanatos transforme le mental de cette dernière en celui d'un animal de son choix. Le corps physique de la victime reste inchangé, mais son esprit, son comportement, ses instincts deviennent ceux de l'animal. La victime perd le sens de la parole et de la compréhension du langage pour ne plus s'exprimer que par cris : aboiements, miaulements, sifflements, caquètements, etc. Le tout dans un corps normal.

Sur une victime possédée de corps, le haut-rêvant transforme réellement son corps en celui d'un animal de son choix, dont la TAILLE finale ne peut être supérieure à celle de la victime et doit être au minimum de 1 (souris). Il ne s'agit pas d'une illusion : la métamorphose est réelle. Le nouveau gosier de la victime l'empêche de parler, mais elle continue à comprendre le langage. Son intelligence et son mental restent inchangés, mais dans un corps d'animal. Un haut-rêvant métamorphosé peut continuer à monter en TMR mais doit posséder l'équivalent d'un doigt pour cibler des sorts ailleurs que sur lui-même.

Si les deux métamorphoses, d'esprit et de corps, sont effectuées conjointement, la victime devient en tout point un animal réel.

Annuler l'une ou l'autre possession brise en même temps l'envoûtement de Métamorphose correspondant, et la victime recouvre une part de son identité.

Sorts individuels

AUTOMÉTAMORPHOSE EN BÊTE (Forêt) R-7 r7

Portée Non applicable

Durée HN

Cible Soi-même

JR Aucun

Effet Par l'usage de ce sort, le haut-rêvant de Thanatos se transforme lui-même en l'animal de son choix. La métamorphose est instantanée, et correspond dans son résultat à une métamorphose de corps uniquement, et non d'esprit. Le haut-rêvant peut choisir n'importe quelle forme animale d'une TAILLE maximale égale à la sienne, et minimale de 1 (souris). Seul son corps est affecté, pas ses vêtements ni son équipement. Il peut continuer à monter en TMR et lancer des sorts sous cette forme.

Ses caractéristiques physiques deviennent celles de l'animal choisi, c'est-à-dire TAILLE, CONSTITUTION, FORCE, PERCEPTION. Les seules qu'il conserve sont INTELLECT, VOLONTÉ, RÊVE. Son Endurance et ses points de vie sont calculés d'après les caractéristiques de l'animal et selon les règles de calcul de ces dernières (Endurance = Vie + CONSTITUTION). Les notions d'Apparence et de Chance disparaissent. Dextérité et Agilité (ou leur équivalent) sont directement inclues dans les compétences de l'animal. Le haut-rêvant n'acquiert que les caractéristiques physiques de l'animal, pas ses caractéristiques spéciales ou magiques. Ainsi un haut-rêvant de Thanatos métamorphosé en sirène, ne pourra pas obtenir les illusions dont ces créatures sont capables, ni avoir un chant irrésistible. Transformé en oiseau-oracle, il pourra toujours parler, mais son discours ne reflètera pas automatiquement la vérité. Pour déterminer les caractéristiques physiques des animaux, se fonder sur les modèles présentés dans le Livre III.

La caractéristique VOLONTÉ reste la sienne. Mais toutes les heures d'autométamorphose et chaque fois que survient un incident pouvant faire réagir l'instinct de l'animal (proie ou prédateur, partenaire de l'autre sexe, etc.), tirer un jet de VOLONTÉ à zéro.

Toute réussite. Le haut-rêvant garde ou reprend le contrôle de l'animal et à la prochaine occasion, le jet de VOLONTÉ sera à nouveau à zéro.

Echec et Ech.P. L'instinct de l'animal l'emporte et la VOLONTÉ du haut-rêvant s'obscurcit. En termes de jeu, l'animal passe sous le contrôle du gardien des rêves pour la durée du round. Au round suivant, rejouer VOLONTÉ à -1, et ainsi de suite de round en round, avec des ajustements cumulatifs de -1 jusqu'à la réussite ou l'échec total.

Ech.T. La VOLONTÉ du haut-rêvant est définitivement annihilée. A partir de cet instant, l'animal passe entièrement sous le contrôle du gardien des rêves jusqu'à la fin de la durée de l'autométamorphose. Redevenu humain, le haut-rêvant de Thanatos n'a aucun souvenir de ce qu'il a vécu sous forme animale. Qui plus est, son esprit est toujours celui de l'animal, exactement comme s'il était envoûté de métamorphose d'esprit. Il doit alors jouer un jet de VOLONTÉ toutes les heures. Le premier jet a une difficulté de zéro, mais chaque nouvel essai s'incrémente d'un malus de -1. Dès qu'une réussite survient, le haut-rêvant recouvre son mental. Dès qu'un échec total survient, son esprit est définitivement animal, comme s'il avait été envoûté et métamorphosé d'esprit. Seule une Annulation de Magie accomplie par un tiers pourra le délivrer.

Les points de vie perdus et les blessures sont conservés dans les deux sens, c'est-à-dire au passage de l'humain à l'animal et inversement. Lors du passage à l'état animal, soustraire les points d'endurance dus aux blessures existantes sur l'humain en retirant les jets comme si ces blessures venaient tout juste d'être reçues. Les blessures elles-mêmes figureront sur l'animal. Lors du retour à l'humain, l'endurance est celle qu'il restait à l'animal (jusqu'à concurrence de l'endurance de l'humain), de même que ses éventuelles blessures.

FLÉTRISSEMENT (Fleuve) R-8 r1+

Portée E1

Durée Spéciale

Cible Humanoïde

JR r-8

Effet Le sort de Flétrissement ne s'applique qu'aux humanoïdes et a pour effet de les flétrir et de les enlaidir. Chaque point de rêve dépensé fait baisser de 1 point l'APPARENCE de la cible et sa Beauté de 2 points. Si elle réussit son JR, standard r-8, non seulement elle n'est pas affectée, mais le haut-rêvant de Thanatos doit immédiatement réussir un JR r0 (points de rêve à zéro) ou subir en retour l'effet de son sort.

Le flétrissement n'est pas définitif. Chaque jour, à l'extrême fin du Château Dormant, la victime peut jouer un jet d'APPARENCE à zéro en prenant non pas son APPARENCE actuelle, mais son APPARENCE initiale. Toute réussite : regain de 1 point en APPARENCE et de 2 points en Beauté. Tout échec : pas de regain pour aujourd'hui. Dans tous les cas, ni l'APPARENCE ni la Beauté d'un personnage ne peuvent tomber en dessous de 1. Tant qu'elle n'a pas tout récupéré, la victime émet une aura de sort qui peut être lue par Lecture d'Aura et le sort peut normalement être annulé par Annulation de Magie.

PEUR THANATAIRE (Lac) R-9 r1+

Portée E1

Durée HN

Cible Un objet

JR r-8

Effet Le sort de Peur Thanataire doit être ciblé sur un objet, lequel, et jusqu'à la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant, distillera ensuite une peur intense. Toute personne apercevant l'objet en question et manquant un jet de résistance standard r-8, sera contrainte de s'en détourner, ne pouvant supporter de le regarder ni de s'en approcher à moins de 3 mètres. Pour s'en approcher ou le regarder le(s) round(s) suivant(s), il faudra réussir un jet de VOLONTÉ ajusté négativement aux points de rêve dépensés. Même chose pour le toucher, le prendre, le frapper. Ce jet de VOLONTÉ doit être renouvelé de round en round jusqu'à ce qu'il réussisse.

Le haut-rêvant de Thanatos est lui-même immunisé contre les effets de sa peur thanataire. Par ailleurs, comme c'est la seule vue de l'objet qui déclenche la peur, il n'y a aucun effet tant que l'objet est dissimulé, dans une poche par exemple.

POING DE THANATOS (Plaines) R-6 r1+

Portée E1

Durée Instantanée

Cible Toutes créatures

JR r-8

Effet Le Poing de Thanatos peut être dirigé contre toute créature, humanoïde ou animal. Son effet, instantané, est celui d'un violent coup de poing en pleine tête, ne causant toutefois ses dommages que sur la table des Coups non mortels. Le +dom de l'agression est égal au nombre de points de rêve dépensés. Sauf pour les animaux qui peuvent faire jouer entièrement leur protection naturelle ainsi que pour les humanoïdes de grande TAILLE qui en possèdent, la protection applicable peut être au maximum de 2 points. Si la victime réussit son JR standard r-8, le haut-rêvant de Thanatos doit jouer un JR r0 (points de rêve à zéro) ou subir l'effet de son sort en retour.

PUTRESCENCE (Marais) R-8 r1+

Portée E1

Durée Permanente

Cible Un objet

JR Aucun

Effet L'effet de Putrescence ne peut être ciblé que sur un objet. L'effet est un vieillissement instantané de plusieurs années, supposé s'être accompli dans les pires conditions, avec pour résultat un délabrement, une putrescence de l'objet. Le vieillissement est de 10 ans par point de rêve dépensé.

Dans tous les cas, c'est au gardien des rêves de juger de l'état final de l'objet en se souvenant que les conditions de vieillissement sont censées avoir été très mauvaises : humidité, moisissure, chaud et froid, etc. Ainsi dix ans seront suffisants pour venir à bout du tissu et du papier, vingt ans pour du parchemin ou du cuir souple, trente pour du cuir épais et du bois léger. Quarante ans et plus auront presque entièrement dévoré de rouille le métal ferreux et corrompu le bois épais, tout dépendant de leur qualité initiale. Noter par contre que verre et céramique sont pratiquement imputrescibles. La putrescence étant instantanée et définitive, l'objet altéré ne dispense aucune aura.

THANATOEIL (Nécropole) R-5 r1+

Portée E1

Durée HN de la victime

Cible Humanoïde

JR r-8

Effet Le Thanatoeil, parfois simplement appelé mauvais oeil, est un sort de malédiction qui ne se lance que sur des humanoïdes. Si la victime manque son JR standard r-8, sa prochaine action impliquant Mêlée, Tir, Lancer, Dérobée, FORCE, DEXTÉRITÉ ou AGILITÉ, obtiendra automatiquement un échec total. Par ailleurs, et cela jusqu'à la fin de sa prochaine heure de naissance, tous ses jets de Chance seront ajustés d'un malus de -1 par point de rêve dépensé. Si le JR r-8 réussit, non seulement la victime n'est pas affectée, mais le haut-rêvant doit quant à lui réussir un JR r0 (points de rêve à zéro) ou subir en retour l'effet de son sort. Lecture d'Aura donne une réponse affirmative sur une personne victime d'un Thanatoeil, et ce dernier peut être annulé selon les règles normales.

Rituels d'Invocation

ANIMER UN SQUELETTE (Nécropole) R-9 r1+

Portée E1

Durée Permanente

Cible Un cadavre

JR Aucun

Effet En invoquant les forces du cauchemar à venir hanter un corps mort, le haut-rêvant de Thanatos crée un hideux simulacre de vie. Sous l'effet du rituel, le cadavre se décompose à vue d'oeil, se dépouillant de toute chair, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que les os, magiquement liés. Le squelette se redresse alors en position verticale, capable de se déplacer sur ses jambes en une parodie de vie réelle, utilisant ses mains griffues pour attaquer. Ainsi créé, le squelette est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (voir Livre III, page 225.) Sa caractéristique TAILLE est celle du cadavre utilisé, sa caractéristique RÊVE est égale au nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que comme pour les zombis, et contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique RÊVE d'un squelette invoqué ne peut jamais dépasser sa caractéristique TAILLE. Sa hideur est telle que quiconque l'aperçoit doit réussir une jet de VOLONTÉ à -3 ou être en demi-surprise jusqu'à la fin du round suivant.

Un squelette invoqué est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à son squelette, le haut-rêvant de Thanatos doit s'en trouver à une

portée maximale égale à E1. A la mort de son invocateur, le squelette n'est pas détruit, mais devient une entité sauvage, se comportant librement comme l'entité de cauchemar incarnée du même nom.

ANIMER UN ZOMBI (Nécropole) R-7 r1+

Portée E1
Durée Permanente
Cible Un cadavre
JR Aucun
Effet Le principe d'animation du zombi est semblable à celui du squelette. Comme ce dernier, sa TAILLE est celle du cadavre utilisé, son RÊVE est égal aux points de rêve dépensés, avec un maximum égal à la TAILLE (voir Livre III, page 225.) Comme le squelette, le zombi n'obéit qu'aux ordres reçus, mêmes règles d'application.

La différence essentielle est que le rituel d'Animation de Zombi interrompt totalement le processus de putréfaction au lieu de l'accélérer. Une fois animé, un zombi reste dans l'état physique qui était le sien lors de l'accomplissement du rituel, sans plus jamais subir la moindre trace de décomposition. La conséquence est qu'un cadavre frais, dont la mort ne remonte qu'à quelques minutes ou quelques heures, une fois animé, ne se distingue des vivants que par une pâleur inhabituelle, un regard un peu fixe et des lèvres un peu exsangues, mais pour peu qu'il ne fasse pas très clair ou que son maître l'ait bien emmitouflé, capable de passer pour un vivant. Pour cette raison, les zombis sont souvent préférés aux squelettes par les haut-rêvants de Thanatos plus circonspects et moins enclins au tape-à-l'oeil.

INVOCATION DES ENTITÉS DE CAUCHEMAR NON INCARNÉES

Portée E1
Durée Spéciale
Cible Un objet noir
JR Aucun
Effet Ayant ciblé l'effet de son rituel sur un objet entièrement noir, le haut-rêvant de Thanatos invoque une entité de cauchemar non incarnée (ECNI) à se présenter devant lui. L'entité n'est pas créée magiquement, le rituel ne fait qu'appeler l'entité la plus proche, qui se met aussitôt en route pour se présenter devant le haut-rêvant. Si, par rappott au scénario, on sait où se trouve l'entité la plus proche, il suffit de calculer le temps mis pour venir, sachant qu'elle parcourt 6 m par round. Dans le cas contraire, on la suppose arriver au bout de 1d7 heures. Sur son chemin vers le haut-rêvant, elle n'attaque personne, même si on lui barre le chemin, elle se contente de passer. Puis, dès qu'elle se retrouve en présence de son invocateur, elle l'attaque, cherchant à le posséder. Si ce dernier la combat par Thanatos et sort vainqueur, il peut alors la contrôler. A moins qu'on ne sache spécifiquement le nombre de points de rêve de l'entité la plus proche, les entités invoquées peuvent avoir de 4 à 24 points de rêve (4d6).

INVOCATION D'UN DÉSESPOIR (Désolation) R-7 r7
INVOCATION D'UNE HAINE (Marais) R-7 r7
INVOCATION D'UNE PEUR (Gouffre) R-7 r7

Rituels de Communication

FAIRE PARLER UN CRÂNE (Désert) R-6 r1+

Portée Toucher
Durée Selon r dépensé
Cible Un crâne
JR Aucun
Effet Ce rituel permet de faire parler un crâne d'humanoïde. Le haut-rêvant de Thanatos doit le toucher et lui poser des questions, le crâne ne répondant qu'aux questions posées. Il peut parler de tout ce dont il a été témoin, aussi bien durant sa vie que depuis qu'il est mort, c'est-à-dire de ce dont, en tant qu'objet abandonné quelque part, il a pu être témoin. La durée de la communication est de 1 round par point de rêve dépensé.

FAIRE PARLER UN MORT (Pont) R-4 r1+

Portée Toucher
Durée Selon r dépensé
Cible Un cadavre
JR Aucun
Effet Ce rituel permet de faire parler un cadavre dont il reste au moins la tête, peu important son degré de décomposition. Le haut-rêvant de Thanatos doit le toucher et lui poser des questions, le mort ne répondant qu'aux questions posées. Les seuls souvenirs qu'il peut communiquer sont ceux de la dernière heure de sa vie. La durée de la communication est de 1 round par point de rêve dépensé.

Rituels d''Enchantement

Le nombre d'étoiles ☆ correspond au nombre de points de seuil perdus.

Dans l'ordre d'élaboration d'un objet magique, les griffes de Thanatos tiennent lieu d'écailles. Pour pouvoir les poser, le haut-rêvant doit passer par toutes les phases normales : Enchantement, Alliance, Permanence et Maîtrise. Tous ces rituels sont accomplis par Narcos ; seule la pose des griffes est accomplie par Thanatos. Le nombre maximal de griffes de Thanatos que puisse posséder une gemme est égal à son enchantabilité avec un maximum de 7. Toutes doivent être posées depuis la même case spécifique (nécropole ou marais).

GRIFFE DE THANATOS (Nécropole) R-8 r8

Portée Toucher

Durée Permanente

JR Aucun

Effet Placée en guise d'écaille de pouvoir sur un objet enchanté, la griffe de Thanatos n'est qu'un piège. Son fonctionnement intervient au moment de la maîtrise. Cette dernière est automatique, comme avec les écailles de Narcos, mais au lieu de coûter des points de rêve, elle coûte un nombre de *points de vie* égal au nombre de griffes, chaque point de vie perdu s'accompagnant d'une perte de 1d6 points d'endurance. Il n'y a pas de jet de résistance. La maîtrise (et la perte de points de vie\endurance) a lieu au moment où l'objet contenant la griffe est utilisé selon sa fonction : arme frappant, bague au doigt, bracelet au poignet, etc. Si l'objet n'a pas de fonction évidente, statuette, bibelot, ou s'il n'est qu'une gemme seule, la maîtrise a lieu dès que l'objet est pris dans la main nue.

Un objet peut n'avoir qu'une gemme contenant une ou plusieurs griffes de Thanatos, ce n'est alors qu'un piège en soi ; il peut avoir plusieurs gemmes, grâce à Individualité, certaines possédant des pouvoirs réels (écailles de Narcos), et l'une d'entre elles ne possédant que des griffes de Thanatos. La maîtrise de la griffe (perte de points de vie) accompagne alors la maîtrise de chacun des vrais pouvoirs. Le créateur de l'objet, le maîtrisant tacitement, n'a pas à subir de perte de points de vie, mais si l'objet est maîtrisé par quelqu'un d'autre et lui revient, il en subit les conséquences. Les points de vie perdus sont regagnés selon la règle normale.

GRIFFE MORBIDE DE THANATOS (Marais) R-11 r11

Portée Toucher

Durée Permanente

JR Partiel

Effet Le principe de fonctionnement de la griffe morbide de Thanatos est analogue à celui de la simple griffe. C'en est une variante plus mortelle. La maîtrise ayant lieu, la victime perd autant de points de vie qu'il y a de griffes morbides, ainsi que 1d6 points d'endurance par point de vie perdu, puis joue un JR standard r-8. JR réussi, l'effet s'arrête là ; JR échoué, le mal s'est implanté en elle. Tous les jours, à l'extrême fin du Château Dormant, la victime de la griffe morbide doit tenter un jet de Vie et en appliquer les résultats suivants : 20 = perte de 2 points de vie ; échec = perte de 1 point de vie ; réussite = pas de perte pour aujourd'hui ; 01 = prochain jet de Vie joué le surlendemain au lieu du lendemain. Il n'y a qu'un jet de Vie par jour quel que soit le nombre de griffes morbides.

Tant que dure l'effet de la griffe morbide, la victime ne peut regagner ses points de vie par aucun moyen, pas même par une potion enchantée. Le seul moyen de la tirer d'affaire est d'annuler magiquement l'effet que les griffes morbides ont sur elle. Une Lecture d'Aura précise doit avoir lieu, ciblée sur la victime, pour déterminer à quel case de marais spécifique est lié son mal. Puis celui-ci peut être annulé par un rituel d'Annulation de Magie R-11 r11, accompli une seule fois quel que soit le nombre de griffes morbides. Noter que seul l'effet sur la victime est annulé, pas l'existence des griffes morbides sur l'objet. Annuler l'effet sur la victime ne coûte pas de point de seuil.

Grandes Griffes de Thanatos

Les Grandes Griffes sont à Thanatos ce que les Grandes Ecailles sont à Narcos. Chacune correspond à un pouvoir spécifique. Comme précédemment, l'objet doit avoir été préparé par tous les rituels de Narcos avant d'y poser une Grande Griffe par Thanatos. Nous n'en retiendrons qu'un seul exemple, la Dague de meurtre.

DAGUE DE MEURTRE (Désolation de Sel G9) R-13 r13

Portée Toucher

Durée Permanente

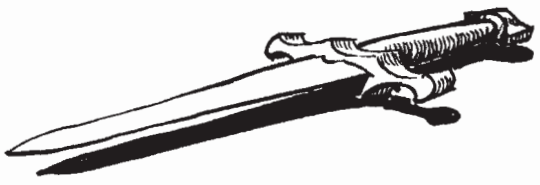
JR r-8

Effet Ayant élaboré une dague magique au moyen des rituels normaux de la voie de Narcos, le haut-rêvant peut y poser la Grande Griffe de Thanatos *Dague de meurtre*. Lors du lancer, le haut-rêvant doit paramétrer le nom d'une victime précise ou d'un type de victime, par exemple : *Uhn Telh* (nom d'un personnage unique), *le roi de Parissy* (n'importe quel personnage occupant successivement cette fonction), *une fille blonde* (toute personne correspondant à cette description). La dague peut être normale hormis la Grande Griffe, ou avoir reçu en outre des écailles d'efficacité de Narcos. Ceci fait, le haut-rêvant de Thanatos n'a plus qu'à s'arranger pour que la dague se trouve un nouveau propriétaire.

Le seul fait de toucher à la dague, même à travers un gant ou une étoffe, déclenche le pouvoir de la *Dague de meurtre*. La maîtrise de la Grande Griffe opère, coûtant 1 point de rêve au personnage (coût d'une écaille), qui doit aussitôt jouer un JR standard r-8. JR réussi, le personnage n'est pas affecté et peut utiliser la dague à son gré ; JR échoué, le personnage est atteint de l'équivalent d'un envoûtement de Tâche, et doit accomplir le meurtre paramétré dans les plus brefs délais. Parallèlement, le personnage fait tout pour protéger la dague dont il se croit le possesseur (alors que c'est l'inverse). Dès que le meurtre est accompli, le meurtrier joue un second JR r-8. Réussi, il laisse tomber la dague et s'en détourne horrifié ; échoué, il la retourne contre son propre sein et se suicide. Cela dit, et dans le cas où la victime paramétrée n'est pas une personne unique, la dague est prête à se trouver une nouvelle main pour continuer son oeuvre de mort.

Rituels de Lecture

Les rituels de Détection d'Aura et de Lecture d'Aura fonctionnent exactement comme par Oniros, Hypnos et Narcos. En revanche, Annulation de Magie est impossible par Thanatos, et ne peut être accomplie que par l'une ou l'autre des trois premières voies.



Le Livre des Mondes

RÊVE DE DRAGON

Quand on ignore ce qui se trouve au-delà de la colline voisine, peut-être une monstruosité de cau-chemar attendant pa-tiemment son heure, une déchirure du rêve qui vous fera basculer à jamais dans un monde inconnu, on a tendance à rester chez soi. Mais le monde est par ailleurs si vaste, à la fois si jeune et si vieux, mille légendes ont de si profondes résonances, qu'il est difficile de ne pas répondre à l'appel du voyage.

Le voyage, cela signifie aller dans un lieu où l'on n'est encore jamais allé. Pour certains, cela se résume à aller jusqu'au village situé au-delà du village voisin, et puis revenir bien vite, chargés des souvenirs qu'embelliront au fil des ans les soirées d'hiver passées à discuter près du feu. Pour d'autres, plus ambitieux, c'est aller jusqu'à la prochaine cité. Et pour certains autres, c'est conti-nuer encore et ne jamais revenir.

Appréhender le monde en ce qu'il a d'infini, s'émerveiller sans cesse de sa diversité, retrouver le chemin de ses propres rêves oubliés et se retrouver soi-même au bout du compte, toujours plus fort, toujours grandi, telle est la raison d'être des voyageurs, ces personnages par dessus tout épris de liberté.

Le Rêve

A quoi ressemble le monde de Rêve de Dragon *? N'est-ce qu'un songe vaporeux ou possède-t-il une réalité physique ? Comment ses habitants concilient-ils le rêve et la réalité ? C'est à toutes ces questions que répond ce chapitre. On y découvrira la légende des Trois Âges, les bouleversements des Grands Réveils, avec la naissance de la coutume qui donne leur raison d'être aux personnages : le Voyage, périple au gré des routes tout autant qu'à travers les rêves.*

Un Multirêve

L'univers de *Rêve de Dragon* appartient à l'*heroic fantasy*, terme parfois traduit par «médiéval fantastique». C'est l'univers imaginaire des anciennes légendes, des contes de fées, des sagas. Royaumes situés à la frontière de l'inconnu ; vastes forêts impénétrables ; désolations hantées de monstres ; cités fortifiées grouillant d'une faune bigarrée d'aventuriers faméliques, de bourgeois grassouillets, mendiants, baladins, voleurs, gardes ; auberges enfumées où les dés roulent sur les tables entachées de bière ; vieilles tours branlantes, demeure d'un magicien. Dans ce foisonnement baroque se nouent et se dénouent les intrigues : duels, poursuites, chocs des épées, quêtes, malédictions, récompenses... Historiquement parlant, les univers d'heroic fantasy n'ont jamais existé, leur cartographie (royaumes, continents, océans) n'appartiennent qu'à l'imagination de leurs auteurs. Voyez la Terre du Milieu de Tolkien, les Isles Anciennes et la Terre Mourante de Jack Vance, le monde de Lankhmar de Leiber, Terremer d'Ursula Le Guin... la liste est trop longue pour les citer tous.

Telle est l'ambiance de l'univers de *Rêve de Dragon*, le genre de lieux qu'il faut s'attendre à visiter, de créatures qu'il faut s'attendre à rencontrer, d'aventures qu'il faut s'attendre à vivre.

Les mondes d'heroic fantasy ont usuellement une légende, une cosmographie légitimant leur existence et posant leurs fondations. Les fondations de l'univers de *Rêve de Dragon*, ce sur quoi tout repose, c'est naturellement le rêve. Le monde est rêvé au sens littéral du mot. Toutefois, ce qu'il est indispensable de comprendre pour bien l'appréhender, c'est le point de vue adopté, c'est-à-dire en termes de cinéma, où se trouve la caméra. Le point de vue n'est pas celui du rêveur, c'est celui du rêve lui-même, et plus précisément des êtres rêvés. Le rêve est toujours et uniquement perçu de l'intérieur de lui-même. Toutes les justifications que l'on y apporte ne sont pertinentes que sous cet angle. Vu de l'extérieur, qu'avons-nous en effet ? De gros reptiles ronflant dans leurs cavernes, en train de digérer avant leur prochaine partie de chasse ? Des seigneurs de lumière pelotonnés au fond de baldaquins somptueux ? Simplement des joueurs en train d'agiter des dés à dix faces ?... De toute façon, rien qui ait le moindre intérêt pour les personnages du rêve. Ils n'ont pas à se préoccuper du ou des rêveurs. Ce rêve, c'est leur univers naturel. Ils s'y endorment et s'y réveillent journellement en y rêvant eux-mêmes. Ils y naissent, y grandissent, vivent, voyagent, souffrent, meurent ; et tout cela n'a rien pour eux d'un rêve : c'est physique, c'est tangible, c'est la vie. C'est leur monde et ils ne connaissent rien d'autre.

Il est parfois des sages pour leur dire : «Le monde n'est qu'un rêve de Dragons...» Et la plupart réagissent comme on réagit souvent en face d'un sage, ils rient et se moquent de lui : «Comment le monde pourrait-il n'être qu'un rêve ? La terre n'est-elle pas solide, le soleil lumineux, le pain nourrissant, le vin réconfortant ? Rien de cela ne serait donc réel ? Allez donc !...» Tout comme dans notre monde réel, les personnages de *Rêve de Dragon* sont loin d'être tous des mystiques. Seule une minorité d'intellectuels, sages, haut-rêvants, ayant analysé leurs propres expériences oniriques et les ayant comparées à la réalité du monde, sont arrivés à cette conclusion — la seule qui, entre autre, explique la magie. Les voyageurs en font généralement partie, le voyage avec ses déchirures du rêve et autres expériences oniriques, ayant comme effet de leur ouvrir les yeux.

Il n'y a pas qu'un rêve

L'univers de *Rêve de Dragon* est en réalité un multivers (selon l'expression de Moorcock), que l'on pourrait transcrire ici par *multirêve*. Car il n'y a pas qu'*un* monde rêvé par les Dragons, il n'y a pas qu'*un* rêve. Les Dragons sont une infinité. On parle rarement d'un Dragon en particulier — et toujours sous la forme d'une légende qui n'engage que son narrateur —, on parle *des* Dragons : le monde est un rêve de Dragons (au pluriel). Or si les Dragons rêvent le monde — le monde de référence d'où sont issus les personnages des joueurs — ils en rêvent également une infinité d'autres, comme autant de *mondes parallèles*.

Si vous inventez vos propres scénarios, ou si, en tant que joueur, vous entrez dans le monde d'un autre scénariste, le contexte sera forcément différent, l'atmosphère, l'ambiance ne seront pas les mêmes, vous n'aurez pas exactement affaire au même «rêve». Loin d'être choquant, c'est tout à fait légitime dans *Rêve de Dragon*.

Le mot rêve possède ainsi une double signification. D'une part, il signifie normalement ce que signifie le mot rêve, de l'autre il veut dire monde, espace ou temps imaginaires, scénario. C'est ainsi qu'en changeant de scénario, on change de rêve.

Pour cette raison, il n'y a pas de «monde» de *Rêve de Dragon* au sens habituel du mot : pas de grande carte du monde, pas de référence géographique générale. Le véritable *monde* de *Rêve de Dragon* est virtuellement infini, c'est l'ensemble de tous les rêves.

Chaque scénario se déroule néanmoins dans une région précise, avec ses villages, ses cités, ses forêts, ses collines, précisément nommés et dont la carte géogra-

phique peut être tracée, à plus ou moins grande échelle selon l'ampleur du scénario. Mais qu'y a-t-il au-delà des bords de la carte ? Comme cela ne concerne plus directement le scénario, on peut dire que ce n'est plus le même rêve. Mais on peut tout autant imaginer que la région se poursuit, avec de nouvelles forêts, d'autres collines, etc. La plupart du temps, les habitants-mêmes de la région ignorent ce qui se trouve au-delà, par derrière la *forêt interdite*, les marais *dont on ne revient pas*. C'est au gardien des rêves d'improviser la suite de la région s'il veut que le voyage se poursuive géographiquement.

Mais bien souvent, c'est un autre *passage* que les voyageurs empruntent pour changer de rêve, c'est-à-dire changer de région, mais comprenez également «changer de scénario». Car le voyage est tout autant onirique que physique. Ces passages sont les *déchirures du rêve*, fonctionnant comme des portes de téléportation d'un monde parallèle à un autre ; le *blurêve*, fonctionnant comme une véritable route, que l'on emprunte physiquement, conduisant d'un rêve à un autre à travers les Limbes qui les séparent ; et enfin le *gris rêve*, fonctionnant comme si les personnages venaient de se réveiller dans la région où ils se trouvent, ne gardant d'un supposé voyage physique qu'un souvenir brumeux et gris. Ces passages sont décrits en détail au chapitre suivant, *D'un rêve à l'autre*. Pour les personnages de *Rêve de Dragon*, la continuité géographique du voyage est un souci mineur.

Un monde sans dieux

Il n'y a pas de dieux dans *Rêve de Dragon*. C'est la seule grande différence avec les autres univers d'heroic fantasy. Hormis cela, tout y est compatible.

Certes, les Dragons sont les créateurs du monde et jouent donc le rôle de dieux. Mais l'analogie s'arrête là. La particularité commune aux dieux d'heroic fantasy (comme aux dieux mythologiques en général) est qu'ils peuvent apparaître sur le même plan que les mortels, les mortels pouvant aussi se rendre sur le plan des dieux, d'où dialogues, conflits, pactes, sacrifices, prières, religions, cultes, ad nauseam... Les dieux confèrent des pouvoirs aux mortels en échange de... ? (la chose ne m'a jamais paru très pertinente ni très claire)... disons en échange de leur «foi» — et, quoi qu'il en soit, il apparait qu'ils ont besoin des hommes et réciproquement. Rien de tout cela avec les Dragons. Les Dragons n'ont pas besoin des hommes. Ils les rêvent et c'est tout. Si l'on doit parler de besoin, la seule chose dont ils puissent avoir besoin, c'est de leurs rêves. Mais ces rêves incluent les moustiques, les hommes et les galets de la plage avec le même manque de discrimination. Les hommes ont-ils besoin des Dragons ? Autant demander si la musique a besoin du musicien. La question ne se pose pas, ou si elle se pose, la réponse est inutile et ne change rien. Hommes et Dragons se situent non seulement sur des plans différents, mais des plans qui ne sont même pas parallèles. Le plan des Dragons inclut celui des hommes qui n'en est qu'une vague particularité mineure. Si les Dragons étaient des dieux, ce seraient des dieux terriblement, inexorablement DIVINS et rien d'autre.

Oniros, Hypnos, Narcos et Thanatos (le rêve, le sommeil, l'engourdissement et la mort) ne sont pas non plus des dieux, ce sont des principes, des lois cosmiques — les seuls dont nous ayons à nous préoccuper de l'intérieur du rêve. Les déifier, leur rendre un culte (on peut toujours essayer) ne changerait pas grand chose et serait aussi inutile qu'un culte à la Gravitation Universelle.

Un aspect traditionnel des jeux de rôle d'heroic fantasy ne saurait donc être reproduit ici : les multiples divinités ne cessant d'intervenir dans les affaires des hommes et réciproquement.

Mais pas de conclusion hâtive ! L'absence de divinité ne signifie pas forcément l'absence de religion. La grande question métaphysique que se posent les hommes de tous les temps — pourquoi existons-nous ? — se posent également aux personnages de *Rêve de Dragon*, et le fait que le monde n'est qu'un rêve peut être appréhendé différemment selon les lieux et les individus. On peut en avoir une approche philosophique, comme la plupart des haut-rêvants, ou superstitieuse. La superstition peut alors conduire à rendre un culte à tel ou tel supposé Dragon, entité, monument, relique, des temps anciens, avec ce que l'on imagine de cérémonial inutile et perverti, de fanatisme aveugle et sanguinaire.

Les Trois Âges

De la même façon que la notion de vie est indissociable de celle de mort, la notion de rêve est indissociable de celle de réveil. Le monde est une création non stop, si le rêveur s'arrête de rêver : plus rien. Une question angoissante nous vient aussitôt aux lèvres : les Dragons peuvent-ils se réveiller ? La réponse est malheureusement : oui. Deux cas sont toutefois à considérer : les réveils individuels et les réveils collectifs.

En tant que rêveurs professionnels, les Dragons ont une activité onirique assez complexe. D'une part, chaque individu possède son rêve personnel ; et simultanément, l'ensemble de tous les rêves est rêvé par tous les Dragons. (C'est un peu la même chose que ce qu'on appelle, en psychologie, l'inconscient individuel et l'inconscient collectif). Quand une créature meurt, on dit que son Dragon (celui qui la rêve en particulier) vient de se réveiller. Toutefois, comme cette créature existait aussi dans le rêve des autres Dragons, le réveil d'un seul rêveur n'a pas d'autre influence.

Quand plusieurs Dragons se réveillent ensemble, par contre, c'est non seulement un génocide, mais un cataclysme, un bouleversement du monde physique qui apparaît au travers du rêve des Dragons restants. Et quand la majorité d'entre eux se réveillent, c'est la fin d'un Âge.

C'est ainsi qu'on appelle Âge la période s'écoulant entre deux réveils collectifs des Dragons.

Deux Âges se sont déjà écoulés pour servir de toile de fond historique et légendaire. Tous les scénarios proposés se situent au début du Troisième.

Le Premier Âge

Le Premier Âge fut appelé l'Âge des Dragons. Ce fut le commencement des temps, le commencement des rêves. Durant cette période plus mythique que réellement historique, les Dragons aimaient à se rêver eux-mêmes. Ils se rêvaient vivant dans des palais fabuleux, entourés des myriades de plantes et d'animaux que leur invention débordante ne cessait de mettre au jour. Mais, dans leur puissance de rêve infinie, c'était encore trop peu, et ils rêvèrent une race spécialement destinée à les servir : les Humanoïdes. Ce furent principalement les Gnomes et les Humains, mais certains Dragons excentriques rêvèrent également d'autres avatars : hommes à têtes porcines, hommes tout bleus, hommes sauriens... Les créatures trop dissemblables étaient réparties dans des royaumes différents, mais cela n'empêchait pas les accrochages et les guerres. Qu'importe ! cela ne pouvait que ravir les Dragons, grands amateurs de spectacle, qui en pleuraient des larmes de joie.

Le Premier Âge dura une éternité. Il dura jusqu'à ce que les Gnomes, les plus industrieux de tous, découvrent les premières gemmes, pierres de rêve par excellence, pierres d'essence magique, dont on dit également qu'elles sont les larmes des Dragons. Cette découverte s'accompagna de celle des premiers enchantements ; et ainsi naquit la magie. Créateurs de leurs rêves, les Dragons n'en étaient plus les maîtres, et, cela va de soi, ils prirent très mal la chose... Pour se débarrasser d'un tel cauchemar, ils se réveillèrent en masse. Le monde connut des cataclysmes gigantesques, les neuf dixièmes des créatures moururent. Et ainsi se termina le Premier Âge.

Ensuite, on n'entendra plus jamais parler de Dragons existant en chair et en os. Aujourd'hui, les sages disent que le monde est rêvé par les Dragons. Mais s'agit-il bien des mêmes créatures que celles de ce mythique Premier Âge ? Ce que l'on sait, c'est que ce furent des êtres formidables. Or les rêveurs qui nous rêvent (puisque l'on sait par la magie que le monde est rêvé) sont aussi des êtres formidables. De là à prétendre que les Rêveurs et les Dragons du Premier Âge ne font qu'un, il n'y a qu'un pas, pas qui a été franchi par la majorité des sages.

Le Second Âge

Toujours est-il que les Dragons finirent par se rendormir. Mais de fait, ils ne peuplèrent plus directement leurs rêves, ou alors sous une forme impossible à deviner, dans le parfait incognito. Pareillement, quoique le fonds commun restât toujours rêvé par l'ensemble, nombre de rêves se différencièrent, se marginalisèrent. Les Groins, Saures, Cyans, Chafouins, Tournedents et autres monstruosités incroyables, furent rêvés séparément en des rêves n'ayant plus aucune commune frontière. Et le phénomène s'amplifia, se généralisa. Comme si chaque Dragon se défiait de son frère, et tout en participant à l'œuvre commune, chérissait en secret le trésor d'un rêve personnel. Quelle raison avaient-ils donc de se défier l'un de l'autre ? Peut-être n'avaient-ils toujours pas digéré la découverte de la magie par les Gnomes et s'en rejetaient-ils mutuellement la faute.

Car le Second Âge fut bel et bien celui des Magiciens. Durant cette période, les Gnomes s'enfoncèrent profondément sous les montagnes et la magie passa aux mains des Humains qui en usèrent et abusèrent, se croyant devenus les maîtres du monde. De vastes cités se construisirent, des royaumes se constituèrent, des routes, des ponts : tous les signes d'une civilisation florissante. Mais les Humains ne vivaient pas en harmonie mutuelle. Non contents de s'entretuer en d'interminables guerres, ils cherchèrent individuellement à obtenir la supré-

matie au moyen de la magie. Et en vérité, l'étendue de leurs pouvoirs magi-ques était énorme, sans commune mesure avec ce qu'il en reste aujourd'hui, même chez les plus doués des haut-rêvants actuels. On dit que vers la fin du Second Âge, un Humain sur dix était magicien.

Et il arriva ce qui devait arriver. L'abus d'une magie trop puissante et pas toujours maîtrisée eut pour conséquence de déchirer la trame du rêve. Les Dragons, sollicités à hue et à dia, commencèrent à cafouiller, ne sachant plus trop bien ce qu'il rêvaient et ce qu'ils ne rêvaient pas, ce qui appartenait au rêve commun et à leur petit jardin secret. Et les rêves se mêlèrent, se déchirèrent et s'embrouillèrent. Des créatures inconnues en-vahirent le monde, cependant qu'à travers les déchirures des portions entières disparaissaient on ne sait trop comment, aspirées vers ailleurs et peut-être vers nulle part. Et les magiciens en rajoutèrent, utilisant le phénomène pour mieux y perdre leurs ennemis, dans un crescendo de turbulences et de cataclysmes incontrôlés. Les Dragons ne comprirent plus rien à leur rêve devenu chaos ; et pour se libérer du cauchemar, se réveillèrent une fois encore.

Le Troisième Âge

Nous sommes maintenant au début du Troisième Âge. Le monde a été bouleversé, les civilisations se sont écroulées, peu de gens ont survécu, et des hordes de créatures inconnues ont déferlé par les déchirures. Les Dragons se sont à nouveau assoupis et ont repris leur rêve comme ils ont pu. Mais celui-ci est loin d'être cicatrisé, les déchirures persistent. Mille ans se sont peut-être écoulés et le Troisième Âge en est encore à ses balbutiements. Que sera-t-il ? Comment l'appellera-t-on ? Les Dragons se réveilleront-ils à nouveau ? Seul l'avenir pourra évidemment le dire. Le monde est redevenu immense et inconnu. Entre les quelques îlots de civilisation qui vivent plus ou moins en autarcie, s'étendent des immensités de ruines et de mystère. En cette situation post-apocalyptique, le monde est à redécouvrir.

De fait, lors du Grand Réveil, tous les Dragons n'ont pas rouvert les yeux exactement au même moment, les derniers achevant de se réveiller que les premiers étaient déjà rendormis. Ce qui permit une certaine continuité malgré les ruines et les bouleversements, ce qui explique que, dans la mémoire collective des hommes, on se souvienne encore de «l'Âge d'Autrefois».

Les Voyageurs

Quand on ignore ce qui se trouve au-delà de la colline voisine, peut-être une monstruosité de cauchemar attendant patiemment son heure ; quand on ignore où mène ce sentier que nul n'emprunte plus de mémoire d'homme, peut-être vers une déchirure, un «nuage violet» à peine visible qui vous fera basculer à jamais dans un monde inconnu, on a tendance à rester chez soi.

Il existe néanmoins une coutume largement suivie par tous ces gens sédentaires : tenter le *voyage* au moins une fois dans sa vie. Le voyage, cela signifie simplement aller dans un lieu où l'on n'est encore jamais allé. Pour certains, le voyage se résume à aller jusqu'au village situé au-delà du village voisin, et puis revenir bien vite, chargés des souvenirs qu'embelliront au fil des ans les soirées d'hiver passées à discuter près du feu. Pour d'autres, plus ambitieux, c'est aller jusqu'à la prochaine cité. Et pour certains autres, c'est continuer... Le voyage n'est pas une mince affaire : plus on va loin et moins on a de chances de revenir. Comment savoir d'avance sur quoi on va tomber dans ce monde déchiré où tout est virtuellement possible ?

Comparez le Second Âge à une grande pièce pleine d'étagères où s'entassent des centaines de boîtes de puzzle. Le Grand Réveil est comme un tremblement de terre précipitant ces boîtes sur le sol, éclatant les couvercles et mélangeant les pièces. Imaginez, pour le Troisième Âge, que les pièces ont été ramassées à la pelle et re-fourrées dans les boîtes au petit bonheur. Supposez-vous maintenant en train de tenter de reconstituer une image à partir des pièces contenues dans une boîte, et vous aurez une idée des étrangetés, des contradictions et des invraisemblances qui attendent le voyageur sur sa route.

Mais le monde est par ailleurs si vaste, à la fois si jeune et si vieux, mille légendes ont de si profondes résonances, qu'il est difficile de ne pas répondre à l'appel du

voyage. Et puis c'est la coutume ; cela fait partie des mœurs. La fièvre du voyage, le désir forcené de partir, vous prend généralement vers l'âge de vingt ans.

Les personnages des joueurs sont par définition des voyageurs. Quel que soit le *background* particulier que le joueur désire leur donner, citadin ou campa-gnard, quelles que soient les motivations premières de leur voyage, ils sont un jour partis. Ils ont fait l'expérience de la route et du hors-piste, des haltes et des étapes, du feu de camp à l'orée d'un bois ou d'une auberge providentiellement rencontrée, puis, quelles que soient leurs pérégrinations précédentes, ont fait au moins une fois l'expérience d'une dé-chirure du rêve. Le résultat est qu'ils ne sont plus dans leur monde d'origine et savent que les probabilités de le retrouver sont plus qu'infiniment minces. Déra-cinés à jamais, ils sont alors devenus d'authentiques Voyageurs (avec un V majuscule) : des personnages pour qui le Voyage est devenu une fin en soi. Appréhender le monde en ce qu'il a d'infini (puisqu'il n'est même pas limité à la misérable boule d'une planète), s'émerveiller sans cesse de sa diversité, retrouver le chemin de ses propres rêves oubliés et se retrouver soi-même au bout du compte, toujours plus fort, toujours grandi, telle est la raison d'être de ces personnages par dessus tout épris de liberté.

Villages et cités

La plupart des villages sont de fondation récente, créés par des voyageurs à bout de course. Car tout a un jour une fin, y compris l'appel du voyage. La plupart de ces voyageurs fatigués vont grossir les agglomérations déjà existantes, d'autres, ayant découvert un site privilégié, fondent leur propre village. Ce n'est ni la terre ni la place qui manquent. Parmi les bâtiments, il y aura une *maison des voyageurs*, une sorte d'auberge où, quand la coutume est respectée, les voyageurs qui passent sont logés et nourris gratuitement le temps de leur étape. C'est une façon d'aider ceux qui sont encore sur la route et de montrer que le voyage, s'il n'est plus dans les jambes, est toujours dans les cœurs.

Puis on laisse la place à la génération suivante, qui à son tour aura des enfants, qui à leur tour, l'âge étant venu, décideront d'entreprendre le voyage. Le plus souvent, on est de retour au bout d'un jour ou deux. Mais il suffit que dix ou douze jeunes de vingt ans (toute une génération) partent un beau jour et ne reviennent pas, et le village attrape un sacré coup de vieux. Que survienne alors un hiver à Groins ou une calamité du même genre, et c'est la fin...

Derrière leurs remparts, les cités sont beaucoup plus vieilles et trouvent pour la plupart leur origine au Second Âge. C'est aussi la raison pour laquelle elles sont si peu nombreuses. Mais avoir échappé aux cataclysmes ne veut pas dire s'en être entièrement tiré indemne. Et de fait, les cités portent toutes de profonds stigmates. Comme si les bouleversements du Grand Réveil avaient été l'équivalent d'un bon souffle de Dragon, un souffle collectif. Qu'il s'agisse de superstitions, de légendes déformées, de coutumes détournées, de cultes absurdes, chaque cité est caractérisée par une *folie* plus ou moins marquée.

Les haut-rêvants

De même que le voyage est une tradition unanime, la défiance envers les haut-rêvants, les magiciens, est partagée un peu partout. On se «souvient», en effet, que le monde auparavant n'était pas comme maintenant. Dans le temps, la vie était plus facile, les cités plus belles et plus grandes, il y avait de vraies routes pour faciliter le commerce, et il n'y avait pas les Groins ni toutes ces créatures de cauchemar. Et puis le blé poussait mieux, et le vin avait meilleur goût, et puis il y avait de vraies saisons, pas comme maintenant, et puis les jeunes avaient du respect pour les vieux, etc, etc... Et tout ça, c'est la faute à qui ? aux haut-rêvants ! C'est eux qui ont tout changé, tout saboté, à force de vouloir être plus forts que les Dragons. Ainsi parle la sagesse populaire. Et en vérité, en de nombreux endroits, les haut-rêvants sont très mal vus. Dans certaines cités, même, quiconque est simplement soupçonné (dénoncé) de pratiquer le crime de haut-rêve est immédiatement mis à mort. Cela n'empêche pas qu'il y ait toujours des haut-rêvants, mais en général, ils ne s'en vantent pas.

La langue du voyage

Au Second Âge, chaque espèce humanoïde était rêvée dans un rêve séparé. Les seuls humanoïdes à cohabiter était les Gnomes et les Humains. Les Gnomes avaient leur propre langue, une langue unique quel que soit l'éloignement géographique de leurs cités souterraines. Pour les Humains, en revanche, durant les vingt ou trente millénaires que se sont succédées leurs civilisations, il s'est passé la même chose que sur notre terre réelle : chaque peuple avait sa langue. Vers la fin du Second Âge, toutefois, un empire a nettement dominé les autres dans le rêve des Humains, empire que les légendes les moins spécialisées se bornent à évoquer sous le nom de *Grand Empire*. Au fil des siècles, les différentes langues qu'on pouvait y parler finirent par se fondre en une seule, avec des variations locales d'accent et de vocabulaire, mais constituant néanmoins une langue unique. Les mêmes légendes affirment parallèlement que c'est dans ce Grand Empire que les haut-rêvants devinrent graduellement de plus en plus puissants, et que c'est de leur rivalité que naquirent les premières déchirures du rêve.

Or qui dit déchirures, dit victimes. Nombre de gens, hommes et femmes, furent ainsi expulsés du Grand Empire, de ce qu'ils croyaient encore être un monde unique, pour se retrouver largués dans l'infini du multirêve. Ainsi na-quirent vraisemblablement les premiers Voyageurs et de leur désir désespéré de retrouver leurs sources naquit peut-être la coutume du Voyage. Puis les Dragons ont commencé à se réveiller, mais dans le chaos des cataclysmes, les voyageurs n'ont pas moins continué à voyager, à essaimer, se dispersant toujours davantage au hasard d'autres déchirures, chaque génération venant prendre le relais de la précédente.

La langue des voyageurs a-t-elle réellement pour origine celle du légendaire Grand Empire ? La réponse est affaire de sages et d'érudits, affaire de rares grimoires ayant survécu au Grand Réveil, de parchemins délabrés à la lecture difficile. Mais ce qui est vrai, c'est que tous les voyageurs parlent aujourd'hui la même langue, que l'on appelle désormais la *langue du voyage*.

En ce début du Troisième Âge, les rêves sont méconnaissables : civilisations disparues, cités en ruines, routes ne menant plus nulle part, immensités de forêts et de marécages ayant repris leurs droits, sans parler des déchirures du rêve persistantes. Mais la plupart des villages ou des bourgs de moindre importance ayant été fondés par d'anciens voyageurs, on y parle naturellement la langue du voyage, avec plus ou moins de particularismes locaux. Et cela est vrai même dans les coins les plus reculés du multirêve labyrinthique qu'est devenu le rêve des Dragons. La seule condition est que le rêve en question ait eu des contacts avec des voyageurs.

Pour les vieilles cités, ayant survécu aux cataclysmes du Réveil, la chose est plus complexe. Les habitants peuvent s'être

entièrement convertis à la langue du voyage, ou bien, là où les coutumes sont demeurées fortes, continuer à parler leur propre langue d'origine. Cela n'empêche pas d'être bilingue et de connaître assez de langue du voyage pour communiquer avec les *étrangers*. Mais cela permet également, entre gens du pays, de parler à leur insu.

C'est naturellement à chaque scénario de définir qui parle quoi et dans quelle mesure la langue du voyage peut être entendue. Les problèmes de communication peuvent exister, requerrant le recours à un interprète, mais le gardien des rêves ne doit pas non plus les rendre insurmontables, sous peine de bloquer le jeu. En ce qui concerne les humanoïdes, seuls les Gnomes parlent correctement la langue du voyage. Les Ogres et les Groins la baragouinent passablement, mains non sans barbarismes et simplifications syntaxiques («Si toi donner bourse à moi, moi être ami à toi»). Les Cyans la comprennent sûrement mais ne l'utilisent qu'exceptionnellement, géné-ralement pour proférer leur sinistre me-nace (ta *Vue* me plaît, homme blême !). Les autres espèces (Saures, Chafouins, Chèvre-Pieds, etc.) ne la parlent et ne la comprennent que rarement, sauf cas spécifique de scénario.

Les saisons

Appartenant à la langue du voyage sont également les douze noms des heures de la journée. C'est pourquoi ils sont universellement adoptés, partout du moins où l'on parle ladite langue.

Ces mêmes noms désignent également les douze principales constellations du ciel, lequel semble être le même quels que soient les rêves, et désignent les douze mois de l'année.

Les mois de *Rêve de Dragon* sont des mois lunaires de 28 jours, chaque semaine de 7 jours représentant un quart de la lunaison. L'année fait ainsi 336 jours. La lune est toujours à son premier quartier le 7 du mois, est toujours pleine le 14, au second quartier le 21, et nouvelle le 28.

L'année commence le premier jour du printemps — ce que nos astronomes appellent le point vernal. Le mois du Vaisseau est ainsi le premier mois du printemps, puis viennent les mois de la Sirène et du Faucon. L'été commence le premier jour du mois de la Couronne, puis viennent les mois du Dragon et des Épées. L'automne commence le premier jour du mois de la Lyre et se poursuit aux mois du Serpent et du Poisson Acrobate. Le premier jour du mois de l'Araignée marque le premier jour de l'hiver, puis viennent les deux autres mois hivernaux du Roseau et du Château Dormant.

On notera que ces douze mois recouvrent analogiquement nos signes du zodiaque :

Printemps	
Vaisseau	Bélier
Sirène	Taureau
Faucon	Gémeaux
Été	
Couronne	Cancer
Dragon	Lion
Épées	Vierge
Automne	
Lyre	Balance
Serpent	Scorpion
Poisson Acrobate	Sagittaire
Hiver	
Araignée	Capricorne
Roseau	Verseau
Château Dormant	Poissons

Nos véritables saisons sont dues à la durée variable des jours et des nuits. Dans *Rêve de Dragon,* jours et nuits ont toujours 6 heures. Faut-il en conclure que les heures d'été sont plus longues que les heures d'hiver, qu'elles font plus de 120 minutes, et inversement ? La logique serait de répondre affirmativement. Mais au niveau du jeu, les choses en deviendraient horriblement compliquées. Alors autant être fantastique jusqu'au bout. D'une part, il n'y a aucune raison que les rêves soient des planètes : ils peuvent être plats, cubi-ques, ou tout simplement n'avoir aucune forme du tout. Deuxièmement, s'il fait plus chaud en été qu'en hiver, c'est tout bonnement parce que les Dragons rêvent que le soleil y chauffe davantage, quand bien même ils oublient de faire varier la durée des journées. S'il fait plus froid en hiver, c'est pour la même raison inverse. Et s'il arrive qu'il neige, c'est que les Dragons doivent estimer, dans l'infini bon sens de leur rêve, qu'un hiver sans neige ne saurait être pris au sérieux par personne.

L'Âge des Voyageurs

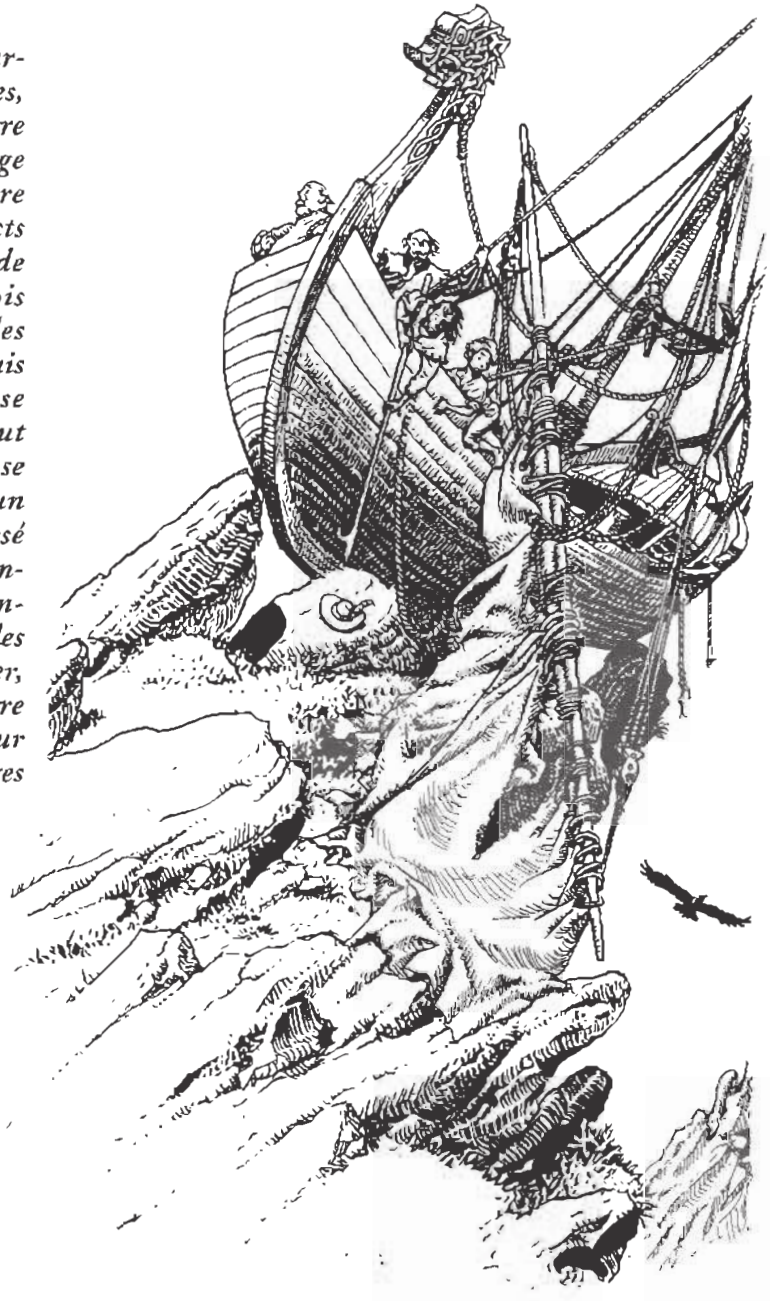
Après l'Âge des Dragons et l'Âge des Magiciens, le Troisième Âge recevra probablement le nom d'Âge des Voyageurs. On peut noter, en effet, que la cause fondamentale de la fin d'un âge (la cause du réveil) semble ensuite un fait acquis, non remis en question, de l'âge suivant. Comme si, bon gré mal gré, les Dragons s'habituaient aux nouveaux éléments de leur activité onirique. C'est ainsi que le Premier Âge fut sans magie et que son apparition aux mains des créatures rêvées provoqua le cauchemar et le réveil. Or ensuite, la magie existe à nouveau, existe toujours, et sa seule existence ne suffit plus à provoquer le réveil des Dragons. Tout se passe comme si c'était un fait acquis.

On assiste au même phénomène avec les déchirures du rêve qui provoquèrent la fin du Second Âge. Durant cet âge et le précédent, chaque rêve de la multitude était distinct, aucun passage ne reliait l'un à l'autre. L'apparition de ces passages, de ces déchirures, et le chaos qui s'ensuivit, provoqua le réveil. Et ensuite, au Troisième Âge, l'âge actuel, même chose que pour la magie : les déchirures sont toujours là, les rêves ne sont plus isolés, des permutations, des passages sont possibles de l'un à l'autre, et cela n'est plus suffisant pour réveiller les Dragons qui viennent de se rendormir. Comme la magie, les déchirures semblent un fait acquis, comme une nouvelle dimension à l'ensemble de l'activité onirique des Dragons.

Et cela explique pourquoi la coutume du voyage a des impératifs si profonds au fond de chaque être. Ce n'est pas seulement une mode, une curiosité qui pousse à explorer les ruines, c'est l'appel inconscient de la signification future de tout un âge. Si la particularité fondamentale du Second Âge fut cette chose nouvelle et si étonnante que la magie, et si tout cet âge ne se préoccupa que de la développer, la particularité du Troisième Âge consiste en ces déchirures du rêve, et en la conscience qui viendra au fil des ans que le rêve est un multirêve et que les déchirures, les passages, ne font qu'agrandir le monde et en repousser les limites. En ce début d'ère, le fait est encore considéré comme une malédiction, parce que l'inconnu règne en maître. Mais que cet inconnu vienne à être repoussé, que les passages viennent à être répertoriés, cartographiés, que s'établissent de véritables routes transoniriques, et le monde acquerra une dimension nouvelle, une force comparable à ce qu'apporta la magie durant l'âge précédent. Ce travail monstrueux est encore à faire : on n'en assiste qu'aux balbutiements des pionniers. Mais c'est vers quoi tendent tous les courants de cet âge : l'Âge des Voyageurs du Rêve.

D'un rêve à l'autre

Si le voyage peut se poursuivre au fil des routes, il se poursuit aussi entre les rêves. Le passage d'un rêve à un autre constitue un des aspects les plus ty-piques de Rêve de Dra-gon. *Il en existe trois grandes façons : le gris rêve, les déchirures du rêve, et le blurêve. Mais si l'on peut quitter un rêve pour se retrouver dans un autre, on peut aussi le quitter tout court, pour ne se retrouver nulle part, dans aucun monde, dans aucun rêve, ayant cessé définitivement d'exister. Telle est l'angoisse suggérée par la nature inconnue des Limbes. Enfin, la plupart des déchirures étant situées en mer, génératrices des courants, ce chapitre se termine par une aide de jeu pour aider les joueurs à gérer leurs voyages maritimes.*



Les Passages

Les passages d'un rêve à un autre sont destinés à ponctuer le voyage des personnages, à en accélérer l'action ou la faire rebondir. Ils permettent de rompre les temps morts lorsqu'on joue en *campagne*, c'est-à-dire une suite de scénarios liés sans discontinuité, ou de mettre directement les personnages à pied d'œuvre lorsqu'on joue des aventures isolées. Quels qu'ils soient, *gris rêve*, *déchirures* ou *blurêve*, ils ne doivent être utilisés qu'avec pertinence et doigté.

Le Gris Rêve

Le gris rêve se traduit par une façon grise de vivre. La vie se poursuit normalement, mais sans excès d'aucune sorte, sans innovation, avec routine. Un voyageur continue de voyager, un artisan de travailler, un mercenaire de se battre, mais il n'en restera que peu ou pas de souvenirs.

La grande particularité du gris rêve est en effet que l'on n'en a jamais conscience, de la même façon qu'un rêveur n'a pas conscience qu'il rêve. On ne sait jamais quand il commence, de la même façon que l'on ne sait jamais le moment exact où l'on s'endort. En revanche, de même que l'on sait toujours quand l'on se réveille, on sait toujours quand il se termine. C'est une sorte de rêve dans le rêve.

Une autre de ses particularités est que les rêves véritables rêvés par les personnages en gris rêve ont la même qualité, la même substance que les épisodes de leur vie réelle. Au réveil, c'est-à-dire au sortir du gris rêve, il n'y a aucune différence de réalité entre ce qu'ils ont vraiment vécu et ce qu'ils ont rêvé. C'est la raison pour laquelle rêve et réalité finissent par se mélanger si intimement qu'ils ne sont plus qu'une même chose pour les personnages de *Rêve de Dragon.*

Enfin, de même que l'on a souvent du mal à se souvenir parfaitement de ses rêves au réveil, les personnages qui sortent du gris rêve ne se souviennent de cette période que comme quelque chose de très flou, de très gris, avec çà et là, parfois, un souvenir plus brillant que les autres, isolé comme une oasis dans un véritable désert d'amnésie. Ces souvenirs peuvent être indifféremment des souvenirs de «rêve» ou d'un épisode «réel», aucun moyen de juger pour celui qui sort du gris rêve.

Au niveau de la conscience de l'individu, le gris rêve ne se révèle donc toujours qu'au moment où l'on en sort. C'est comme une soudaine et nouvelle prise de conscience, un réveil, l'impression de sortir d'un nuage gris.

Tous les joueurs qui pratiquent le jeu de rôle en campagne savent qu'il arrive tôt ou tard qu'un joueur soit absent à une séance. Que devient alors son personnage ? Cesse-t-il pour autant d'exister ? Non, il est joué par le meneur de jeu ou pris en charge par les autres joueurs. Lorsque le joueur revient à la séance suivante, on lui explique ce qui s'est passé et ce qu'a fait son personnage. Le joueur peut ainsi avoir une idée de la séance précédente ; mais cette idée restera grise, ses souvenirs ne seront jamais aussi précis que ceux des joueurs ayant réellement participé. Pour lui, tout se passe exactement comme s'il sortait du gris rêve. C'est une des meilleures illustrations que l'on puisse en donner.

En termes de jeu

Le gris rêve est essentiellement une commodité pour comprimer le temps et laisser dans le flou les passages qui ne sont pas vraiment joués, parce que sans intérêt, notamment entre chaque aventure ou scénario. Ces passages n'étant pas joués, le joueur n'en a forcément aucun souvenir. Et si le joueur n'en a aucun souvenir, il n'y a aucune raison pour que son personnage en ait. Tel est le postulat du gris rêve. De la même façon, on peut considérer que les années de jeunesse du personnage, ces années de background avant que ne commence sa carrière, se sont écoulées en gris rêve. A la sortie, toutefois, les personnages doivent être ré-ajustés. Car même s'il n'en ont que peu ou pas de souvenirs, ils ont tout de même vécu durant cette période. Appliquer pratiquement les règles suivantes.

Puisque le gris rêve ne se manifeste en tant que tel que lorsqu'on en sort, les personnages sont toujours assurés, par définition, d'en sortir vivants. Ils ont donc dû trouver les moyens de subsister. Pour chaque jour écoulé, ils doivent dépenser des points de sustentation, ou de l'argent s'ils sont en milieu civilisé. Un jet global de Survie en Cité ou en un certain milieu extérieur peut permettre d'évaluer leur aptitude à survivre et déterminer ce qu'il leur reste. Si leurs réserves ou leurs capacités de survie sont insuffisantes, ils en ressortent les poches vides, mais sont supposés, toujours par définition, avoir réussi à survivre.

Inversement, selon des conditions à décider par le gardien des rêves et modulées par un jet de Survie, les personnages peuvent ressortir du gris rêve mieux nantis qu'ils n'y étaient entrés. Outre des transactions commerciales, revendre des armes et autres objets de valeur, ils ont pu tout simplement travailler. Là encore, évaluer leurs possibilités par un jet de compétence, artisanat par exemple. De même, ils ont pu s'équiper de neuf ou compléter leur équipement avant de reprendre le voyage. Enfin, les personnages ont pu se consacrer à l'apprentissage. Déterminer le nombre d'heures disponibles et les points d'expérience éventuellement gagnés (voir *Livre I, page 76*).

Les activités oniriques doivent n'avoir été que de pure routine. Les haut-rêvants

possédant des potions non permanentes ou des objets en cours d'élaboration non encore permanents, ont pu leur redonner périodiquement des points de rêve (à condition de connaître Purification), en sorte de les retrouver intacts et dans le même état à la sortie du gris rêve. Ces actions sont supposées automatiques, sans jouer la montée en TMR, sans aucun risque donc, mais sans gagner non plus de bonus de case. Par contre le gardien des rêves doit s'efforcer de restreindre les activités oniriques de non-routine, sous peine de passer plus de temps à jouer le «temps accéléré» du gris rêve que le «temps normal» du jeu : pas de mise de sort en réserve, pas d'enchantement entièrement nouveau, pas de méditation, pas de synthèse.

Les blessures ont pu cicatriser et les points de vie perdus remonter selon les règles usuelles. Pour chaque période de guérison écoulée, les jets de CONSTITUTION sont censés réussis automatiquement.

Au sortir du gris rêve, le moral de tous les personnages est repositionné à zéro, quel qu'il ait été. Toutes les queues de Dragon en cours sont annulées, de même que les souffles non définitifs. (Pratiquement, tous les souffles sont annulés, sauf : Fermeture des cités, Débordement, Trou Noir, Confusion draconique, Perte dans une caractéristique (à résoudre), Non-combativité, Je-m'en-foutisme, Paresse intellectuelle.) De même, les points de rêve actuels reviennent à hauteur du seuil de rêve, quel qu'ait été leur état, et cela automatiquement et sans jet de dés.

Finalement, le gardien des rêves devra fournir des souvenirs aux personnages, souvenirs plus ou moins complets, plus ou moins flous, en fonction du nouveau scénario qui s'amorce. Ces souvenirs, de même que toutes les modalités du gris rêve sont à la seule décision du gardien des rêves. Les personnages ne peuvent jamais entrer volontairement en gris rêve.

Les Déchirures du Rêve

C'est par les déchirures que des rêves différents communiquent entre eux. Elles jouent le rôle de passages directs, de portes, reliant un rêve à un autre. Contrairement aux autres façons de changer de rêve, le procédé est instantané et brutal.

Etant des «trous», les déchirures n'ont pas de substance physique. Elles peuvent se manifester n'importe où : au ras du sol, mais également sous la terre, sous la mer, au ras des flots ou dans les airs. Leurs dimensions peuvent varier de quelques centimètres à plusieurs centaines de mètres, et ne sont jamais vraiment constantes : elles ondulent à la périphérie et se déforment sans cesse, comme soumises à des pulsations. En conséquence, il est impossible de savoir précisément où elles commencent ni où elles finissent. Pratiqué sur une déchirure, le rituel de Détection d'Aura ne renvoie pas de réponse (les déchirures ne sont pas le résultat direct d'un sort, quand bien même certaines sont provoquées par un mésusage de la magie, et n'ont pas de points de rêve). La tête de Dragon *Don de voir la magie* ne permet pas de mieux les voir.

La caractéristique majeure d'une déchirure du rêve est qu'elle ne peut être traversée que dans un sens. Dans l'autre sens, c'est comme si elle n'existait pas. Son autre caractéristique est d'altérer la lumière, provoquant un chatoiement coloré, une moirure de l'air ambiant. Cette altération peut être violette ou jaune.

Dans le rêve où le passage est possible, la moirure est violette. Dans le rêve d'arrivée, elle est jaune. Soit une déchirure menant du rêve A au rêve B. Dans le rêve A, elle se manifeste par une moirure violette ; dans le rêve B, par une moirure jaune. Si, dans le rêve A, on entre dans le violet, on se retrouve instantanément dans du jaune : on est dans le rêve B. Si dans le rêve B, on entre dans le jaune, rien ne se passe. Mais on peut s'attendre à tout moment à voir quelqu'un ou quelque chose en sortir.

Traverser une déchirure du rêve n'a aucun effet physique ni onirique sur un personnage, c'est comme de se téléporter d'un lieu à un autre. Toutefois, bien que le passage soit instantané, le temps du rêve d'arrivée peut n'avoir aucun rapport avec celui du départ. On peut quitter un rêve en plein été et se retrouver en hiver.

Aucune magie ne peut avoir d'effet d'un rêve à un autre. En conséquence, traverser une déchirure annule tous les sorts en cours originaires du rêve précédent. Cela s'applique aux sorts d'illusions-suggestions d'Hypnos, aux illusions sensorielles, ainsi qu'aux possessions, envoûtements et sorts individuels de Thanatos. Les créatures invoquées telles que les Guerriers Sordes, Turmes, etc., peuvent entrer dans une déchirure côté violet, mais ne reparaissent pas côté jaune, les invocations étant annulées au passage. Les potions enchantées et les objets magiques, par contre, ne sont pas altérés par le franchissement des déchirures. Plus encore, une potion de soin peut commencer son effet dans un rêve A et le terminer tranquillement dans un rêve B. Même chose (malheureusement) pour les griffes de Thanatos. Non seulement le franchissement d'une déchirure ne les annule pas, mais un effet déclenché dans un rêve A continue d'agir dans un rêve B.

Enfin, un personnage possédé par une ECNI (haine, peur, etc.) est toujours possédé après un franchissement.

La durée d'existence des déchirures du rêve est variable. Il en est qui ne durent que quelques minutes ou quelques jours. D'autres semblent ne devoir jamais disparaître — mais allez savoir ! Les déchirures peuvent également être mobiles, se déplaçant selon un parcours précis, ou divaguant comme un nuage poussé par des vents erratiques. Certaines ne cessent de croître, augmentant leur diamètre comme une silencieuse déflagration qui n'en finit pas de s'étendre. Noter enfin que leur seule manifestation physique étant une altération du spectre, faute de lumière, la nuit par exemple, elles sont totalement indétectables.

Le Blurêve

Le blurêve, parfois également nommé bleu-rêve, malrêve ou maurêve, est un phénomène d'apparence brumeuse, dont la particularité est de faire communiquer plusieurs rêves entre eux. La différence essentielle par rapport aux déchirures est qu'il ne s'agit pas d'une rupture sans transition, de l'expulsion instantanée d'un rêve à un autre, mais au contraire d'un véritable passage, sans solution de continuité, et où il est possible de refaire le chemin en sens inverse. La continuité, le «no man's dream», est assurée par la zone de blurêve, et cela implique qu'il soit traversé. Ce n'est pas instantané, on peut s'y égarer et y faire de mauvaises rencontres.

Physiquement, le blurêve se présente comme un brouillard de couleur gris bleu, à la fois épais et fluide, distordant complètement les notions de distance. Son étrangeté provient surtout de ce qu'on a moins l'impression qu'il s'agit d'un brouillard réel, plutôt que d'un flou dans sa propre vision. C'est un peu comme de la buée sur ses lunettes, sans lunettes. Accompagnant cette impression, de minuscules phosphènes bleus n'arrêtent pas de scintiller à la périphérie du champ visuel.

Aucun feu ne peut brûler dans le blurêve : torches et lanternes s'éteignent dès qu'elles y entrent. Mais le blurêve possède son propre éclairage : une clarté grise et crépusculaire, permanente, sans variation, dans laquelle on voit tout juste les formes environnantes, et juste assez pour se déplacer. Comme les distances sont distordues, il est vain d'y estimer la visibilité réelle. Si des voyageurs n'y restent pas groupés, il peuvent se perdre de vue et avoir un mal fou à se rejoindre, comme s'ils s'étaient éloignés à leur insu de plusieurs centaines de mètres. Pour ajouter au malaise, tous les sons sont assourdis, comme si l'on avait des boules de cire dans les oreilles.

Les entrées et sorties de blurêve sont généralement situées dans des endroits reculés ou géographiquement très délimités, tels que les cavernes et les ravins ; mais il arrive également que le blurêve soit imbriqué dans des zones de brouillard réel, au cœur des marais ou des forêts profondes. On commence par marcher dans un brouillard véritable ; puis peu à peu, les sons s'assourdissent, l'impression de flou l'emporte sur celle de brouillard, des étincelles silencieuses crépitent au coin des yeux : on n'est plus nulle part, on n'est plus dans aucun rêve, mais dans ces espèces de Limbes praticables qu'est le blurêve. On continue à errer, et le brouillard change à nouveau, redevenant normal. Un peu plus tard, il s'estompe entièrement ; et l'on constate qu'on a changé de rêve...

De la sorte, le blurêve peut faire communiquer non pas deux, mais une grande quantité de rêves entre eux. S'y retrouver peut devenir difficile. Il faut prendre des repères. Heureusement, le «paysage» est rarement entièrement vide. On y note souvent des éléments de décor : statues, végétaux pétrifiés, étranges constructions que la distorsion des distances rend toujours inaccessibles, mais qui peuvent servir de points de repère. Par exemple, pour aller de telle entrée de blurêve à telle sortie : marcher jusqu'à apercevoir le champignon géant, tourner alors à gauche jusqu'au moulin-squelette, continuer en direction de la silhouette de cheval, monter la côte, etc...

Le blurêve est un phénomène relativement récent, ne datant que du début du Troisième Âge, résultant des perturbations qui demeurent encore dans le multirêve. De la sorte aucune vieille légende n'en parle, aucun texte des grands auteurs du Second Âge. Seuls des bruits, des rumeurs, courent à son sujet, rapportés par des voyageurs plus ou moins dignes de foi. En réussissant INTELLECT/Légendes à -5, on pourra avoir eu vent de ces rumeurs et identifier correctement le blurêve. Une réussite normale ou significative, toutefois, ne donnera que les renseignements qu'on vient de voir. Pour connaître également les lois énoncées ci-après, il faut obtenir une réussite particulière.

Autres lois du Blurêve

Il est impossible de monter dans les TMR dans le blurêve. Aucune magie n'y est possible. Tous les sorts en cours y sont annulés, y compris les possessions et envoûtements de Thanatos.

Les objets magiques ne fonctionnent plus, pour fonctionner à nouveau à la sortie. Les potions enchantées restent enchantées mais ne font pas effet.

Les créatures invoquées (Guerriers Sordes et autres) ne peuvent franchir le blurêve, ils s'y dématérialisent. La gemme d'un Cyan ne fonctionne plus, mais re-fonctionne normalement et automatiquement à la sortie.

On peut y faire des rencontres. Soit des créatures normales, d'autres voyageurs plus ou moins égarés : soit, ce qui est bien plus probable, les entités du blurêve, appelées familièrement *blurettes*, fonctionnant de la même façon que les entités de cauchemar incarnées. L'apparence physique des blurettes est très variable et n'a fondamentalement que peu d'importance. Seules comptent vraiment leurs caractéristiques TAILLE et RÊVE.

Blurettes

caractéristiques moyennes

TAILLE	10	Endurance	21
RÊVE	11	Vitesse	—
Niveau	+1	+dom	0

Attaque 10 niv +1 init 6 +dom +1
Esquive 11 niv +1

Eviter de s'arrêter dans le blurêve, de regarder en arrière, de faire demi-tour. C'est le plus sûr moyen d'attirer des blurettes.

Tout objet dont se sépare un personnage dans le blurêve, c'est-à-dire qu'il cesse de tenir ou qui n'est plus accroché à lui, disparaît définitivement et n'existe plus. C'est entre autre le cas des affaires posées à terre, des armes échappant des mains, et c'est par définition le cas de tout projectile. Il est donc inutile de tirer sur les blurettes. Non seulement les projectiles seront perdus, mais ils n'atteindront jamais non plus leur but. Notez que si un personnage meurt dans le blurêve et n'est tenu par personne, son corps devenu objet disparaît aussitôt (de même que tout son équipement).

Aucune forme de feu ne peut brûler dans le blurêve. Les feux existants s'y éteignent, et il faut les rallumer à la sortie.

Une dernière particularité du phénomène est de rendre subjective la notion de temps. Certains personnages seront persuadés avoir marché deux heures, d'autres trois, d'autres une seule ; chacun selon ses critères. De fait, la durée réelle n'a aucune importance, puisqu'ayant changé de rêve, on peut également avoir changé de temps et se retrouver à une date différente. En ce qui concerne la fatigue, cependant, faire tirer à chacun $1d^{dr}$ et faire retirer indéfiniment en cas de 7 comme pour un Rêve de Dragon. Chacun sera persuadé d'avoir marché un nombre équivalent de demi-heures draconiques (60'), et devra compter autant de points de fatigue. Si zéro est obtenu sur le d^{dr}, le personnage est persuadé n'avoir marché que quelques minutes et ne marque aucune fatigue.

En conclusion

Telles sont, de la plus naturelle à la plus complexe, les principales façons de changer de rêve. Le gris rêve est la plus naturelle en ce sens qu'il s'opère en douceur, comme dans la réalité du sommeil. On se réveille, et l'on constate qu'on n'est plus dans le même rêve. Plus encore, on peut avoir l'impression que tout ce qu'on vient de vivre, jusqu'à cette minute, n'était qu'un rêve et que la «réalité» ne commence que maintenant. Il convient cependant de ne pas abuser du procédé et de ne plonger les personnages en gris rêve qu'entre les scénarios proprement dits, soit lorsque on désire accélérer le temps, soit lorsque on désire faire commencer le scénario suivant dans un rêve différent.

Les déchirures apparaissent principalement dans trois cas. En cas de grave mésusage de la magie. Il s'agit alors d'un accident, d'une déchirure non voulue par le scénario, dont le personnage est seul responsable, et il y a toutes les chances qu'elle mène à un milieu non viable (sous la mer, au cœur d'un volcan en éruption, etc.) Puis il y a les déchirures qui apparaissent comme des *portes* à tel ou tel endroit d'un scénario. Bonne ou mauvaise porte ? Faut-il ou non la franchir ? La réponse fait naturellement partie du scénario. Il y a enfin les déchirures obligatoires, tels des orages oniriques où les personnages sont littéralement happés par une déchirure soudaine, comme si la foudre venait de leur tomber dessus, sans pouvoir s'y soustraire. Ce procédé directif ne doit être utilisé que pour introduire un scénario bien spécifique.

Le blurêve est la façon la plus complexe de s'aventurer entre les rêves. Etant en soi un voyage, le franchissement doit toujours être voulu par les personnages et ne peut leur être imposé comme les deux premières façons. Son avantage est de permettre le retour en arrière et de faire communiquer non pas deux, mais autant de rêves qu'on le désire. Son usage principal est de servir de carrefour-charnière au centre d'une campagne.

Les Limbes

Les Limbes sont le non-rêve, le non-espace, le non-temps. Les rares voyageurs à en avoir été témoins ont raconté s'être retrouvés face à un infini de brouillard verdâtre, sombre et glacé, d'où émanait un sentiment de solitude et de néant absolu. La frontière était nette et brutale, comme quand on se retrouve face à la mer infinie en arrivant au bord d'une falaise.

Les Limbes ne sont pas rêvées par les Dragons, ni par personne. Leur apparence, même, n'est certainement qu'une illusion générée depuis l'intérieur du rêve, car nul ne peut comprendre véritablement leur essence. Les Limbes sont le néant. Rien ne peut vivre, rien ne peut exister dans les Limbes. Là où elles commencent s'achève le rêve.

Les Limbes sont des absences de rêve, des trous, des solutions de continuité dans l'activité onirique des Dragons, des passages à vide. Il est exceptionnel d'arriver au bord des Limbes, car leur manifestation est souvent protégée par des barrières naturelles : infranchissables montagnes, ravins réputés sans fond, forêts inextricables, marais hostiles et morbides, où nombre de difficultés, pièges et ennemis naturels, concourent à faire changer les personnages de rêve avant qu'ils n'aient pu les approcher.

Mais il peut arriver inversement que les Limbes se manifestent plus tôt et plus près qu'on ne s'y attend. Explorant une succession de grottes souterraines, et descendant toujours plus bas, on peut finir par arriver à une ouverture béante donnant en prise directe sur les Limbes. S'élevant dans les airs au moyen d'une bulle volante et s'imaginant naïvement que l'air et le ciel sont immensément hauts, on peut avoir la désagréable surprise de se jeter dans les Limbes au terme d'une ascension beaucoup plus courte que prévue.

Certaines légendes — qui n'engagent que leurs conteurs — décrivent les rêves comme des pierres précieuses, des gemmes de lumière, dérivant au sein du néant que sont les Limbes. Ces mêmes poètes suggèrent que la voûte du ciel nocturne n'est qu'une vision lointaine des Limbes et que chaque étoile y est la gemme lumineuse d'un rêve. Si cette légende était vraie —et au demeurant rien ne prouve ni ne dément le contraire —, quiconque marcherait assez loin en ligne droite, avec la même opiniâtreté, finirait par arriver au bord du monde, c'est-à-dire au bord des Limbes, là où finit le rêve et où commence le néant. Certains voyageurs ont affirmé avoir visité des *micro-rêves*, miettes détachées d'un plus grand rêve lors de l'éclatement du Grand Réveil, et constaté qu'il était entièrement entouré par les Limbes comme un îlot perdu dans un océan de brume verdâtre et glacée.

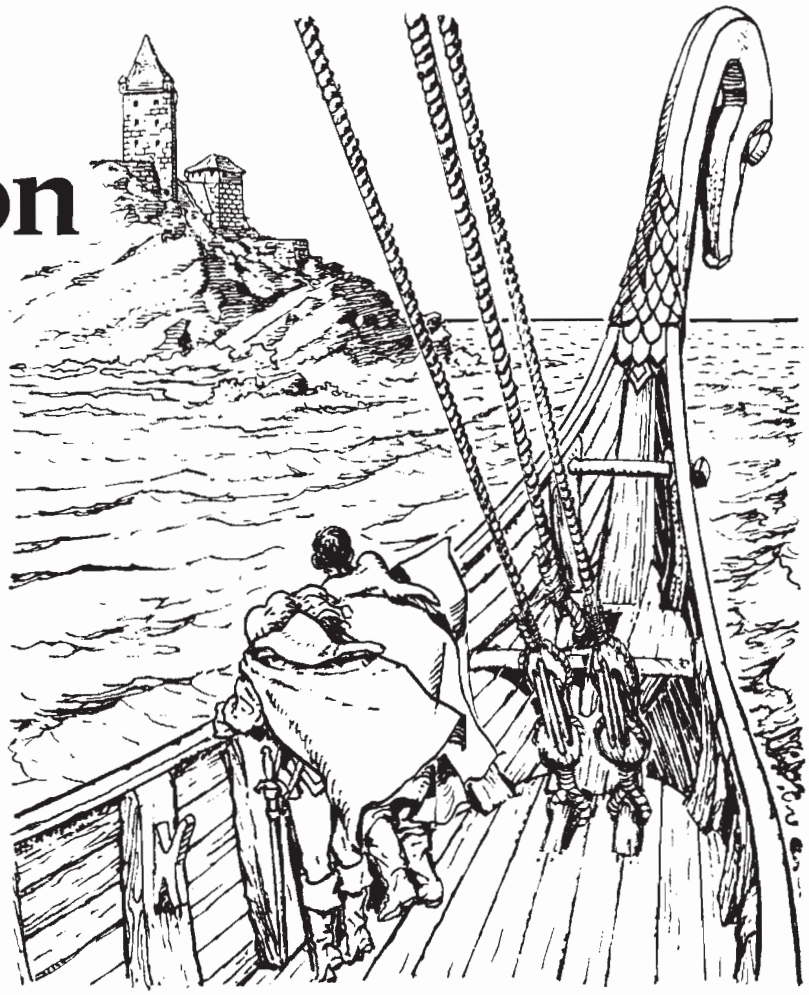
Mais les rêves ne sont pas tous des galettes dont on peut faire le tour, et d'ailleurs, qui peut affirmer qu'ils aient la moindre forme que ce soit ? Il arrive que les Limbes se manifestent à *l'intérieur* du rêve, comme des trous localisés, des solutions de continuité dans la trame de ce dernier. Explorant par exemple un vaste marais du sud au nord, on débouche inopinément sur les Limbes. Est-on arrivé au *bout du rêve* ? pas de conclusion hâtive. Contournant la zone dangereuse, on reprend l'exploration du nord vers le sud, et on retombe sur les Limbes, même chose par l'est et par l'ouest. La conclusion finale est que c'est tout le centre du marais qui est «occupé» par les Limbes, une zone qui n'existe plus et n'a peut-être même jamais existé. Les Limbes se présentent alors comme des déchirures du rêve, sauf qu'elles ne mènent nulle part sinon à la destruction totale et définitive.

En termes de jeu, deux règles sont à retenir : tout ce qui tombe ou pénètre dans les Limbes est immédiatement et irrévocablement détruit, radié à jamais de la mémoire des Dragons. Ce qui signifie que si un personnage pénètre dans les Limbes, il est non seulement détruit, mais il ne se réveillera pas dans un autre rêve, annihilé jusqu'à la moindre parcelle de son archétype.

Deuxièmement, la vue des Limbes est suggestive d'une angoisse si profonde que tout personnage doit jouer un jet de résistance standard r-8, et en cas d'échec, être frappé d'une queue de Dragon.

Seules de rares entités de rêve, considérées comme des rêves en soi, sont capables de franchir les Limbes, notamment les chimères.

Navigation



Il ne saurait y avoir de vrai voyage qui ne connaisse au moins un épisode en mer. L'angoisse de voir la côte qui s'éloigne, le ricanement des mouettes, le balancement du vaisseau sur la houle, les grincements du gréement, toutes ces émotions font partie intégrante du voyage. Les règles de Navigation sont une aide de jeu d'un emploi très épisodique. Tant qu'on reste sur la terre ferme, il n'y a pas de raison de les utiliser.

Les courants

Les mers et océans rêvés par les Dragons se caractérisent autant par la force et la direction de leurs vents que par celles de leurs courants. Ces derniers sont très nombreux, localisés, et forment un réseau complexe. Ils résultent du grand nombre de déchirures du rêve que contiennent les étendues marines et sous-marines. Aux dires de certains, toutes les mers rêvées par les Dragons communiquent entre elles par une multitude de points. La plupart de ces déchirures sont situées en profondeur, mais certaines peuvent se trouver en surface. Outre la connaissance des vents, le grand art du marin consiste à reconnaitre et évaluer les courants ainsi formés.

Généralement stables le long des côtes, les courants le sont beaucoup moins en pleine mer. D'où la première et essentielle règle de navigation : *ne jamais s'éloigner des côtes.*

Les courants ont généralement la forme d'une courbe, au rayon pouvant varier de quelques dizaines de mètres à plusieurs centaines de kilomètres, la courbe étant alors une quasi ligne droite. Ce sont des bandes de largeur variable, de quelques mètres à plusieurs centaines de mètres. C'est au centre de la bande, nommé *dos*, que la force (la vitesse) est la plus grande. Elle décroit de part et d'autre du dos, sur les *flancs*, jusqu'à devenir nulle. Un espace sans courant, c'est-à-dire situé entre deux courants, est appelé *ventre.* Enfin, les courants finissent tous par ralentir et mourir. L'espace sans courant dû à la mort de ce dernier s'appelle la *queue* ; l'espace où un courant prend naissance s'appelle la *tête.* Il est intéressant de noter que, dans leur terminologie, les marins s'imaginent naviguer sur le dos des Dragons et que, les courants se déplaçant de la tête à la queue, ces derniers vont à reculons.

Boucle. C'est l'unité de vitesse des bateaux. Une boucle équivaut à 1 kilomètre par heure draconique.

La force d'un courant traduit directement sa vitesse en boucles. Les courants emportent tout à une vitesse uniforme, quelle que soit la taille des objets. Le dos de certains courants peut avoir jusqu'à une force de 100, c'est-à-dire entraîner tout ce qui s'y trouve à une vitesse de 100 boucles. Ils sont évidemment très difficiles à remonter. Mais la majorité n'ont qu'une force de 3 à 18 (3d6).

Les perditions

La plupart des têtes et des queues des courants sont sans danger car les déchirures qui les provoquent (jaune à la tête, violette à la queue) sont situées sous la surface des eaux. En revanche, les marins redoutent ce qu'ils appellent les *perditions.* Ce sont les déchirures du rêve situées à la surface, ou pire, à une légère distance au dessus de la surface.

Les perditions violettes, à la queue des courants, sont des déchirures de départ. Etant situées à la surface, elles emportent avec elles tout ce qui s'y engouffre. La plupart du temps, les marins ne ressentent qu'une secousse, une sensation de déséquilibre, et continuent leur voyage sur une mer apparemment inchangée. En réalité, ils ne sont plus dans le même rêve, ils sont «perdus», d'où le nom donné à ces colorations violettes.

Les plus redoutées des perditions violettes sont celles qui ne touchent pas véritablement la surface et, de fait, sont capables d'emporter le bateau sans

emporter la mer qui est en dessous. Victimes de telles perditions, nombre de marins se sont ainsi retrouvés en plein désert, en forêt ou au sommet d'une montagne.

Les perditions jaunes, déchirures d'arrivée, sont les moins dangereuses. On ne risque pas de s'y perdre véritablement. Mais elles sont souvent accompagnées de tourbillons.

Les manœuvres

VUE/Navigation permet de voir les courants, à la coloration de la mer, à la forme des vagues, à l'aspect de l'écume. Permet d'en apprécier la force, la largeur, la courbure, la tête, la queue, la présence de perditions.

ODORAT-GOÛT/Navigation permet, olfactivement, de sentir le vent. On peut en déduire s'il vient de la côte ou du large. On peut sentir s'il promet d'être stable ou s'il n'est que passager, s'il va forcir ou mollir, s'il annonce une bourrasque, un calme plat, une tempête, etc.

Bon nez, bon œil ! tels sont donc les attributs du marin, les clés essentielles de la navigation. Lorsque la nuit est claire, VUE/Astrologie permet également de repérer les couchers et levers des étoiles et de maintenir un cap approximatif, mais uniquement en ce qui concerne les directions est-ouest. La latitude est un concept incertain : seuls s'en étonneront ceux qui pensent que les rêves des Dragons sont des planètes.

EMPATHIE/Navigation permet de décider des manœuvres précises à accomplir dans chaque cas : hisser telle voile ou l'affaler, changer tel cordage de position, etc. Le jet de dés n'est joué que par un seul : celui qui dirige la manœuvre (le capitaine).

Si l'ajustement final est positif, le jet n'est jamais réellement joué. C'est un cas de routine où l'on considérera la réussite automatique. S'il est de zéro ou négatif, il doit par contre être joué normalement. Noter qu'un véritable «capitaine», digne de ce nom, doit avoisiner les +10 en Navigation. En cas d'échec, fausse manœuvre, le navire encaisse à zéro ; en cas d'échec total, il encaisse à +3 (voir ci-après les dommages). Puis la manœuvre peut être recommencée.

A partir du moment où l'ordre donné est correct, l'exécution des manœuvres ne requiert aucun jet de dés de la part de l'équipage.

La difficulté du jet est à décider cas par cas par le scénario. Noter toutefois qu'un ajustement final positif ne suppose une réussite automatique que pour les manœuvres. Le jet doit toujours être joué, quel que soit l'ajustement, quand il s'agit de voir un courant ou de sentir un vent.

Les vaisseaux

Les vaisseaux sont définis par les caractéristiques suivantes :

Résistance. C'est leur résistance aux intempéries et aux chocs, leur endurance, leur solidité. A zéro point de résistance, un vaisseau perd directement des points de structure. Les points de résistance perdus peuvent être réparés en mer. 25% d'un équipage normal peuvent réparer 1d6+1 points de résistance par heure. Il faut toutefois que le matériel nécessaire soit présent : calfat, cordages, pièces de bois, etc... Un vaisseau ne peut emporter un nombre de points de réparation supérieur à sa structure.

Structure. C'est la matière-même du vaisseau, ses points de vie. A zéro point de structure, un vaisseau coule ou n'est plus qu'une épave inutilisable. Les points de structure perdus ne peuvent être réparés qu'en cale sèche.

Vitesse. C'est la vitesse du navire obtenue grâce au vent quand la voilure est utilisée. Les navires de *Rêve de Dragon*, de type antique-médiéval ont généralement des voiles carrées, parfois de longues voiles triangulaires montées sur antenne. Ils ne connaissent que 3 allures : vent arrière ; trois-quarts arrière ; de travers. Ils ne peuvent jamais remonter le vent au près. La vitesse de chaque navire est exprimée par 3 chiffres, x/y/z, qui représentent respectivement les vitesses des trois allures possibles. Ces chiffres sont à multiplier par la force du vent, pour obtenir la vitesse réelle exprimée en boucles.

Dans le port d'Esparlongue, Nitouche et Brucelin se sont embarqués à bord du Homard Cramoisi. Ce vaisseau a comme ca-ractéristique de vitesse : 4/3/1. Supposons qu'il souffle un vent de force 4. Par vent arrière, le Homard Cramoisi filera à une vitesse de 4 x 4 = 16 boucles (soit 16 km/h draconique, soit encore, exprimé dans un autre jargon, une vitesse de 4,3 nœuds) ; par trois-quarts arrière, il filera à 3 x 4 = 12 boucles ; et par vent de travers, à 1 x 4 = 4 boucles.

A la vitesse due au vent peut toujours s'ajouter ou se soustraire la force d'un courant.

Si le Homard Cramoisi a le vent arrière, mais remonte un courant de force 10, sa vitesse tombera à 16 -10 = 6 boucles. S'il prend le vent de travers en descendant un courant de force 8, sa vitesse sera 4 + 8 = 12 boucles.

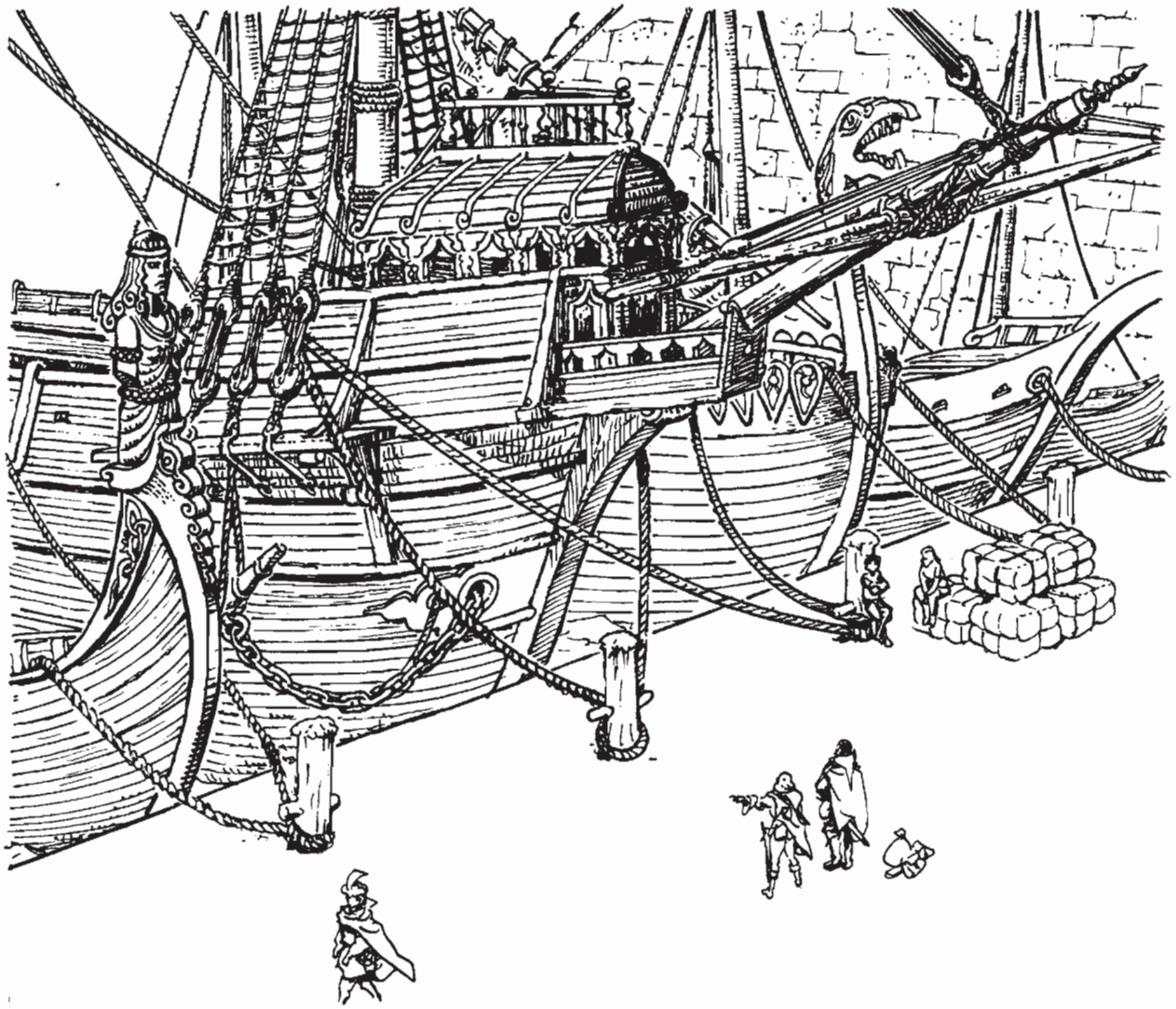
Bonus rames. Le premier nombre, entre parenthèses, (x),indique le nombre de paires de rames nécessaires pour obtenir la vitesse indiquée. Les deux nombres suivants, +y/+z, expriment directement la vitesse en boucles quand le bateau est propulsé de toute la force de ses rames et représentent respectivement la simple et double cadence. La simple cadence coûte 2 points de fatigue par période de 60 minutes à chaque rameur (4 points par heure), la double

Quelques embarcations types

Les modèles suivants sont donnés à titre d'exemple et pour fixer un ordre de grandeur en ce qui concerne les caractéristiques (structure, résistance, etc). Ils peuvent naturellement être soumis à de multiples variations.

	Résistance	Structure	Vitesse (boucles)	Bonus rame	Manœuvrabilité	Équipage (hommes)	Prix (sols)
Canot	14	6	—	(2)/+3/+5	—	1	10
Barque	20	10	3/2/1	(4)/+4/+6	0/0/-4	4	30-50
Drakkar	28	12	3/2/1	(10)/+10/+14	0/-2/-4	8	150-200
Nef	30	14	5/4/2	—	0/-3/-4	12	400-600
Galère	36	14	2/2/1	(16)/+12/+16	0/-4/-6	10	400-600

Note. La manœuvrabilité et le nombre d'hommes d'équipage ne s'appliquent qu'à l'utilisation des voiles, pas des rames. Pour drakkar et galère, le nombre de rameurs est du double du nombre de paires de rames.



cadence coûte 3 points de fatigue par période de 30 minutes (12 points par heure). Ces bonus s'ajoutent à la vitesse déjà obtenue par le navire en fonction du vent et/ou du courant. Le résultat peut être négatif. Si un navire veut remonter un courant de force 9 et ne peut obtenir que 8 à double cadence, il recule en fait de 1. Chaque paire de rames manquante baisse la vitesse proportionnellement. Arrondir au plus près.

Manœuvrabilité. Ajustement aux jets d'EMPATHIE/Navigation par rapport à certaines allures ou manœuvres. Comme la vitesse, la manœuvrabilité est expri-mée par 3 ajustements correspondant aux trois allures.

Équipage. Nombre normal de marins que doit posséder le vaisseau. Faire la moyenne de compétence Navigation de l'équipage en considérant chaque marin manquant comme un marin à -11. Si la compétence moyenne obtenue est positive, on n'en tient pas compte. Si elle est négative, elle ajuste d'autant le jet d'EMPATHIE/Navigation du capitaine, en plus de l'ajustement de condition. Puis, comme dit plus haut, si l'ajustement final reste positif, il n'y a pas vraiment de jet à tirer.

Le Homard Cramoisi doit avoir un équipage minimum de 20 hommes. 20 marins sont effectivement enrôlés, ayant tous +3 en Navigation. Tant qu'ils sont là tous les vingt, la compétence moyenne de l'équipage est de +3 et le capitaine peut diriger sans malus. Mais après une grave tempête, l'équipage décimé ne comprend plus que 7 marins. Tout se passe alors comme s'il y avait 13 marins à -11 et 7 marins à +3. On fait la moyenne et on obtient -6,1. Arrondi au plus près, cela donne -6. Dès lors, à chaque manœuvre, le capitaine aura un malus de -6. Supposons qu'il ait lui-même +10 en Navigation et qu'il tente, par exemple, de virer de bord dans une passe dangereuse, manœuvre estimée selon le scénario à une difficulté -4. L'ajustement du jet d'EMPATHIE/Navigation du capitaine sera donc calculé : (-4) + (-6) + (+10) = 0. Et à zéro, le jet doit réellement être joué.

Les vents et la mer

La force et la direction du vent peuvent être décidées par le gardien des rêves en fonction de son scénario ou déterminées aléatoirement. Pour la direction, utiliser 1d8, en supposant 1 = nord, 2 = nord-est, etc. Pour la force, tirer $1d^{dr}$ (0 à 7), et pratiquer comme pour un rêve de Dragon. Retirer et ajouter tant qu'on obtient 7. Zéro indique calme plat, pas de vent ; et 8 ou plus indique une tempête capable de causer des dommages.

Vent	*Force*	*Mer*
Calme	0	Calme
Légère brise	1	Belle
Jolie brise	2	Peu agitée
Bonne brise	3	Agitée
Vent frais	4	Forte
Coup de vent	5	Très forte
Fort coup de vent	6	Très forte
Tempête	7-9	Grosse
Violente tempête	10-13	Très grosse
Ouragan	14+	Enorme

Les dommages

Chaque agression que peut subir un vaisseau (tempête, récif, etc) est caractérisée par un +dom, comme pour les combats. Le vaisseau joue alors un jet d'encaissement et l'on se reporte à la table des Avaries.

Quand la résistance tombe à zéro, les dommages suivants sont directement perdus en structure. Quand la structure tombe à zéro, c'est le naufrage.

La vitesse effective du navire est réduite de 1 boucle par point de structure manquant. Ce malus ne s'applique qu'à la propulsion par vent/rame, pas à la propulsion due au courant. De même, chaque point de structure manquant donne un malus de -1 à la manœuvrabilité, c'est-à-dire au jet d'EMPATHIE/Navigation du capitaine.

Pris dans la tempête, le Homard Cramoisi doit jouer un jet d'encaissement à +1. On tire 2d10, donnant 15, +1 = 16, une avarie grave. Il perd 2d6 points de résistance, en l'occurrence 8, et 2 points de structure. Quand le calme revient, le gardien des rêves annonce que 3 marins sont portés disparus. Avec un vent arrière de force 3, le navire devrait filer à 3 x 4 = 12 boucles. Mais comme il lui manque 2 points de structure, sa vitesse ne sera que de 12 - 2 = 10 boucles. Les 2 points de structure manquant sont également un malus de -2 aux jets d'EMPATHIE/Navigation du capitaine, s'ajoutant au malus dû à un équipage incomplet. «On peut vous aider ?» propose aimablement Nitouche.

Les récifs

Les hauts-fonds et les récifs sont caractérisés par un +dom, compris entre 0 pour les simples hauts-fonds et +5 pour les récifs les plus déchirants. A ce +dom s'ajoute un second, dû à la vitesse du navire en boucles (vent, rames, courant combinés), selon la table ci-dessous.

Vitesse (boucles)	*+dom*
1-6	0
7-12	+1
13-16	+2
17-20	+3
21-24	+4
25-26	+5
27-30	+6
31-35	+7
36-40	+8
(+5)	(+1)

Mal secondé, le capitaine du Homard Cramoisi dirige le navire vers des hauts fonds dont le gardien des rêves estime le +dom à +2. Au moment du choc, le Homard Cramoisi a une vitesse de 10 boucles. Le +dom subi sera donc de +3 (+2 de hauts-fonds + +1 de vitesse).

Avaries

		perte de points	
		de résistance	*de structure*
01-10	**dégâts mineurs**	-1d4	0
11-14	**avarie légère**	-1d6	0
16-19	**avarie grave**	-2d6	-2
20+	**avarie critique**	-3d6+	-4+

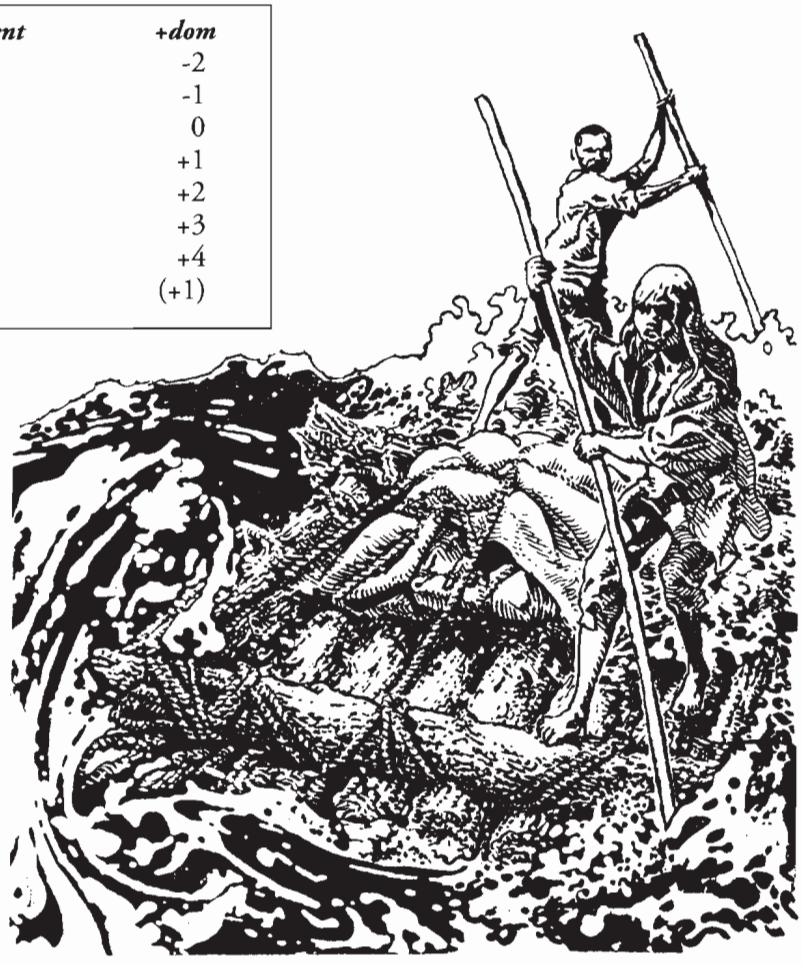
Les tempêtes

Les tempêtes sont des vents de force 8 et plus. Elles endommagent obligatoirement les navires, quelle que soit la compétence des marins. Dans ce cas, la compétence effective consiste à se débrouiller pour ne pas subir la tempête. Quand un navire est pris dans une tempête, il doit jouer un jet d'encaissement par rapport à la violence de la tempête, selon la table ci-dessous. Ces dommages sont indépendants de ceux qui peuvent être parallèlement causés par des récifs ou des hauts-fonds.

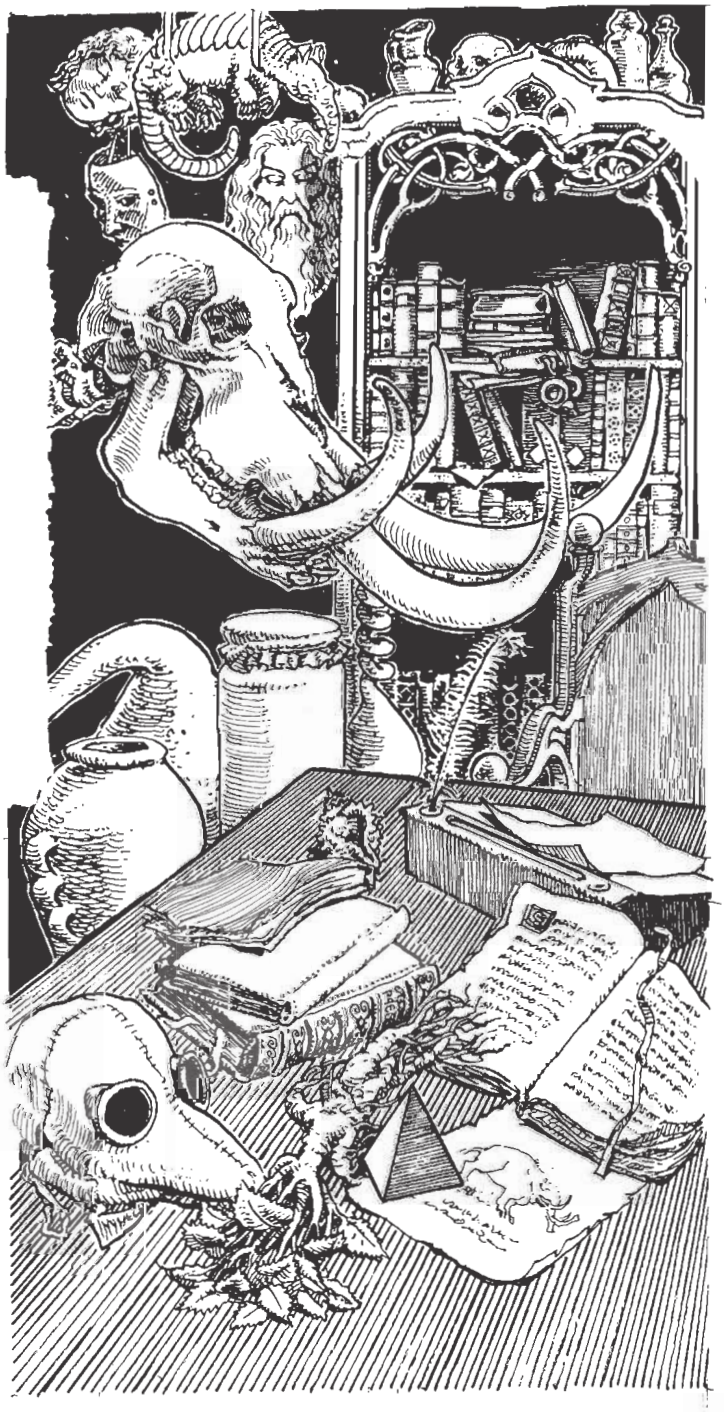
Force du vent	*+dom*
8	-2
9	-1
10	0
11	+1
12	+2
13	+3
14	+4
(+1)	(+1)

Phases des tempêtes. Les tempêtes ont autant de phases qu'il y a eu de d^{dr} *rejoués*. Au minimum 1 par définition. On joue autant de jets d'encaissement qu'il y a eu de phases, mais avec des +dom graduels.

Par exemple, un premier jet de force de vent donne 7. On *rejoue* donc et on obtient 7 à nouveau ; on *rejoue* encore et on obtient encore 7 ; on *rejoue* une troisième et (ouf !) on n'obtient que 4. Trois dés ayant été *rejoués*, la tempête aura trois phases. La première avec une violence de 7 + 7 = 14 (+dom +4) ; la seconde avec une violence de 14 + 7 = 21 (+dom +11) ; la troisième avec une violence de 21 + 4 = 25 (+dom +15). Les tempêtes peuvent être des événements tragiques.



Connaissance



Ce chapitre est une aide de jeu multiple destinée à étoffer les compétences de connaissance. On y trouvera des exemples de plantes pour satisfaire la Botanique, des maladies pour servir la compétence Médecine, une bibliographie choisie pour accré-diter la compétence Écriture, ainsi que les grands principes d'Alchimie, telle qu'on la pratique dans Rêve de Dragon, accompagnés des recettes de base. Les autres connaissances sont traitées sépa-rément : pour l'Astrologie, voir les règles additionnelles du Livre I ; pour la Zoologie, voir les animaux du prochain chapitre de ce même livre.

Botanique

Si l'on peut supposer que toutes les plantes de notre monde réel poussent dans l'univers de *Rêve de Dragon*, on peut imaginet qu'il y en a également bien d'autres. Le lexique ci-après n'est pas exhaustif, et chaque gardien des rêves est invité à l'enrichir de ses propres trouvailles. Nombre de plantes n'ont de mérite que d'exister, et l'on se bornera à de brèves indications. Seules les plus utiles ou les plus insolites méritent quelques détails.

Pour savoir si l'on connaît une plante donnée, ainsi que les connaissances s'y rattachant, utiliser INTELLECT/Botanique. Rechercher une plante avérée connue demande VUE/Survie en milieu X. EMPATHIE/Survie en milieu X peut tout juste faire savoir empiriquement que telle plante n'est pas mauvaise ou que telle autre est nocive, sans plus de précision.

Aucune difficulté chiffrée n'est fournie dans la liste suivante. C'est à chaque gardien des rêves de décider de l'existence de la plante dans son scénario et d'en évaluer la rareté/abondance. Il peut toutefois guider son appréciation sur les quatre qualificatifs utilisés : *commun, fréquent, rare, rarissime*. Ces qualificatifs sont d'ordre général car une plante commune dans un rêve peut être rarissime dans un autre et inversement. En termes pratiques, *commun* peut correspondre à une difficulté zéro, *fréquent* à une difficulté -2, *rare* à une difficulté -5, et *rarissime* à -8 et plus.

Herbes

Bélidane. Herbe de soin. Herbacée aux feuilles fines et dentelées comme celle de la ciguë. Ne pousse que sur les versants de collines ensoleillées. Fréquente. *(Voir Livre I, La Santé.)*

Chronophile. Minuscule herbacée à feuille unique, poussant usuellement en toutes forêts, parmi les mousses où elle est difficile à repérer. La chronophile entretient des rapports étranges avec le temps. Elle est souvent bien verte en pleine sécheresse, jaunie en période d'humidité, rare au printemps, abondante sous la neige, comme si elle était en perpétuel *décalage temporel*. Elle peut être consommée en décoction, une dose devant toujours faire 3 brins. Plusieurs doses peuvent être préparées dans la même quantité d'eau (2 mesures au départ, réduites à une, selon la recette usuelle).

En décoction naturelle, la chronophile a un effet détestable. Elle plonge le buveur dans un état de décalage temporel sauvage, se traduisant par un état semi-hallucinatoire accompagné de spasmes et de crispations incontrôlables. En termes de jeu, chaque dose ingérée donne un malus de -1 à tous les jets d'action physique.

L'enchantement de la décoction permet par contre d'en contrôler les effets et de tirer un bénéfice de son effet de décalage temporel. Chaque dose de la décoction doit être enchantée de 3 points de rêve. Si par exemple 3 doses ont été mises à décocter (9 brins), il faudra 9 points de rêve pour l'enchanter (si le nombre de points de rêve est insuffisant, l'effet sauvage l'emporte automatiquement sur l'effet contrôlé). Le buveur doit alors tenter un JR standard r-8. En cas de réussite, la magie n'opère pas, et c'est malheureusement l'effet sauvage qui se produit. En cas de JR échoué, le buveur dépense un point de rêve de maîtrise, puis la magie opère, conférant un bonus de +1 par dose. Ce bonus s'applique à tous les jets de Mêlée et de Dérobée (attaque, parade, esquive) ainsi qu'aux jets de Tir et Lancer sur une cible *mobile*. Le bonus de décalage temporel ne réduit pas la difficulté due à la taille ou à l'éloignement de la cible, uniquement celle due à son mouvement. L'effet dure une heure (120 mn) à compter dès l'ingestion de la potion.

Quoique poussant en toutes forêts, la difficulté a repérer la chronophile en fait une plante *rare*. On peut la trouver chez les herboristes au prix moyen de 60 deniers la dose.

Pressentant la présence de Groins, Nitouche prépare une décoction de 12 brins de chronophile (4 doses), puis l'enchante du nombre de

points de rêve exigés, soit 12. Elle la fait boire à Brucelin. Ayant manqué son jet de résistance, celui-ci aura maintenant un bonus de +4 à tous ses jets de combat pendant une heure.

Endorlotte. Plante voisine du gui, poussant en parasite dans les branches des arbres de toutes forêts, l'endorlotte est une herbe de soin fonctionnant comme les dix grandes herbes connues, avec un bonus de guérison de +5. Son pouvoir ne s'applique toutefois qu'à la récupération des points de vie, pas à la cicatrisation des blessures. Elle doit être préparée en décoction selon la règle standard, à raison de 12 - 5 = 7 brins pout une décoction, et bue par le convalescent. Puis lors du test de récupération des points de vie :

Part.	4 points de vie regagnés
Sign.	3 points de vie regagnés
Norm.	2 points de vie regagnés
Tout échec.	Aucun point, sans autre conséquence.

Enchantée, la décoction d'endorlotte fonctionne selon la règle standard avec son bonus de +5, et pratiquement devient équivalente à l'ortigal noir. Rare.

Fausse suppure. Herbe de soin. Mousse semblable à la suppure, mais plus sèche, et poussant en tous milieux. Commune. *(Voir Livre I, La Santé.)*

Faux murus. Herbe de soin. Variété de murus poussant en prairie de montagne. Rare. *(Voir Livre I, La Santé.)*

Herbe de lune. Petite herbacée aux feuilles en forme de polygone à 7 côtés, d'un bleu très pâle, presque translucide, ne poussant qu'en haute montagne, à partir 2000 mètres, et uniquement dans les recoins pouvant être éclairés par la lune. L'herbe de lune possède un fort pouvoir onirique sur celui qui la consomme ; en termes de jeu, elle permet de gagner des points de rêve. Elle doit être cueillie de nuit et lorsque la lune l'éclaire, faute de quoi son pouvoir est nul. Sa force dépend de la phase lunaire durant laquelle elle est cueillie :

Nouvelle lune	0
Nouvelle lune à 1er quartier	1d3
Premier quartier à pleine lune	1d6+2
Pleine lune	1d6+4
Pleine lune à deuxième quartier	1d6
Deuxième quartier à nouvelle lune	1d2

Une fois séchée, l'herbe de lune peut être fumée dans une pipe ou préparée en décoction. Dans les deux cas, une dose doit être composée de 7 brins. Dès la dose absorbée (bue ou fumée), le consommateur doit jouer un JR r-force, c'est-à-dire un jet de points de rêve ajusté négativement à la force de l'herbe. Si le JR réussit, aucun effet ne se produit ; s'il échoue, le consommateur gagne immédiatement un nombre de points de rêve égal à la force de l'herbe, puis en échange, marque un nombre identique de points de fatigue. On peut ainsi gagner des points de rêve même si le seuil de rêve est dépassé, mais se souvenir que dépasser le triple de son seuil provoque l'éclatement. L'herbe de lune est parfois trouvable chez les herboristes, mais n'est pas bon marché. Une dose (7 brins) vaut usuellement un nombre de sols égal à sa force. Une dose de force 6 vaut ainsi 6 sols. Rare.

Mercurion. Lierre noirâtre s'accrochant aux arbres des forêts, principalement les chênes. C'est une des herbes de base utilisées en alchimie (voir ci-après). Commune.

Méritoine. Herbe de soin. Plante rampante et ramifiée, aux minuscules feuilles vert pâle, s'accrochant aux troncs de certains conifères. Fréquente. *(Voir Livre I, La Santé.)*

Murus. Herbe de soin. Sorte de minuscule chardon aux feuilles vert violacé, s'accrochant aux rochers escarpés. Son principe actif est contenu dans ses piquants. Rare. *(Voir Livre I, La Santé.)*

Névropenthe. Plante foisonnante à grappes de feuilles rondes, dont le vert est souvent piqueté de points rouges. Pousse au coeur de toutes forêts à l'abri des fourrés et des ronciers. C'est une des herbes de base utilisées en alchimie. Rare.

Ortigal. Herbe de soin. Plante aquatique des marais, aux petites feuilles rondes et luisantes, voisine du nénuphar. Fréquente. *(Voir Livre I, La Santé.)*

Ortigal glauque. Plante aquatique de la famille des ortigals. Ecrasées sur le visage et la peau, ses feuilles exhalent une odeur qui repousse les moustiques. Ce peut être une bonne précaution contre les maladies véhiculées par ces derniers, notamment la fièvre brune. Commun.

Ortigal noir. Herbe de soin. Variété d'ortigal aux feuilles d'un vert sombre presque noir. Fréquente. *(Voir Livre I, La Santé.)*

Satum. Egalement appelé *nez de satin*, le satum est une petite plante à feuille unique, douce et moirée comme le satin, poussant en toutes forêts, usuellement à l'orée des clairières. C'est une des herbes de base utilisées en alchimie (voir ci-après). Commune.

Solimonce. Variété d'ortie non urticante, poussant dans les lieux humides à l'abri de la lumière. Ses décoctions sont réputées souveraines contre les maladies des yeux (voir la fièvre brune). Rare.

Suppure. Herbe de soin. Sorte de mousse d'aspect maladif, s'accrochant aux vieux troncs et aux rochers des forêts, d'où elle semble *suppurer*. Commune. *(Voir Livre I, La Santé.)*

Tanemiel. Herbe de soin. Plante grimpante, dotée de vrilles, voisine du liseron, de couleur vert laiteux presque blanc, s'accrochant aux arbres des forêts chaudes et humides. Rare. *(Voir Livre I, La Santé.)*

Tanemiel doré. Herbe de soin. Variété de tanemiel aux feuilles luisantes de couleur ambrée. Rarissime. *(Voir Livre I, La Santé.)*

Tshaï. Petit arbuste à fleurs blanches et feuilles persistantes, poussant au versant des collines ensoleillées. Une fois séchées, ses feuilles sont consommées en infusion, donnant une boisson parfumée et tonique. Par extension, *tshaï* est aussi le nom donné à la boisson en question. Fréquent.

Fruits et Baies

Amandelle. Fruit de l'amandelier, un petit arbuste à feuilles très découpées de couleur mauve pâle à violet foncé. L'amandelle est une noix plate et allongée au goût d'amande allié au parfum de violette. Fréquente.

Calamine. Fruit du calaminier, sorte de figuier rampant doté de lianes et de vrilles. La calamine pousse en petites grappes de fruits à goût mi-figue, mi-raisin. Fréquente.

Clopinette. Fruit du clopinier, petit arbuste buissonneux semblable au genêt. Les clopinettes poussent en grappes nombreuses de petites baies rondes d'un blanc presque translucide. Peu juteuses, elles sont d'un goût neutre, non sucré, même pas âpre, et sont d'un pouvoir nutritif ridiculement faible (3 livres pour 1 sust). Poussant de préférence en plaine, y compris à l'abord des villages, elles sont ordinairement dédaignées des autochtones, même des animaux sauvages. On les laisse aux voyageurs. Pour cette raison, elles sont parfois appelées *baies des voyageurs*. Commune.

Floume. Fruit du floumier, sorte de poirier pleureur vivant dans les lieux très humides, au bord des rivières ou dans les marais. La floume a l'aspect d'une poire jaune pâle à la chair ferme, grumeleuse et rose. Son goût est âcre et amer, et son pouvoir nutritif encore plus faible que celui des clopinettes. Il existe heureusement une larve parasite, appelée *ver du floumier* ou plus simplement *floumette*. Ce ver ronge la floume de l'intérieur et la dévore entièrement, ne laissant à la place de la chair qu'un excrément brunâtre, sorte de gelée poisseuse. Cette pommade est en revanche hautement nutritive, bien que son goût soit parmi les plus ignobles. Jouer VOLONTÉ à -3, et en cas d'échec, recracher tellement c'est mauvais. Une floume bien floumée, c'est-à-dire bien véreuse, vaut en moyenne 3 points de sustentation. Fréquente.

Lulube. Fruit du lulubier, arbre de la taille d'un cerisier, la lulube est un petit fruit rouge dont le goût est un panaché de cerise et de citron. Fréquente.

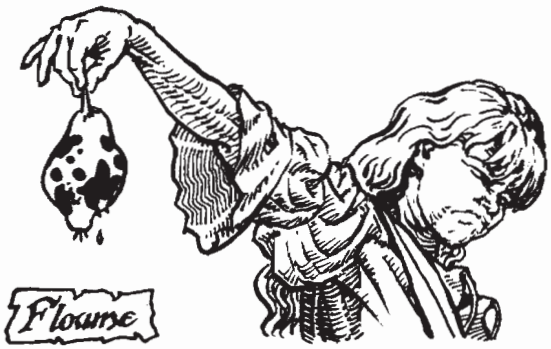
Mélikasse. Fruit du mélikassier, arbuste buissonneux voisin du sureau. La mélikasse pousse en grappes de petites baies noires. Insolite, son goût est un mélange de cassis et de savon. Fréquente.

Noisemûre. Fruit du noisemûrier, petit arbuste très ramifié vivant en sous-bois à l'ombre des plus grands arbres. La noisemûre a extérieurement l'apparence d'une grosse noisette à la coquille rougeâtre et granulée. Intérieurement, sa chair est tendre, juteuse et sucrée. Fréquente.

Mignote. Cône du mignotier, arbre voisin du mélèze, poussant en contreforts montagneux. Les mignotes doivent être grillées puis moulues. La farine obtenue a un goût chocolaté qui accompagne agréablement le lait chaud du petit déjeuner. Fréquente.

Trésure. Fruit du trésurier, buisson épineux de la famille des ronces poussant principalement en montagne. La trésure est une grosse framboise de la taille d'une mandarine, rouge foncé avec un jus noir. Non seulement délicieuse, la trésure est nourrissante et énergétique. Chaque fruit vaut 3 points de sustentation et défatigue instantanément comme après une heure de sommeil. En termes de jeu, effacer un segment comme si l'on venait de dormir une heure. Enfin, si la règle additionnelle du Moral est utilisée, faire suivre un repas de trésures (qu'il soit composé d'un ou plusieurs fruits) d'un jet de Moral en situation heureuse. Une fois cueillies, les trésures ne se conservent pas plus de 12 heures, et même leur jus n'a plus aucune valeur. Véritables plantes miraculeuses, les trésuriers portent des fruits d'un bout de l'année à l'autre, même en hiver sous la neige. Rare.

Veloute. Fruit du veloutier, petit arbre pleureur au tronc recouvert d'un lichen duveteux gris rose, poussant usuellement au bord de l'eau, la veloute est une petite pêche très velue, juteuse et douce, au goût panaché de litchi et de fraise des bois. Fréquente.



Champignons comestibles

Quoique d'un goût souvent délicieux, les champignons sont rarement nourrissants. Ils servent surtout d'accompagnement ou de condiment dans un ragoût. Tous poussent en forêt, de préférence après une forte humidité. Le nombre entre parenthèses correspond à la qualité de leur goût, de 1 = banal, à 5 = excellent.

Asper violet. Champignon violet à pied filiforme et chapeau pointu très effilé (2). Fréquent.

Corne de rêve. Champignon en forme de conque violet sombre (5). Rarissime.

Fricortille. Bolet à pied mince et blanc, et large chapeau pointu blanc à pois bleus (3). Fréquent.

Gironcle. Sorte de girolle à pied violet et corolle brun doré (4). Rare.

Primelune. Apparaissant le plus souvent à la nouvelle lune, c'est un petit champignon à pied blanc et chapeau plat vert tendre (1). Commun.

Salsimir à points jaunes. Sorte de bolet doté d'un pied blanc et mince, au chapeau arrondi brun à pois jaune (1). Commun.

Salsimir à points rouges. Autre variété de salsimir, au teint plus clair et tacheté de points rouges (2). Fréquent.

Salsimir ventru. A points jaunes ou à points rouges, le salsimir ventru se distingue par un pied large et renflé (4). Rare.

Tricollet. Champignon à pied blanc, triple volve, et large chapeau vert à points bleus (4). Rare.

Fruits et Champignons vénéneux

Toutes les baies et champignons présentés ci-dessous sont des toxiques mortels. Leur poisons sont indiqués avec les abréviations suivantes : M = malignité \ P = périodicité \ D = dommages exprimés en perte de points de vie à chaque période, par exemple D2 veut dire perte de 2 points de vie à chaque fois. Suivent enfin la difficulté à diagnostiquer l'empoisonnement et les bonus des deux antidotes connus. Se rappeler que les dix grandes herbes de soin sont également des antidotes universels. *(Voir Livre I, La Santé).*

Amanite thanataire. L'un des plus beaux, mais également le plus foudroyant des champignons vénéneux. Pied et volve élégamment proportionnés, chapeau arrondi à peine galbé, le tout paré d'une somptueuse teinte blanc argenté parsemée de points noirs. M7 \ P 3 rounds \ D4 \ -3 \ Tournegraisse +12, Perle de Bjwal +10. Fréquente.

Arrache-rêve. Le plus virulent des champignons vénéneux après l'amanite thanataire, procurant une agonie des plus douloureuses. Ressemble à cette dernière, avec un chapeau en boule au lieu de plat et galbé. M6 \ P 4 rounds \ D4 \ -3 \ Tournegraisse +14, Perle de Bjwal +12. Fréquent.

Blèmissure. Champignon affectant la forme d'une éponge, de couleur gris blême, apparaissant sur les troncs des arbres. M4 \ P 1 minute \ D2 \ -4 \ Élixir des Gnomes +14, Huile de Sélikanthe +10. Fréquente.

Bousille. Appétissant champignon brun beige très semblable à la morille. M5 \ P 6 rounds \ D3 \ -4 \ Teinture d'Érozonne +10, Topazoïne +6. Fréquente.

Crétamère. Petite fraise des bois en forme de crête dentelée. Son goût est très amer et devrait suffire à dissuader les gourmands. M3 \ P 3 minutes \ D2 \ -3 \ Lait de lune +12, Gelée royale +8. Fréquente.

Croupigne. Sorte de groseille rose pâle, poussant à l'orée des sous-bois et des clairières. M2 \ P 5 minutes \ D1 \ -3 \ Élixir des Gnomes +16, Gelée Royale +10. Fréquente.

Fesse de groin. Poussant à même le sol, sans quasiment de pied, c'est un champignon fendu verticalement, évoquant un gros derrière pustuleux. Quand on le bouscule, il émet un bruit incongru, accompagné d'une odeur pénible. M3 \ P 1 minute \ D1 \ -3 \ Bitume de camphre +16, Élixir des Gnomes +12. Commune.

Fumebol. Champignon brun ressemblant grossièrement au cèpe bolet. M5 \ P 8 rounds \ D2 \ -5 \ Sable-Poudre +12, Huile de Sélikanthe +8. Rare.

Genèfle. Fruit du genèflier, arbuste buissonneux vivant en plaine. La genèfle est très semblable à la clopinette, mais avec une peau plus nacrée. M1 \ P 10 minutes \ D1 \ -3 \ Teinture d'Érozonne +16, Topazoïne +12. Commune.

Hécatombe. Petite poire rouge à peau lustrée, au goût acidulé et pas désagréable. M4 \ P 1 minute \ D2 \ -5 \ Bitume de camphre +12, Mirobolant +6. Rare.

Nanar. Champignon assez amusant, avec un pied minuscule et un joli petit chapeau rose. M2 \ P 2 minutes \ D1 \ -3 \ Teinture d'Érozonne +16, Lait de lune +12. Commun.

Salsimir à points verts. Champignon semblable aux autres variétés de salsimir, hormis la couleur de ses points. M1 \ P 5 minutes \ D1 \ -5 \ Lait de lune +14, Gelée royale +12. Rare.

Urticants venimeux

Toutes ces plantes produisent des enflures autour des plaies occasionnées par les piquants. Les symptômes sont des sensations d'étouffement accompagnées de vertiges et de sueurs froides.

Cheleuse. Fausse menthe à feuilles urticantes. M1 \ P 5 minutes \ D1 \ -3 \ Liqueur de Bagdol +16, Mirobolant +14. Fréquente.

Énervure. Fausse fougère aux feuilles tranchantes comme des rasoirs, distillant un venin mortel. M3 \ P 1 minute \ D2 \ -3 \ Tournegraisse +14, Mirobolant +10. Fréquente.

Ortilise. Redoutable variété d'ortie, poussant dans les lieux humides, le voisinage des marais. M3 \ P 1 minute \ D2 \ -3 \ Topazoïne 12, Lait de lune +8. Fréquente.

Ortironce. Ronce venimeuse infestant de nombreux fourrés. M4 \ P 1 minute \ D2 \ Bitume de camphre +12, Teinture d'Érozonne +8. Commune.

Ossiphage. Également appelée *suceuse d'os*, c'est une liane rampante à feuilles triangulaires de couleur violacée. Chaque feuille est dotée de trois longs piquants, une à chaque pointe de son triangle. Son venin est si foudroyant que la victime n'a souvent pas le temps d'aller bien loin et meurt empêtrée dans la liane. Il arrive que l'on découvre un squelette entier au coeur d'un bouquet d'ossiphage, chaque os maintenu en place par les vrilles de la plante. M6 \ P 3 rounds \ D4 \ -5 \ Perle de Bjwal +10, Huile de Sélikanthe +6. Rare.

Maladies

Les exemples de maladies présentées ci-après fonctionnent tous selon les règles énoncées au Livre I, *5. LA SANTÉ*. C'est au gardien des rêves de décider, à chaque occasion, si la maladie peut être contractée ou non, par un jet de Chance par exemple. Si la maladie peut être contractée, le premier jet de CONSTITUTION n'est joué qu'au bout de la première période. Le personnage n'est effectivement malade qu'à partir du moment où il a commencé à subir des dommages.

Fièvre brune

La fièvre brune est une fièvre mortelle véhiculée par les moustiques de certains marais. Outre un affaiblissement général, elle provoque la cécité. Ses symptômes progressifs consistent en hallucinations de taches brunes, puis en saignement des yeux, jusqu'à la cécité complète qui précède la mort. La première période indiquée est celle de l'incubation, la seconde est la périodicité normale. Tant que le malade n'a subi aucun dommage, utiliser la période d'incubation (1 heure) ; puis dès qu'il a perdu un premier point de vie, utiliser la périodicité normale (6 heures).

Malignité	6
Périodicité	1 heure \ 6 heures
Dommages	Perte de 1 pt de vie et de 1 pt de VUE.
Remèdes	-4 \ Élixir des Gnomes +14, Bitume de Camphre +10.

Les points de VUE perdus ne peuvent être regagnés que quand la maladie est entièrement guérie. A chaque point de vie regagné, jouer un jet de CONSTITUTION ajusté négativement par les points de vie toujours manquants. Puis selon le résultat :

Part.	Regain de 2 points de VUE
Norm. et Sign.	Regain de 1 point de VUE
Echec et Ech.P.	Aucun regain
Ech.T.	Aggravation, re-perte d'un point de VUE

Si tous les points de Vie ont été regagnés et qu'il manque toujours un ou plusieurs points de VUE, jouer un jet de CONSTITUTION à zéro toutes les 12 heures, et appliquer les mêmes résultats que ci-dessus. Une potion d'herbes de soin enchantée peut faire regagner tous les points de vie une fois la maladie guérie, mais ne fait pas regagner les points de VUE perdus. Si le malade est devenu entièrement aveugle au cours de sa maladie, c'est-à-dire si sa VUE est tombée à zéro, il perd définitivement un point de VUE. Quand il regagnera ses points de VUE, il les regagnera tous moins un.

Bains de solimonce. Une décoction de feuilles de solimonce (voir plus haut, *Botanique*) utilisée en bains d'yeux donne un bonus de +4 au jet de CONSTITUTION pour le regain des points de VUE. La décoction se prépare comme une décoction d'herbes de soin. Pour baigner les deux yeux, il en faut 10 brins. Le bain doit durer 60 minutes (pour les deux yeux), puis les yeux doivent être tenus à l'abri de la lumière pendant un minimum de 3 heures. Le mieux est de les fermer et de dormir. Un bain d'yeux n'est valable que pour un seul jet de CONSTITUTION. Dans tous les cas, la fréquence des jets est toutes les 12 heures. La décoction de solimonce n'étant jamais bue, un enchantement ne lui confère rien de plus. La solimonce ne guérit pas la fièvre brune et ne peut avoir d'effet que quand la maladie est entièrement guérie.

Acrève

L'acrève est une mortelle infection pulmonaire, due à un brusque refroidissement. Ses symptômes sont l'apparition de sueurs et de tremblements, bientôt suivis d'une toux de plus en plus douloureuse. Puis le malade se met à cracher du sang. La première période indiquée est celle de l'incubation, la seconde est la périodicité normale. Tant que le malade n'a subi aucun dommage, utiliser la période d'incubation (2 heures) ; puis dès qu'il a perdu ses deux premiers points de vie, utiliser la périodicité normale (5 heures).

Malignité	3
Périodicité	2 heures \ 5 heures
Dommages	Perte de 2 points de vie
Remèdes	-4 \ Gelée royale +14, Huile de Sélikanthe +10.

Fièvre blanche

La fièvre blanche est une fièvre infectieuse, mortelle, qui accompagne souvent les blessures graves. Elle se caractérise par un rapide affaiblissement général accompagné de délire. Tout autour de la blessure, la chair devient blanche et purulente.

Malignité	4
Périodicité	8 heures
Dommages	Perte de 2 points de vie
Remèdes	-5 \ Sable-Poudre +15, Tournegraisse +10

Mal glauque

Le mal glauque est une maladie due à la famine. Il peut être contracté en conséquence d'un jeûne prolongé ou d'une malnutrition chronique. Ses symptômes sont de violents maux de tête accompagnés d'hallucinations auditives où le malade croit entendre le bruit de la mer. A mesure que le mal progresse, la peau du malade prend une couleur plombée, puis carrément verdâtre, cependant que dans sa tête, le bruit de la mer atteint des mugissements de tempête. La perte de chaque point de vie s'accompagne de celle d'un point d'EMPATHIE. Une fois la maladie éliminée, ces points sont regagnés de la même manière que les points de VUE de la fièvre brune (sauf qu'il n'y a pas d'équivalent de la solimonce). Il faut enfin noter qu'aucun remède ne peut être efficace tant que l'alimentation n'est pas redevenue normale.

Malignité	8
Périodicité	12 heures
Dommages	Perte d'un point de vie
Remèdes	-6 \ Topazoïne +16, Élixir des Gnomes +14.

Ecrits

La majorité des écrits (parchemins, grimoires, inscriptions) que les voyageurs peuvent découvrir, datent du Second Âge et ne sont pas rédigés dans la langue du voyage. Il peut s'agir d'une forme vieillie de la langue du Grand Empire, d'une de ses anciennes langues constitutives, ou plus probablement de langues plus vieilles encore.

Outre la connaissance du système de runes actuellement utilisé, la compétence Écriture permet le déchiffrage, patient et laborieux, de tels documents en langues anciennes, y compris la langue gnome. Comme il serait lourd en termes de règles de créer une compétence par langue, Écriture doit être comprise comme une sorte de culture générale des langues anciennes, comme les érudits des siècles passés qui savaient tous lire le latin et le grec. Quand, en termes de scénario, un texte est rédigé dans une langue supposée plus rare, il suffit d'en corser la difficulté.

On trouvera ci-après une liste des ouvrages les plus répandus, ayant été les plus fréquemment retranscrits par les copistes. Chacun possède une difficulté, un nombre de points de tâche à obtenir, et un nombre de points d'expérience gagnés sur le sujet avec un niveau maximum. Si une partie des points gagnés font atteindre ce niveau, l'excédent est perdu. Pour tous les ouvrages indiqués, la périodicité de lecture est de 1 heure. A la fin de chaque période, jouer un jet de INTELLECT/Écriture à la difficulté indiquée, et totaliser les points de tâche obtenus selon la règle standard.

Alchimie

Traité de Précipitation Lente, par Algagath le Vieil, *traité d'alchimie*. Difficulté -6, 18 points de tâche, 30 points d'expérience en Alchimie, niveau maximum +6. C'est à Algagath le Vieil qu'on doit le célèbre procédé de reliquéfaction alchimique.

Nomenclature Alchimique, par Balzoukar l'Ancien, *traité d'alchimie*. Difficulté -7, 18 points de tâche, 32 points d'expérience en Alchimie, niveau maximum +7. Balzoukar l'Ancien travailla toute sa chienne de vie à transmuer l'or en plomb, et mourut dans la plus grande pauvreté.

Science des Dosages, par Klorür de Saudyome, *traité d'alchimie*. Difficulté -6, 15 points de tâche, 28 points d'expérience en Alchimie, niveau maximum +8. Selon la légende, c'est le jour anniversaire de ses 20 ans que le jeune Klorür provoqua l'explosion qui détruisit intégralement la ville de Saudyome, et dont il sortit lui-même miraculeusement indemne. «Tout est dans le dosage», devait-il par la suite affirmer au bourreau.

Traité d'Ébullition, par Van Glüten, *traité d'alchimie*. Difficulté -2, 12 points de tâche, 18 points d'expérience en Alchimie, niveau maximum +4. C'est à Van Glüten, de son véritable nom Aratchik Kammerloduck, que l'on doit l'élaboration de l'échelle de température selon les couleurs, adoptée en alchimie moderne.

Astrologie

Principes d'Astrologie, par Antédar de Bagdol, *traité d'astrologie*. Difficulté -4, 12 points de tâche, 20 points d'expérience en Astrologie, niveau maximum +4. C'est à Antédar de Bagdol que l'on doit le nom actuel de l'heure du Poisson Acrobate, d'après la constellation du même nom, et qui s'appelait avant lui «le Chameau Suggestif».

Second Nébulorum, par Astrobazzarh, *traité d'astrologie*. Difficulté -7, 15 points de tâche, 15 points d'expérience en Astrologie, niveau maximum +8. Astrobazzarh, frappé de cécité dès le début de sa carrière, fut l'un des rares astrologues à écouter les étoiles au lieu de les regarder.

Numérologie Astrale, par Wortex, *traité d'astrologie*. Difficulté -5, 15 points de tâche, 25 points d'expérience en Astrologie, niveau maximum +7. Grand amateur de loteries et de jeux de hasard, Wortex se fit une réputation de perdant systématique, et s'expliquait ainsi : «Si je gagnais, on me traiterait de tricheur !»

Le Regard des Etoiles, par Zulgar le Pointu, *abrégé d'astrologie*. Difficulté -3, 8 points de tâche, 12 points d'expérience en Astrologie, niveau maximum +5. «C'est écrit dans les étoiles», répondait Zulgar le Pointu, à qui l'on reprochait des honoraires exorbitants.

Botanique

Tiges et Racines, par Kotylédon, *traité de botanique*. Difficulté -3, 13 points de tâche, 25 points d'expérience en Botanique, niveau maximum +5. Le seul trait marquant de la destinée de Kotylédon, botaniste patient et appliqué, fut qu'il mourut d'une indigestion d'escargots.

Jus d'Herbes, par Radikos, *traité de botanique*. Difficulté -2, 10 points de tâche, 15 points d'expérience en Botanique, niveau maximum +4. Radikos, par ailleurs fin cuisinier, est l'inventeur de plus d'une centaine de salades, dont la célèbre «draconique» : navet, clopinette, estragon, herbe de lune.

Pétalographie, par Zormilius l'Aîné, *traité de botanique*. Difficulté -6, 18 points de tâche, 28 points d'expérience en Botanique, niveau maximum +8. Zormilius l'Aîné, horticulteur autant que botaniste, est l'inventeur d'une énorme rose verte à senteur de chou.

Ecriture

Précis de Calligraphie, par Frampanar le Bienveillant, *précis de calligraphie*. Difficulté -1, 18 points de tâche, 15 points d'expérience en Écriture, niveau maximum +4. Frampanar le Bienveillant fut l'un des professeurs les plus adulés, les étudiants venant s'inscrire à ses cours par centaines. On dit qu'il n'a jamais accordé de mention inférieure à «très bien».

Des Pieds et des Iambes, par Werther de Zloth, *traité de versification*. Difficulté -2, 15 points de tâche, 20 points d'expérience en Écriture, niveau maximum +5. Werther de Zloth fut le poète le plus à cheval sur les rimes de tout le Second Âge ; il se suicida de désespoir à ne pouvoir trouver une rime suffisamment riche à «Ffjkuikhl», le nom de sa fiancée.

Légendes

Songes Infinis, par Artomik le Pensif, *pensées*. Difficulté -2, 8 points de tâche, 12 points d'expérience en Légendes, niveau maximum +7. Artomik le Pensif mourut la plume à la main, en butte à une pensée insolite.

La Guerre des Grands, par Epizod Ier, roi de Carmélie, *légendes*. Difficulté -5, 13 points de tâche, 18 points d'expérience en Légendes, niveau maximum +8. Epizod Ier perdit toutes les guerres engagées contre ses voisins, affirmant que, littérairement parlant, le point de vue du vaincu est le plus objectif.

Aphorismes Majeurs, par Khrachtchoum le Problémeux, *traité de philosophie onirique*. Difficulté -3, 14 points de tâche, 20 points d'expérience en Légendes, niveau maximum +5. Khrachtchoum le Problémeux, célèbre haut-rêvant, prétendait que son génie draconic était contenu dans les ongles de ses orteils, qu'il ne coupait jamais, malgré de grandissants problèmes pour marcher.

Lamenticides, par Waldemar de Gnia, *poèmes*. Difficulté -4, 12 points de tâche, 12 points d'expérience en Légendes, niveau maximum +9. Waldemar de Gnia fut a coup sûr le poète le plus flippé de tout le Second Âge.

Médecine et Chirurgie

Des Maladies Terrifiantes, par Artomik le Pensif, *traité de médecine*. Difficulté -5, 16 points de tâche, 28 points d'expérience en Médecine, niveau maximum +9. Artomik le Pensif, également auteur de célèbres *pensées*, toussait de plus en plus vers la fin de sa vie.

Ordre et Désordre des Fièvres, par Lanquedû, *traité de médecine*. Difficulté -4, 15 points de tâche, 24 points d'expérience en Médecine, niveau maximum +7. Lanquedû est l'inventeur oublié de la fièvre ronde, qui avant lui n'existait pas.

Des Plaies et des Bosses, par Estobide le Forcené, *précis de chirurgie*. Difficulté -3, 14 points de tâche, 20 points d'expérience en Chirurgie, niveau maximum +6. Estobide le Forcené se rendit justement célèbre par la vigueur avec laquelle il maîtrisait ses patients.

La Voie du Sang, par Sémolosse de Tucleïde, *abrégé d'anatomie*. Difficulté -4, 14 points de tâche, 26 points d'expérience en Chirurgie, niveau maximum +7. Spécialiste des plaies béantes, Sémolosse de Tucleïde ne parvint jamais à se débarrasser du rouge qui restait marqué sous ses ongles.

Zoologie

Nos Ennemies les Bêtes, par Paranos le Moindre, *traité de zoologie*. Difficulté -2, 15 points de tâche, 36 points d'expérience en Zoologie, niveau maximum +7. Génie précoce, Paranos le Moindre connut sa première griffade de chat à l'âge de sept mois, sa première piqûre d'abeille à l'âge de onze mois, sa première morsure de chien à dix-huit mois, son premier coup de corne de chèvre à deux ans, et son premier coup de pied d'âne à deux ans et demi.

Du Règne Bestial, par Pikasson, *traité de zoologie*. Difficulté -4, 15 points de tâche, 25 points d'expérience en Zoologie. On connaît la célèbre réplique de Pikasson à qui l'on reprochait son odeur corporelle : «ce n'est pas la mienne, c'est celle de ma truie».

Des Curiosités Bestiales, par Tétragore le Grand, *aperçu de zoologie*. Difficulté -4, 10 points de tâche, 16 points d'expérience en Zoologie, niveau maximum +8. C'est à Tétragore le Grand, qui était sourd comme une bûche, que l'on doit la seule véritable approche scientifique jamais faite sur les sirènes.

Traité de Vivisection, par Wertèbre, *zoologie*. Difficulté -4, 12 points de tâche, 20 points d'expérience en Zoologie. «Les grandes douleurs sont muettes», se plaisait à répéter Wertèbre.

Divers

Recettes et Tours de Mains, par Pralinor le Goûteux, *cuisine*. Difficulté -3, 12 points de tâche, 36 points d'expérience en Cuisine, niveau maximum +8. Qui ne connaît les beignets de pattes de canard de Pralinor le Goûteux, ou son célèbre gratin d'os de chèvre ? Mais seuls les plus ambitieux des cuisiniers osent encore tenter sa recette d'«Oiseau-Oracle à la Sacrilège».

Traité de Navigation, par Abélard Fluvium, *navigation*. Difficulté -3, 10 points de tâche, 35 points d'expérience en Navigation, niveau maximum +5. C'est à ce génie du vent et de la voile que nous devons la première, grande, et essentielle règle de navigation : ne jamais s'éloigner des côtes.

L'Art de la Manière, par Frimilias le Jeune, *précis de séduction*. Difficulté -3, 10 points de tâche, 20 points d'expérience en Séduction, niveau maximum +7. Frimilias le Jeune fut découvert mort à l'âge de 19 ans, dans le lit d'une de ses élèves, atteint d'une maladie suspecte autant que boutonneuse.

Principes d'Alchimie

Plus qu'une règle, les Principes d'Alchimie sont une aide de jeu permettant de développer et d'utiliser la compétence du même nom. Les univers fantastiques sont friands de laboratoires mystérieux pleins de fioles aux couleurs étranges, de vapeurs délétères et suffocantes dans le rougeoiement des braseros et le bouillonnement des cornues — le tout ponctué d'un ricanement insane en voix off. Sans pousser la couleur locale jusque là, *Rêve de Dragon* propose surtout un système qui puisse être compatible avec les exigences du voyage, c'est-à-dire un minimum de matériel.

L'alchimie dans *Rêve de Dragon* n'est pas véritablement magique au sens que les règles donnent à ce mot. Elle n'a aucun rapport avec le haut-rêve. Certaines préparations alchimiques peuvent être enchantées pour accroitre ensuite leur pouvoir, mais elles existent en totale indépendance. Un alchimiste n'a pas besoin d'être haut-rêvant.

Dans sa forme de base, seule étudiée ici, ne traitant que des liquides et des pâtes, l'alchimie est la science des *couleurs* et des *consistances*. Elle ne demande qu'un matériel succinct : du feu, un chaudron, un mortier, un pilon, un entonnoir, du parchemin pour filtrer, une fiole hermétique. Sa pratique requiert essentiellement trois caractéristiques : l'INTELLECT, pour se souvenir des recettes et être capable de les mettre en oeuvre ; et sur le plan pratique, la VUE pour identifier les couleurs et la DEXTÉRITÉ pour identifier les consistances.

Poids et mesures draconiques

Les grimoires et autres parchemins que les personnages ne manqueront pas de découvrir et de compulser ne connaissent pas les mots simples tels que *gramme* ou *centilitre*. Pour être sûr de ne commettre aucune erreur, il est bon de se familiariser avec le système de mesure.

Mesures de volume

pinte	1 litre
demi-pinte	50 centilitres
mesure	20 centilitres
demi-mesure	10 centilitres
doigt	1 centilitre (10 cm³)
déhacoudre	1 millilitre (1 cm³)
pépin	0,1 millilitre (100 mm³)

Mesures de poids

livre	500 grammes
écaille	10 grammes
brin	1 décigramme

Quand le mot *brin* est utilisé en tant que mesure, il représente une unité de poids. Dans cette acception, 1 *brin* d'herbes ne signifie pas une «tige» d'herbe, mais une certaine quantité qui, une fois sèche, correspond à un poids de 0,1 gramme. Tout personnage ayant au moins zéro en Botanique ou en Alchimie est capable de faire cette évaluation sans jet de dés.

Le *pépin* est une unité de volume, notamment utilisé pour mesurer la taille des gemmes. Un gemme cubique d'une taille de 10 pépins fait un centimètre d'arête. Un volume de 1 pépin d'eau pèse 1 brin.

Les couleurs

Les couleurs alchimiques sont de subtils reflets que l'alchimiste peut repérer à travers un prisme de *cristal alchimique*, et qui correspondent à des degrés de chauffe. C'est au moment où la température atteint la *couleur* désirée qu'il

faut vite passer à la manipulation suivante. Les sept couleurs de base, telles qu'elles sont répertoriées sur l'échelle de

le Vert
le Glauque
le Bleu
le Pourpre
le Sangue *(parfois appelé Rouge)*
le Gris *(parfois appelé Blanc)*
le Brun *(parfois appelé Noir)*

Van Glüten, sont :

On identifie les couleurs avec VUE/Alchimie. Avec un prisme de cristal alchimique, la difficulté des couleurs de base est de 0, mais nombre de températures correspondent à des *composées*, par exemple, *vert-vert-bleu*, difficulté -3. Sans prisme de cristal, toutes les difficultés ont un malus de -5.

L'obtention d'un prisme de cristal alchimique peut se faire chez un alchimiste, au prix moyen de 4 sols. Les principes de base permettent également d'en fabriquer un soi-même ; sa recette ne comprend aucune couleur à identifier, uniquement des consistances. Les prismes de cristal alchimique sont fragiles et se brisent au moindre choc. Tant qu'aucune maladresse ne le réduit en miettes, un prisme peut être utilisé un nombre infini de fois.

Les consistances

Les sept consistances, plus ou moins fluides, épaisses, pâteuses, etc., ont reçu le

Serpent
Lapin
Chèvre
Mouton
Hibou
Renard
Cheval

nom d'animaux :

L'obtention des consistances requiert des jets de DEXTÉRITÉ/Alchimie à 0 ; mais comme pour les couleurs, la plupart des consistances souhaitables sont des composées, par exemple *chèvre-chèvre*, difficulté -1.

Difficultés. Les difficultés des couleurs et des consistances de base sont de zéro. Les mêmes doublées, par exemple lapin-lapin ou bleu-bleu, sont de -1. Ensuite la difficulté est de -1 par composante. Brun-sangue est d'une difficulté -2 (2 composantes) ; cheval-hibou-hibou est d'une difficulté -3 (3 composantes) ; bleu-bleu-vert-glauque est -4.

Ingrédients de base

Les ingrédients suivants sont les plus courants. La plupart sont trouvables directement dans la nature. A défaut, on peut se les procurer chez les alchimistes ou les apothicaires. Les prix indiqués correspondent à un brin pour les herbes et à un pépin pour les sels.

Les herbes. Les trois herbes de base de l'alchimie sont le *mercurion* (2 d), le *satum* (3 d) et la *névropenthe* (6 d), utilisées pour obtenir l'eau *alchimiquement simple*, base de presque tous les travaux. Les trois poussent en toutes forêts, mais la névropenthe est beaucoup plus rare que le mercurion (*voir plus haut, Bota-nique*).

Les sels. Les sept principaux sels utilisés en alchimie sont :

Le candique, poudre blanche apparaissant sous l'écorce de nombreux arbres, VUE/Alchimie à 0 (2 d).

Le boralm, poudre brune apparaissant sur les parois des grottes, VUE/Alchimie à -1 (3 d).

L'obyssum vert, poudre verdâtre apparaissant sur les tiges de certains roseaux, VUE/Alchimie à -2 (5 d).

L'obyssum gris, plus rare que le vert, poudre grisâtre apparaissant le long de certaines lianes des marais, VUE/Alchimie à -4 (10 d)

L'obbadion, poudre bleuâtre obtenue par disruption alchimique du minerai appelé *obbadine*, sorte de tourbe, VUE/Alchimie à -2 (20 d).

Le nartha, poudre noire obtenue par disruption alchimique du minerai appelé *narthalide*, sorte de marne, VUE/Alchimie à -3 (40 d).

Le chramaelium, poudre rouge obtenue par disruption alchimique de la *chramaele*, minerai ayant l'apparence de la glaise, VUE/Alchimie à -4 (50 d).

Pour repérer dans la nature ces sels ou ces minerais, utiliser les jets de dés indiqués.

Les gemmes

Les gemmes, ou pierres précieuses, sont définies par deux caractéristiques : taille et pureté. Elles entrent parfois dans la composition de préparations alchimiques, ou comme dans le cas de la *Pulvérisation alchimique*, peuvent être l'objet de la préparation elle-même. Toutefois, la connaissance, l'évaluation, ainsi que le travail (non alchimique) des gemmes s'effectue avec *Orfèvrerie*. Sans cette compétence, un alchimiste peut toujours mesurer la taille d'une gemme, mais est incapable d'évaluer sa pureté.

Taille. La taille des gemmes, c'est-à-dire leur volume, est mesurée en pépins. Une gemme de 10 pépins fait 1 cm^3.

Pureté. La pureté des gemmes, leur «eau», est mesurée sur une échelle de 1 à 7. Une pierre d'une pureté inférieure à 1 est semi-précieuse et ne mérite pas le qualificatif de gemme. Il n'existe aucune pureté supérieure à 7.

Prix. Le prix de base d'une gemme, en sols, est calculé en effectuant le produit de sa taille par sa pureté. Le travail de l'orfèvre qui l'a taillée, rajoute 1 sol par point de qualité.

Soit une aquafane de taille 4 et de pureté 6. Son prix de base est de 4 x 6 = 24 sols. Ayant été taillée avec un travail de qualité 6, elle vaut en définitive 30 sols.

Les douze gemmes suivantes sont les plus recherchées. Aucune n'est en soi plus chère qu'une autre, leur valeur ne dépendant que des caractéristiques que l'on vient de voir. Toutes peuvent avoir jusqu'à 7 de pureté.

Les Gemmes

Gemme	*Couleurs*
Almaze	blanc
Aquafane	vert profond
Astérite	bleu, violet ou blanc
Cyanolithe	bleu intense
Larme de Dragon	rouge intense
Muska	violet profond
Nébuleuse	brouillard interne, rose, vert, ou bleu pâle
Oeil de Tigre	jaune
Scarlatine	rouge clair ou orangé
Séliphane	vert lumineux
Tournelune	violet ou bleu
Zébraïde	bandes bicolores, toutes couleurs

Recettes de base

Les recettes suivantes sont censées connues de tout personnage ayant au moins zéro en Alchimie. La plupart demandent plusieurs jets de dés. Comme on ne peut savoir qu'en toute extrémité si le processus a réussi ou non, pratiquement le personnage exécute l'ensemble de la recette et ne joue les jets de dés qu'à la fin, en bloc. Si un seul échoue, inutile de jouer les suivants, la préparation est perdue.

CRISTAL ALCHIMIQUE
RELIQUÉFACTION D'ALGAGATH LE VIEIL
DISRUPTION ALCHIMIQUE
PULVÉRISATION ALCHIMIQUE
POTION DE FORCE
POTION DE DEXTÉRITÉ
SURPOTION DE SOIN

CRISTAL ALCHIMIQUE

But. Obtenir un prisme de cristal alchimique.

Manipulation. Écraser 12 brins de névropenthe jusqu'à obtenir une bouillie de consistance serpent-cheval (-2) et laisser reposer une heure. Saupoudrer la préparation de 4 pépins d'obyssum gris et reprendre le malaxage jusqu'à consistance serpent-cheval-serpent (-3). Laisser reposer encore une heure. Pendant ce temps, préparer un abri à proximité du lieu de travail, capable d'intercepter des projectiles violents, une pile de sacs de sable par exemple. Ceci fait, dans un chaudron bien propre, faire chauffer à sec une livre de sable de rivière dans lequel on aura introduit une bille de plomb d'un poids de 20 écailles, et remuer l'ensemble jusqu'à consistance mouton-mouton-mouton (-3). Dès que la consistance est obtenue, jeter la préparation précédente dans le chaudron et gagner l'abri le plus vite possible. L'explosion consécutive doit être extrêmement violente.

Dans les débris déchiquetés du chaudron (qui doit être sacrifié pour l'opération), on doit normalement retrouver un prisme de cristal alchimique aux proportions parfaites. S'il n'y a pas d'explosion ou si dans les débris du chaudron on ne retrouve qu'une boule de plomb fondue, c'est que l'opération a échoué.

RELIQUÉFACTION D'ALGAGATH LE VIEIL

But. Obtenir de l'eau alchimiquement simple.

Manipulation. Faire une décoction de 5 brins de mercurion, de satum ou de névropenthe dans 1 pinte d'eau filtrée. Pousser la chauffe jusqu'à la couleur indiquée selon l'herbe utilisée et tirer vivement hors du feu. Le contenu du chaudron doit alors gélifier progressivement. Tester la gélification, et quand elle a atteint la consistance indiquée, remettre sur un feu fort. Si le travail se reliquéfie instantanément, la manipulation a réussi. Si la gelée durcit davantage, c'est perdu.

Filtrer l'eau obtenue avec un parchemin de veau, et l'utiliser dans toute manipulation requérrant de l'eau alchimiquement simple. La quantité obtenue est d'une pinte et peut être fractionnée à volonté.

Selon l'herbe utilisée, les couleurs et consistances à obtenir sont les suivantes, suivies entre parenthèses de leur difficulté.

Mercurion : pourpre-pourpre-sangue (-3) ; serpent-serpent-chèvre (-3)

Satum : pourpre-pourpre (-1) ; serpent-serpent (-1)

Névropenthe : pourpre (0) ; serpent (0).

(Noter que l'eau obtenue par transmutation élémentale est également alchimiquement *simple.*)

DISRUPTION ALCHIMIQUE

But. Extraire un ingrédient d'un autre, par exemple un sel alchimique de son minerai.

Manipulation. Faire chauffer une livre de minerai à sec jusqu'à couleur brun-gris-sangue (-3), et verser dessus une pinte d'eau alchimiquement simple. Reculer précipitamment pour éviter le jet de vapeur et mélanger vigoureusement jusqu'à consistance hibou-renard-mouton (-3). Laisser reposer 12 heures à l'abri de la lumière, avant de filtrer le liquide obtenu dans du parchemin de veau. Après évaporation à l'air libre, on obtient 10 pépins de sel alchimique résiduel. (Si une sorte de colle apparaît au lieu d'une poudre, c'est que la manipulation a foiré quelque part.)

PULVÉRISATION ALCHIMIQUE

But. Obtenir une gemme *alchimiquement pulvérisée* pour l'inclure à l'alliage d'un objet que l'on désire enchanter.

Manipulation. Plonger une gemme dans une mesure d'eau alchimiquement simple et chauffer le tout jusqu'à température gris (0). Ajouter alors une quantité de boralm équivalente, en pépins, à la taille de la gemme, et continuer la chauffe jusqu'à température noir (0). A ce moment précis, rajouter une même quantité de chramaelium, et continuer de chauffer jusqu'à couleur gris-noir (-2). Tirer alors du feu, ajouter une mesure d'eau (alchimiquement simple) froide, et couvrir à l'abri de la lumière. Laisser reposer 7 heures. Au bout de ce temps, récupérer la gemme et l'éponger soigneusement avant de la placer au fond d'un mortier de marbre. Puis, au moyen d'un pilon également de marbre, la frapper d'un petit coup sec. Sous le choc, la gemme doit se pulvériser, littéralement tomber en poussière. Si elle reste intacte, c'est que l'opération a failli quelque part.

Utilisation. Ne pas oublier que pour l'enchantement, l'intégralité de la gemme doit être utilisée. Bien veiller à recueillir chaque fragment de la poudre obtenue.

POTION DE FORCE

But. Augmenter la force physique du buveur de la potion.

Manipulation. Mélanger à froid 5 déhacoudres de cendre de bouleau dans 1 mesure de lait de femme jusqu'à obtenir une crème de consistance cheval (0). Ajouter alors une mesure d'eau alchimiquement simple et faire chauffer jusqu'à couleur vert-bleu (-2). Ajouter à ce moment 3 pépins de candique, tirer hors du feu et mélanger jusqu'à consistance mouton-cheval-serpent (-3). Laisser reposer au moins une heure avant utilisation. Le produit obtenu doit être translucide, signe que la manipulation a réussi. S'il est opaque, tout est à recommencer.

Utilisation. Boire l'intégralité de la potion sans respirer. L'effet a lieu au bout de 2 minutes (20 rounds) et dure 1 minute (10 rounds). Il confère un bonus de +5 à tous les jets de FORCE pure (ni Mêlée ni Lancer ne sont affectés), un bonus de +2 au +dom personnel en Mêlée et de +1 en Lancer, et double le seuil d'encombrement. La fin de l'effet s'accompagne d'une perte de 2d6 points d'endurance.

Enchantement. Si la potion est enchantée, l'effet magique n'a lieu que si un jet de résistance standard est échoué. L'effet se produit alors dans le round consécutif au jet de résistance (au lieu de 2 minutes) et voit sa durée modifiée. Les bonus aux jets de FORCE et aux dommages durent autant de minutes que de points de rêve, le doublement du seuil d'encombrement dure autant d'heures que de points de rêve, et le tout sans perte d'endurance.

Sur-effet. Il y 3% de chances par point de rêve de la potion qu'un sur-effet se produise : la perte totale du système pileux (sauf les ongles). La repousse aura lieu normalement avec le temps.

POTION DE DEXTÉRITÉ

But. Augmenter la précision des gestes du buveur.

Manipulation. Piler à froid 2 doigts de graisse de carpe et 4 pépins d'obyssum vert, le tout jusqu'à consistance lapin (0). Ajouter une demi-pinte d'eau alchimiquement simple et chauffer jusqu'à couleur bleu-vert-glauque (-3). Tirer hors du feu et ajouter 1 pépin de boralm, puis couvrir immédiatement à l'abri de la lumière, et laisser reposer au moins une heure. Le résultat doit être un lait verdâtre parfaitement fluide. Si le produit a un aspect granulé, tout est à recommencer.

Utilisation. Boire l'intégralité de la potion sans respirer. L'effet a lieu au bout de 2 minutes (20 rounds) et dure 1 minute (10 rounds). Il confère un bonus de +5 à tous les jets de DEXTÉRITÉ, de Tir et de Lancer, et est suivi d'une perte de 1d6 points d'endurance.

Enchantement. Même règle que la potion de Force. L'effet dure un nombre de minutes égal aux points de rêve de la potion, sans perte d'endurance.

Sur-effet. Il y a 3% de chances par point de rêve de la potion qu'un sur-effet se produise : la perte totale du goût et de l'odorat (ODORAT-GOÛT tombe à zéro). Pour le regain, jouer tous les matins un jet d'ODORAT-GOÛT (originel) à zéro et regagner selon le barème des points de tâche.

SURPOTION DE SOIN

But. Amplifier le pouvoir de guérison des herbes de soin.

Manipulation. Pratiquer la décoction dans deux mesures d'eau alchimiquement simple (au lieu d'eau ordinaire). Laisser décocter jusqu'à couleur brun-sangue (-2). Tirer alors du feu et jeter dans le liquide une poignée de sable de rivière. Laisser refroidir, puis filtrer pour éliminer le sable, avant d'utiliser ou d'enchanter. Si le filtrage laisse une trace rouge (teinte véritable) comme un dépôt de sang, la manipulation a échoué et la potion n'a plus aucune vertu. Dans le cas contraire, le bonus de la potion est doublé.

Enchantement. Une surpotion de soin peut être enchantée comme une simple potion, les points de rêve conférés étant multipliés au nouveau bonus pour obtenir la force de la potion en points de guérison.

Sur-effet. Il y a 3% de chances par point de rêve de la potion qu'un sur-effet se produise : un épuisement se traduisant par la prise immédiate de 16 cases de fatigue.

Les Créatures

Maintenant que les rêves des Dragons se mélangent, maintenant que les déchirures permettent de passer de l'un à l'autre, maintenant que des créatures étranges peuvent déferler dans un rêve qui n'était pas prévu pour être le leur, maintenant donc que nous sommes au Troisième Âge, les voyageurs doivent être prêts à affronter le meilleur comme le pire.

Ce chapitre traite du bestiaire de Rêve de Dragon *et de ses trois grands types de créatures : humanoïdes, animaux, entités. Nom-bre d'entre elles ne posent pas de problème d'imagination (chien, cheval, sanglier), mais leur caractéristiques sont néanmoins utiles. Puis il y a les créatures typiques (Groins, Glous, Zyglutes), impatientes de faire votre connaissance, et d'autres dont le nom n'est sûrement pas inconnu, Harpies, Ogres, Sirènes, et dont les caractéristiques ont été adaptées à* Rêve de Dragon.

Les Humanoïdes

Il y a trois grandes sortes de créatures dans *Rêve de Dragon* : les humanoïdes, les animaux, et les entités, incarnées ou non incarnées. Ces dernières ne sont pas réellement des créatures vivantes : pas de vrais organes, pas de sang battant dans des artères, pas même de corps pour les non incarnées. Les animaux sont vivants, biologiquement parlant, au même titre que les personnages des joueurs. Aussi monstrueux soient-ils, ils n'en ont pas moins la vulnérabilité de la chair vivante. Les humanoïdes, enfin, sont ceux qui ont à la fois une silhouette anthropomorphe (deux jambes, un tronc, une tête, deux bras, deux mains), et qui sont doués de patole. Quand une créature a une silhouette anthropomorphe, mais ne parle pas, c'est en termes de règles un animal (Glou, Goule). De rares exemples d'animaux sont doués de parole (Oiseau Oracle, Félorn), sans pour autant être des humanoïdes.

Les humanoïdes ne sont pas des races mais des espèces différentes. Aucun croisement n'est envisageable entre deux espèces.

Caractéristiques

Rêve de Dragon étant anthropocentrique, c'est-à-dire avec l'Humain comme base de référence, les humanoïdes utilisent non seulement le même éventail de caractéristiques, mais aussi la même échelle de valeur, avec la moyenne située à 10. Toutefois, quand un humanoïde a 10 dans une caractéristique, cela n'implique pas qu'il soit moyen par rapport à sa propre espèce. Par exemple, un Ogre avec 10 en FORCE, a la force d'un Humain moyen, mais est plutôt faible par rapport à la moyenne des Ogres. Pour cela, les 14 premières caractéristiques des humanoïdes ne sont pas directement exprimées en valeurs, mais en bonus-malus par rapport à la moyenne statistique humaine. Pour retrouver les valeurs moyennes de l'espèce, ajouter ou soustraire les bonus-malus à la base de 10.

Cette approche a une double utilité. Pour le gardien des rêves qui veut créer un humanoïde, elle permet sans peine de définir l'individu moyen, puis, en rajoutant ou retirant des points, d'en faire un individu plus ou moins doué. Pour le joueur, cela permet de créer un humanoïde avec les règles de création standard.

Répartir 160 points comme si l'on créait un Humain (minimum 6, maximum 15), sans se soucier pour l'instant des différences. Puis tous les points ayant été alloués, ajouter ou retrancher pour chaque caractéristique le bonus-malus indiqué, ne rien changer quand il y a zéro. Noter que le nouveau total obtenu peut faire plus ou moins de 160 points selon l'espèce. Les points éventuellement perdus par rapport à 160 ne peuvent être alloués autre part. Les caractéristiques peuvent également descendre en dessous de 6 et monter au-delà de 15.

Taille. Une TAILLE maximale est indiquée pour chaque humanoïde, précédant le bonus\malus. Procéder comme pour les autres caractéristiques en ajoutant\retranchant le bonus\malus indiqué, mais en prenant garde que la TAILLE finalement obtenue n'excède pas la TAILLE maximale. Se souvenir également que la FORCE peut être au maximum égale à TAILLE +4.

Par exemple, le Chafouin a une TAILLE maximale de 10, -3 en TAILLE, +4 en AGILITÉ, -5 en INTELLECT. Commençant par répartir les points comme si on créait un Humain, on attribue 10 en INTELLECT, 15 en AGILITÉ et 13 en TAILLE. Puis réajustant avec les bonus\malus, on obtient finalement 5 en INTELLECT, 19 en AGILITÉ et 10 en TAILLE, ce qui est la limite maximale pour un Chafouin.

Caractéristiques dérivées, points et seuils sont calculés de la façon standard. Pour chaque exemple d'humanoïde, on trouvera tout calculé les dérivées, points et seuils, correspondant à un individu moyen dans son espèce. La table ci-contre, également valable pour les animaux, fournit les poids pour les Tailles de 1 à 32, les +dom (selon la moyenne Taille + Force), les seuils de constitution et de sustentation (selon la Taille).

Vitesse. Les humanoïdes plus petits ou plus grands que les Humains ont une vitesse de base différente. Pour chaque espèce, est indiquée la vitesse de combat. La vitesse de course s'obtient en multipliant cette dernière par deux.

Combat

Les caractéristiques de chaque humanoïde sont suivies d'un pavé de compétences de combat, avec les armes de prédilection de l'espèce. L'initiative et le +dom total (somme du +dom personnel et du +dom de l'arme) sont également calculés pour un individu moyen.

Niveaux. Comme pour les voyageurs, les niveaux pouvant être infiniment variables, la convention suivante est adoptée. Quand l'espèce humanoïde décrite est jugée peu combative ou peu douée, ses niveaux de combat sont conventionnellement de +1. Quand elle est jugée normalement combative, ses niveaux de combat sont de +3. Et enfin, quand elle est jugée très combative, ses niveaux sont de +5. Les gardiens des rêves sont naturellement libres de les réajuster selon leurs besoins.

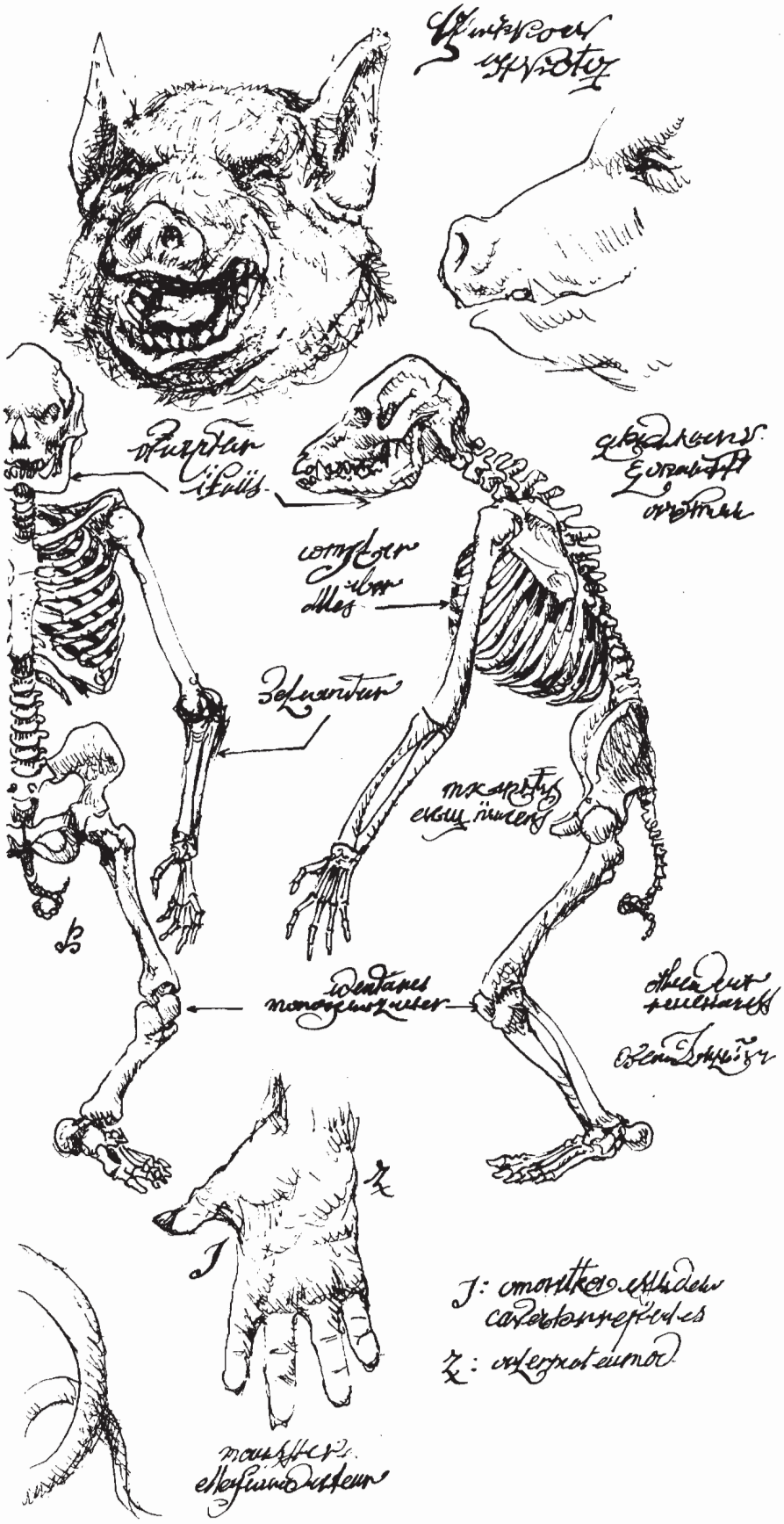
Compétences

La description se termine par une liste des compétences usuellement développées, avec la même convention de

niveaux (+1, +3 ou +5). Des compétences non mentionnées peuvent également exister au choix du gardien des rêves, sauf celles qui sont prohibées et qui ne sont *normalement* jamais développées chez ce type d'humanoïde.

Les joueurs voulant créer un humanoïde ont pareillement 3000 points à répartir sans pouvoir dépasser le niveau +3, quelle que soit l'espèce. Ils créent leur archétype de façon standard, sauf que les compétences prohibées ne doivent pas y figurer (pas même à zéro). Aucun point d'expérience préliminaire ne peut non plus leur être alloué au départ. Elles ne pourront monter que par l'exercice.

TAILLE	*Poids(kg)*	*+dom*	*SC*	*sust*
1	moins de 1	-5	0,5	0,1
2	1-5	-4	0,5	0,3
3	6-10	-3	1	0,5
4	11-20	-3	1	1
5	21-30	-2	1	1
6	31-40	-1	2	2
7	41-50	-1	2	2
8	51-60	0	2	2
9	61-65	0	3	2
10	66-70	0	3	3
11	71-75	0	3	3
12	76-80	+1	4	3
13	81-90	+1	4	3
14	91-100	+2	4	4
15	101-110	+2	5	4
16	111-120	+3	5	4
17	121-130	+3	5	5
18	131-140	+4	6	5
19	141-150	+4	6	5
20	151-160	+4	6	6
21	161-180	+5	7	6
22	181-200	+5	7	7
23	201-300	+6	7	8
24	301-400	+6	8	9
25	401-500	+7	8	10
26	501-600	+7	8	11
27	601-700	+8	9	12
28	701-800	+8	9	13
29	801-900	+9	9	14
30	901-1000	+9	10	15
31	1001-1500	+10	10	16
32	1501-2000	+11	10	17



Chafouin

Description. Les Chafouins sont des humanoïdes de petite taille, d'allure simiesque, glabre, blême et d'aspect huileux. Leur crâne a une forme légèrement aplatie, le lobe de leurs oreilles est très développé ; ils ont des paupières allongées et des yeux jaunâtres. Leur langage ressemble à un gargouillis, ils ne parlent que rarement la langue du voyage et de façon très rudimentaire.

Mœurs. Sauvages, presque animaux, les Chafouins vivent nus, en bandes d'au moins dix individus. Leurs repaires d'élection sont les ruines, les cavernes et tous les endroits où ils peuvent se cacher. Omnivores, il se nourrissent de tout, et toute chair, même humaine, est bonne à manger.

Combat. Lâches et rusés, les Chafouins n'attaquent jamais de front, mais toujours par surprise et quand le rapport de force est d'au moins trois contre un en leur faveur. Rarement armés, sauf parfois d'une dague ou d'un gourdin, leur technique consiste à se jeter à plusieurs sur leur proie pour l'étrangler, certains commençant déjà à mordre au passage. Utiliser normalement les règles d'Empoignade en n'oubliant pas les malus probables dus à leur petite taille. Il suffit qu'un Chafouin totalise 2 points d'empoignade non contrés pour que sa victime soit virtuellement morte (le round d'après, il lui ouvre la gorge à coups de dents). Peu dangereux quand on est nombreux et sur ses gardes, les Chafouins sont une menace mortelle lorsqu'on est seul ou surpris.

TAILLE	10 /-3	VOLONTÉ	-4	Vie	9
APPARENCE	-2	INTELLECT	-5	Endurance	17
CONSTITUTION	0	EMPATHIE	0	SC	3
FORCE	0	RÊVE	0	+dom	0
AGILITÉ	+4	CHANCE	0	Sust	2
DEXTÉRITÉ	+1	Mêlée	12	Enc	8
VUE	0	Tir	10	Vitesse	10
OUÏE	+3	Lancer	10	Protection	0
ODORAT-GOÛT	+3	Dérobée	14		

Corps à corps	niv +3	init 9	+dom 0 (morsure)
Esquive	niv +3		

Discrétion +5 Vigilance +5 Srv Extérieur +5 Srv Sous-sol +5.

Prohibées : toutes compétences de combat sauf Corps à corps, Dague, Esquive et Masse à une main / Comédie / Commerce / Équitation Musique / Chirurgie / Jeu / Métallurgie / Navigation / Orfèvrerie Serrurerie / Alchimie / Botanique / Écriture / Médecine / Zoologie Draconic.

Chèvre-Pied

Description. Les Chèvres-Pieds sont des humanoïdes à tête et pieds de chèvre ou de bouc. Seuls leur tête et leurs jambes sont entièrement couverts de poils ; leurs mains ont des doigts épais à la force considérable. Plus grands que les Humains, ils font en moyenne 80 kg. Leur langage est constitué de bêlements rauques, ils ne parlent que très rarement la langue du voyage.

Mœurs. Les Chèvres-Pieds sont organisés en tribus hiérarchisées. Ils vivent dans les forêts, dans des villages de huttes ou dans des cavernes quand le relief s'y prête. Ils travaillent le bois et le cuir, dont ils se vêtent, et pratiquent une métallurgie sommaire. Particulièrement vindicatifs, ils défendent farouchement leur territoire et sont rarement en paix avec les tribus

voisines. La guerre est pour eux une activité normale. Cruels et féroces, ils se nourrissent de végétaux mais boivent le sang de leurs ennemis.

Combat. Vêtus de cuir souple, les Chèvres-Pieds utilisent la lance courte, le javelot, la fronde, un bouclier de cuir et de bois arborant l'emblème de la tribu, et possèdent un *cri qui tue*. Lors du round d'engagement avec un nouvel adversaire, le Chèvre-Pied peut, à son tour d'attaquer, utiliser son cri en guise d'attaque physique. L'adversaire doit jouer VOLONTÉ à -3 ou être sonné.

TAILLE	17 /+2	VOLONTÉ	0	Vie	12
APPARENCE	0	INTELLECT	-3	Endurance	23
CONSTITUTION	+1	EMPATHIE	-1	SC	3
FORCE	+2	RÊVE	0	+dom	+1
AGILITÉ	0	CHANCE	0	Sust	3
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	11	Enc	12
VUE	0	Tir	10	Vitesse	12
OUÏE	0	Lancer	11	Protection	2
ODORAT-GOÛT	0	Dérobée	9		

Lance courte	niv +5	init 10	+dom +3
Javelot	niv +5	init 10	+dom +2
Fronde	niv +5	init 10	+dom +1
Bouclier	niv +5		
Esquive	niv +5		

Vigilance +5 Srv Forêt +5.

Prohibées : Équitation / Maçonnerie / Srv Cité / Navigation Orfèvrerie / Serrurerie / Draconic.

Cyan

Description. Physiquement, les Cyans sont les plus humains des humanoïdes. Leur seule différence est d'avoir la peau bleue. Leurs muqueuses (lèvres, langue) sont noires, leurs cheveux sont d'un noir bleuté et leurs yeux d'un bleu tendant sur le vert. Bien proportionnés, ils sont généralement beaux, une fois admise leur étrange pigmentation. Leur langage, très évolué, a des sonorités fluides et musicales, ils connaissent la langue du voyage tout en feignant de ne pas la comprendre.

Mœurs. Les Cyans vivent en tribus, elles-mêmes composées de clans centrés autour d'un haut-rêvant. Ce sont des nomades. Excellents cavaliers, ils montent souvent des aligates, qu'ils élèvent en troupeaux, et vivent sous la tente, pratiquant avec la même adresse commerce, métallurgie, orfèvrerie, maroquinerie et pillage. Tous les clans d'une même tribu sont amis, mais les guerres entre tribus ne sont pas rares. Vis à vis des autres humanoïdes et principalement des Humains, qu'ils appellent *hommes blêmes*, les Cyans affichent le mépris le plus profond.

La mémoire bleue. C'est dans leur *mental* que les Cyans sont les plus inhumains de tous les humanoïdes. Ils ont la conscience permanente de n'être réellement qu'un rêve et sentent que leur être véritable se situe au-delà de leur état actuel, comme s'ils avaient une connaissance intuitive de tout leur archétype. De ce fait, ils ne redoutent absolument pas la mort. La connaissance intuitive de l'archétype est parfois si aiguë qu'elle en devient intolérable, c'est ce qu'on appelle la *mémoire bleue*. Le Cyan ne sait réellement plus qui il est : lui-même aujourd'hui, lui-même il y a vingt ans, son fils, son frère, son aïeul ? Pour s'en guérir et retrouver sa stabilité, il doit voler une partie de la personnalité de quelqu'un d'autre. Pour ce faire, il se fait incruster une gemme dans le front par le haut-rêvant du clan, au moyen d'un rituel que les Cyans sont seuls à connaître. La gemme se met alors à luire (on dit qu'elle est activée) et appelle une certaine caractéristique (Force, Agilité, Vue, etc.). La quête commence.

La quête. Dès que le Cyan se retrouve en présence d'un personnage possédant la caractéristique convoitée à un plus haut degré que lui, généralement un Humain, le Cyan en a automatiquement conscience et le fait savoir, retrouvant comme par hasard l'usage de la langue du voyage : «Comme ta *vue* est perçante, homme blême !». Puis il doit le tuer de sa propre main. Dès que sa proie expire, la gemme s'éteint (elle est désactivée) et le Cyan acquiert le niveau de caractéristique de sa victime. Si par exemple le Cyan avait 11 en VUE et sa victime 13, le Cyan a maintenant 13. Puis il se retrouve en paix avec lui-même jusqu'à ce qu'il soit à nouveau aiguillonné par la mémoire bleue. Certains vieux Cyans possèdent jusqu'à douze gemmes incrustées dans leur front. Les quêtes peuvent demander du temps, et si le Cyan doit tuer sa victime lui-même, cela ne l'empêche pas de se faire accompagner par des membres de son clan. Pour peu qu'un haut-rêvant non encore en poste puisse se joindre à eux, l'ensemble forme alors un nouveau clan, et c'est tout ce clan qui est en quête.

Combat. Les Cyans, usuellement protégés de cuir souple, combattent à l'épée cyane, un cimeterre à l'acier bleuté, et parent au bouclier léger. Les femmes (les Cyanes) ont socialement les mêmes droits et devoirs que les hommes et tirent excellemment à l'arc. Les Cyanes sont également sujettes à la mémoire bleue et à la quête.

TAILLE	15 / 0	VOLONTÉ	0	Vie	10
APPARENCE	+1	INTELLECT	0	Endurance	20
CONSTITUTION	0	EMPATHIE	0	SC	3
FORCE	0	RÊVE	+1	+dom	0
AGILITÉ	0	CHANCE	0	Sust	3
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	10	Enc	10
VUE	0	Tir	10	Vitesse	12
OUÏE	0	Lancer	10	Protection	2
ODORAT-GOÛT	0	Dérobée	10		

Épée cyane	niv +3	init 8	+dom +3
Arc	niv +3	init 8	+dom +2
Bouclier	niv +3		
Esquive	niv +3		

Vigilance +3 Discrétion +3 Commerce +3 Équitation +3 Srv Extérieur +3.

Prohibées : aucune.

Cynoferox

Description. Les Cynoferox sont des humanoïdes à tête de chien. Leur espèce comprend plusieurs races pouvant se croiser : Cynoferox à tête de dogue, d'épagneul, de lévrier, de doberman, etc. Un peu plus grands que les Humains, ils font en moyenne 75 kg. Leur langage, très évolué, a des sonorités agressives et saccadées, semblable à des aboiements. Ils ne parlent jamais la langue du voyage.

Mœurs. Les Cynoferox sont toujours l'espèce dominante du rêve où ils vivent, et leurs coutumes, mœurs, organisation sociale, habitats, etc., sont exactement les mêmes que ceux des Humains des autres rêves. Ils en sont l'exacte transposition. Les Humains de leur rêve, en revanche, sont totalement réduits en esclavage. Nus, ils sont élevés en troupeaux et considérés comme des animaux. Les Cynoferox sont l'équivalent des singes de *La Planète des Singes*.

Combat. Comme les Humains, les Cynoferox utilisent toutes les techniques de combat.

TAILLE	16 /+1	VOLONTÉ	0	Vie	11
APPARENCE	0	INTELLECT	0	Endurance	22
CONSTITUTION	+1	EMPATHIE	0	SC	3
FORCE	0	RÊVE	0	+dom	0
AGILITÉ	0	CHANCE	0	Sust	3
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	10	Enc	10,5
VUE	0	Tir	10	Vitesse	12
OUÏE	0	Lancer	10	Protection	2
ODORAT-GOÛT	0	Dérobée	10		

Épée sorde	niv +3	init 8	+dom +3
Arc	niv +3	init 8	+dom +2
Bouclier	niv +3		
Esquive	niv +3		

Vigilance +3 Équitation +3 Srv Cité +3.

Prohibées : aucune.

Drôle

Description. Les Drôles, également appelés Trôles, ont l'apparence d'Humains contrefaits : difformes, tordus, hirsutes, pustuleux et morveux. Ils sont doués d'une grande force physique et, malgré leur difformité, d'une stupéfiante agilité. Leurs mains sont d'énormes battoirs aux ongles durs comme des griffes. Ils pratiquent la langue du voyage.

Mœurs. Drôles et Drôlesses vivent en solitaires, ne se rencontrant que brièvement pour s'accoupler. Méchants et mesquins, ils détestent tout le monde, y compris leurs congénères. Il vivent généralement cachés sous les vieux ponts ou à l'entrée de bâtiments en ruines, où ils se nourrissent de vermine et de racines, tout juste vêtus d'un pagne. Ils possèdent un pouvoir inné qu'ils peuvent conserver et utiliser tant qu'ils respectent la règle de n'agresser personne si la personne respecte elle-même la condition de jeter une pièce de monnaie (un denier suffit) en disant «pour le péage !» ou une formule équivalente. Si cette condition n'est pas respectée, le Drôle s'estime offensé. Si le fauteur est seul ou faible, il cherche à le tuer ; à défaut, il utilise son pouvoir qui est de lancer le mauvais œil. Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort de *Thanatœil* de 10 points (voir *Le Haut-rêve*). S'agissant d'un pouvoir inné, le Drôle n'a ni à monter dans les TMR, ni à dépenser de points de rêve.

Combat. Les Drôles se contentent généralement de leurs énormes mains (Corps à corps) qui causent des dommages sur la table des Blessures (et non celle des Coups non mortels). Ils sont parfois armés d'une masse lourde ou d'une hache. Leur grande résistance physique leur confère une protection naturelle de 2 points.

TAILLE	17 / +2	VOLONTÉ	0	Vie	12
APPARENCE	0	INTELLECT	-5	Endurance	24
CONSTITUTION	+2	EMPATHIE	-2	SC	4
FORCE	+2	RÊVE	0	+dom	+1
AGILITÉ	+2	CHANCE	0	Sust	3
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	12	Enc	12
VUE	-2	Tir	9	Vitesse	12
OUÏE	+2	Lancer	10	Protection	2
ODORAT-GOÛT	-2	Dérobée	10		

Corps à corps	niv +3 init 9 +dom +1
Hache	niv +3 init 9 +dom +4

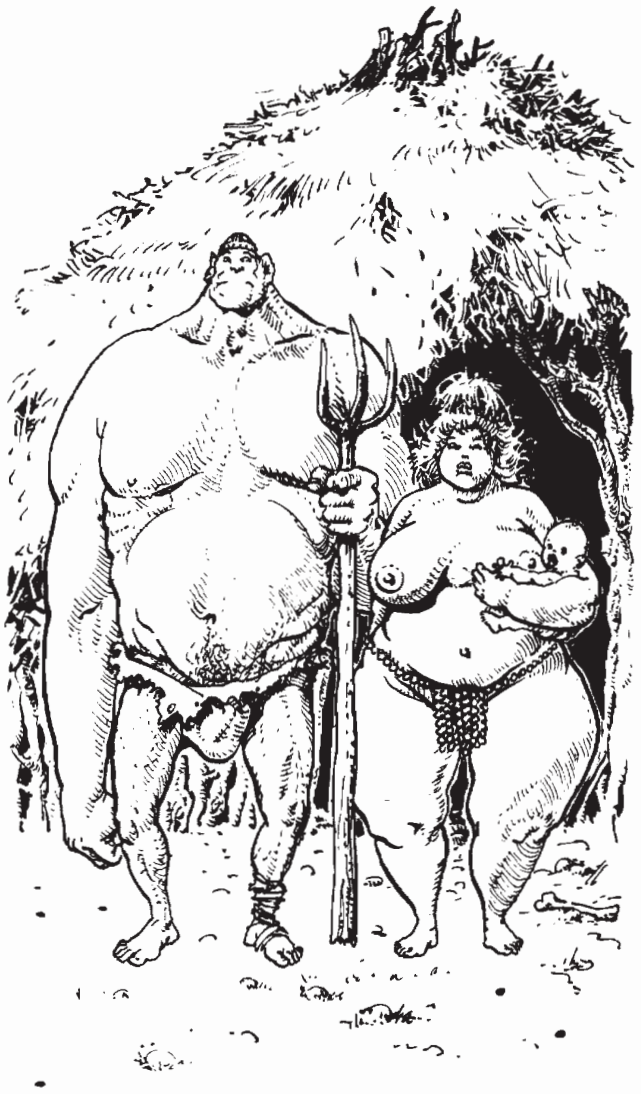
Discrétion +3 Vigilance +3 Srv Ext +3 Srv Sous-sol +3.

Prohibées : Tous les Tirs / Équitation / Musique / Pickpocket / Srv Cité / toutes les compétences spécialisées sauf Maroquinerie et Natation / toutes les connaissances et le Draconic.

Fièrabras

Description. Les Fièrabras sont des humanoïdes à visage humain, au torse, aux épaules et aux bras extrêmement développés et musclés, mais à la tête minuscule. Un Fièrabras moyen fait 1,90 m de haut pour une tête de 15 cm de diamètre ; placés le long du corps, ses bras descendent plus bas que le genou. Le bas du corps est de proportions normales. Les femmes, plus petites, sont morphologiquement l'inverse : le haut du corps est normal, y compris la tête, mais cuisses, hanches et fesses sont de proportions énormes. Hommes et femmes ne sont généralement vêtus que d'un pagne et de quelques ornements de cuir, les hommes arborant en plus un petit casque à peine grand comme un bol. Les Fièrabras s'expriment par grognements et ignorent tout de la langue du voyage.

Mœurs. Les mâles ne savent faire que trois choses (qu'ils font au demeurant fort bien) : rouler des mécaniques, engrosser leurs femelles et taper sur tout ce qui bouge. Toutes proportions gardées, leurs compagnes sont intellectuellement des surdouées. Ce sont elles qui fabriquent les huttes de branchages où ils vivent, tannent les peaux, pratiquent la poterie, etc. Face



à une rencontre de Fièrabras, il n'y a que deux comportements raisonnables : fuir le plus vite possible ou frapper encore plus fort.

Combat. Les Fièrabras ignorent la subtilité des armes de tir ou de jet et ne combattent qu'à la masse lourde tenue à deux mains.

TAILLE	18 / +3	VOLONTÉ	0	Vie	13
APPARENCE	0	INTELLECT	-5	Endurance	26
CONSTITUTION	+3	EMPATHIE	-4	SC	4
FORCE	+3	RÊVE	0	+dom	+1
AGILITÉ	+1	CHANCE	0	Sust	3
DEXTÉRITÉ	-2	Mêlée	12	Enc	13
VUE	-2	Tir	8	Vitesse	14
OUÏE	-2	Lancer	10	Protection	0
ODORAT-GOÛT	-2	Dérobée	9		

Masse à 2 mains	niv +5 init 9 +dom +5
Esquive	niv +5

Course +3 Saut +3 Srv Extérieur +3.

Prohibées : Comédie / Équitation / Maçonnerie / Musique Pickpocket / Srv Cité / Navigation / Orfèvrerie / Serrurerie / toutes connaissances y compris le Draconic.

Gigant

Description. Les Gigants sont les plus grands des humanoïdes, pouvant peser jusqu'à 300 kg, avec une taille moyenne de 2.50 m. Hormis leur mensurations gigantesques, ils sont de morphologie humaine.

Mœurs. Les Gigants vivent dans les montagnes, de préférence dans des vallées fermées qui les coupent du reste du monde, assemblés en familles de quatre ou cinq individus au maximum. Ils sont peu sociables et amateurs de solitude, vivant de chasse et d'élevage de chèvres. Au demeurant paisibles, ils ne sont pas agressifs tant qu'on respecte leur intimité. Leur langage est à base de chuchotements (pour éviter les avalanches) et il est exceptionnel qu'ils parlent la langue du voyage.

Combat. Surtout chasseurs, les Gigants manient excellemment le javelot. Au contact, il utilisent la masse lourde à deux mains. Ils sont vêtus de cuir souple valant 2 points de protection, auxquels ils ajoutent 2 points de protection naturelle due à leur grande taille.

TAILLE	23 / +8	VOLONTÉ	0	Vie	16
APPARENCE	0	INTELLECT	-2	Endurance	32
CONSTITUTION	+4	EMPATHIE	0	SC	4
FORCE	+4	RÊVE	0	+dom	+3
AGILITÉ	+2	CHANCE	0	Sust	5
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	13	Enc	16
VUE	0	Tir	10	Vitesse	16
OUÏE	0	Lancer	13	Protection	4
ODORAT-GOÛT	0	Dérobée	7		

Masse 2 mains	niv +3	init 10	+dom +6
Javelot	niv +3	init 9	+dom +2
Esquive	niv +3		

Saut +5 Escalade +5 Vigilance +5 Srv Montagne +5.

Prohibées : Équitation / Pickpocket / Srv Cité / Navigation Orfèvrerie / Serrurerie / Alchimie / Draconic.

Gnome

Description. Les Gnomes sont les plus petits des humanoïdes, 90 cm de haut pour 30 kg en moyenne. Hormis leur petite taille, ils sont de morphologie humaine. Les hommes (Gnomes) sont barbus de très bonne heure, et un individu rasé est une rare excentricité. Les femmes (Gnomesses) ne se coupent jamais les cheveux, qu'elles nattent ordinairement. Une chevelure de Gnomesse dénouée lui descend souvent plus bas que les chevilles. Tous sont robustes et particulièrement adroits de leurs mains. Ils ont généralement les cheveux et les yeux clairs. Les Gnomes des cités humaines parlent couramment la langue du voyage.

Mœurs. Les Gnomes sont, selon la légende, les plus anciens des humanoïdes. On leur attribue la découverte des gemmes, assimilée à celle de la magie, découverte qui provoqua le premier grand cauchemar des Dragons et leur réveil. Une partie d'entre eux vit maintenant dans des cités troglodytes ou souterraines, d'accès quasiment impossible pour qui n'est pas explicitement invité. Il y défendent farouchement leur culture et leurs traditions. Une autre partie s'est déracinée et vit avec les Humains dans certaines cités humaines. Sociables quoique discrets et peu bavards, ils pratiquement l'artisanat, excellant notamment en Orfèvrerie, Métallurgie, Serrurerie et Alchimie. Nombre d'entre eux sont haut-rêvants ; et l'on en trouve aussi parmi les voyageurs.

Combat. Quoique d'un naturel peu vindicatif, les Gnomes savent se battre courageusement s'il le faut, compensant leur manque de puissance par une bonne escrime. Leur arme de prédilection est une petite épée, forgée par eux-mêmes, et justement appelée épée gnome. Ils se protègent de cuir souple.

TAILLE	9 / -3	VOLONTÉ	0	Vie	10
APPARENCE	0	INTELLECT	0	Endurance	19
CONSTITUTION	+2	EMPATHIE	0	SC	4
FORCE	-2	RÊVE	0	+dom	-1
AGILITÉ	0	CHANCE	0	Sust	2
DEXTÉRITÉ	+2	Mêlée	9	Enc	7,5
VUE	0	Tir	11	Vitesse	8
OUÏE	0	Lancer	9	Protection	2
ODORAT-GOÛT	0	Dérobée	12		

Épée gnome	niv +1	init 5	+dom +1
Esquive	niv +1		

Bricolage +3 Discrétion +3 Vigilance +3 Commerce +3 Srv Cité +3 Légendes +3 Écriture +3.

Prohibées : aucune.

Groin

Description. Les Groins sont des humanoïdes à faciès porcin, dotés de groins, d'où leur nom. Ils ont généralement la peau blême ou rosâtre, recouverte de soies pâles, les yeux minuscules, et de grandes oreilles tombantes comme celles des porcs. Certaines races ont le museau plus allongé, le poil plus sombre, les canines dépassant de la bouche, et tiennent davantage du sanglier. Lourds, trapus, costauds, les Groins ont tout de la brute. Les femmes (les Grouines) ne se distinguent des mâles que par leur énorme paire de mamelles et un volumineux postérieur. Ils ont un langage à base de couinements, mais parlent tous la langue du voyage, qu'ils écorchent de barbarismes et de syntaxe approximative.

Mœurs. Les Groins sont brutaux, méchants, querelleurs, sales, vulgaires, lubriques, souvent lâches, et (heureusement) plutôt stupides. Aussi nombreux que fréquents (leur rêve d'origine doit être surpeuplé), ils ne cessent de déferler en bandes de pillards, massacrant les animaux, incendiant les maisons, et violant les femmes. Après la tuerie, la fornication est ce qu'ils aiment le plus, et les femmes humaines les excitent tout particulièrement. Ne reconnaissant que la loi du plus fort, ils acceptent temporairement pour chef celui qui cogne le mieux. Avides, ils aiment ce qui brille, mais leur ignorance et leur imbécillité leur font souvent préférer le toc et le tape-à-l'œil à la valeur réelle.

Combat. Quoique pouvant utiliser toutes les armes, les Groins ont rarement des armes de tir ou de lancer. Ils sont le plus souvent armés d'une *grouine*, une masse lourde qu'ils bricolent eux-mêmes en la renforçant de clous et de ferrailles tordues. Ils parent au bouclier moyen, et sont protégés de bric et de broc de morceaux d'armures dépenaillées valant pour 2 points de protection.

TAILLE	16 / +1	VOLONTÉ	0	Vie	11
APPARENCE	0	INTELLECT	-5	Endurance	22
CONSTITUTION	+1	EMPATHIE	-4	SC	3
FORCE	+1	RÊVE	0	+dom	0
AGILITÉ	0	CHANCE	0	Sust	3
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	10	Enc	11
VUE	0	Tir	10	Vitesse	12
OUÏE	0	Lancer	10	Protection	2
ODORAT-GOÛT	0	Dérobée	10		

Grouine	niv +3	init 8	+dom +3
Bouclier	niv +3		
Esquive	niv +3		

Course +3 Saut +3 Srv Extérieur +3.

Prohibées : Orfèvrerie / Serrurerie / toutes connaissances y compris le Draconic.

Ogre

Description. Venant au second rang en ce qui concerne la taille (après les Gigants), les Ogres font en moyenne 2,20 m pour 110 kg. Leur faciès et leur morphologie sont grossièrement humains et laids, voire repoussants, avec des traits lourds, des mâchoires saillantes et des yeux jaunes. Chauves de naissance, ils n'ont aucun poil sur le corps à l'exception des cils ; Ogres et Ogresses ont une silhouette identique. Leur langage a des sonorités sifflantes et d'une musicalité qui surprend chez des êtres aussi massifs. Certains baragouinent la langue du voyage.

Mœurs. Farouches, distants, peut-être conscients d'être objets d'horreur, les Ogres se mêlent le moins possible aux

autres populations. En eux-mêmes, ils se savent bons et doux et ne comprennent pas pourquoi tant de haine. Leurs territoires d'élection sont les collines boisées, les contreforts montagneux où ils peuvent trouver des cavernes. A défaut, ils se construisent des huttes. Ils vivent de chasse et de pêche, se vêtant de cuir et de peaux. Ce qui les fait craindre et haïr, c'est qu'ils dévorent leurs proies encore vivantes. On dit qu'ils aiment la viande «hurlante» et qu'ils sont anthropophages. En réalité, manger de la chair morte est tout aussi impensable que répugnant pour un Ogre, il préférerait se contenter de ronger des racines. Et en ce qui concerne les quelques enfants humains qu'il leur arrive de dévorer, en toute honnêteté de cœur et d'esprit, ils ne voient pas la différence avec un agneau. «C'est gentil aussi, un agneau, et c'est bon aussi...»

Combat. Les Ogres n'utilisent quasiment que la lance et le bouclier. Leur force est telle qu'ils utilisent la même lance courte en mêlée et en lancer en guise de javelot. Leur cuir souple les protège de 2 points, auxquels ils rajoutent 1 point de protection naturelle.

TAILLE	20 / +5	VOLONTÉ	0	Vie	14
APPARENCE	0	INTELLECT	-3	Endurance	28
CONSTITUTION	+3	EMPATHIE	-2	SC	4
FORCE	+3	RÊVE	0	+dom	+2
AGILITÉ	0	CHANCE	0	Sust	4
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	11	Enc	14
VUE	0	Tir	10	Vitesse	14
OUÏE	0	Lancer	11	Protection	3
ODORAT-GOÛT	+2	Dérobée	8		

Lance courte	niv +3	init 8	+dom +4
Javelot	niv +3	init 8	+dom +2
Bouclier	niv +3		

Course +3 Saut +3 Escalade +3 Srv Extérieur +3 Maroquinerie +3.

Prohibées : Cuisine / Comédie / Équitation / Pickpocket Orfèvrerie / Serrurerie / Alchimie / Draconic.

Sagouin

Description. Les Sagouins sont les plus horribles des humanoïdes. D'une taille légèrement inférieure à la moyenne humaine, ils ont le corps recouvert d'écailles, hérissé de piquants aux coudes et aux genoux. Leur tête mi-reptilienne, mi-batracienne, a un front cornu et une large bouche fendue jusqu'aux oreilles, avec des lèvres adipeuses, molles et pendantes. En plein jour, leurs yeux globuleux se protègent de la lumière en se recouvrant d'une membrane blanchâtre, ce qui ne les empêche pas de voir. On pourrait les prendre pour des animaux s'ils n'avaient un langage et n'utilisaient armes et vêtements. Ces derniers consistent sommairement en lambeaux de toile, rares fruits de leurs pillages, dont ils se drapent les hanches. Les femelles (les Sagouines) se piquent davantage de coquetterie et recouvrent leur crâne écailleux de perruques de ficelle tressée ; elles aiment également farder de rouge la membrane protectrice de leurs yeux. A part cela, rien ne les distingue nettement des mâles. Les deux exhalent une odeur atroce d'urine et de moisi. Ils ignorent la langue du voyage.

Mœurs. Les Sagouins sont un fléau identique aux Groins. Ils déferlent, ravagent, détruisent. Toutefois, à la différence de ceux-ci, ils ne pillent pas pour le butin ni pour la luxure. Ils dévastent tout par principe, détruire étant un but en soi. L'or les laisse indifférents. Après avoir massacré un village entier, ils n'emportent parfois que quelques morceaux de tissu pour renouveler leur pagne, tandis que les Sagouines se disputent la ficelle. Quittant les lieux de leur besogne, ils tirent derrière eux le cadavre d'un homme ou d'une femme. Ils ne le dévoreront que quand il sera amplement putréfié.

Combat. Les Sagouins se battent à la *sagouine*, une sorte de fléau à trois chaînes terminées par des crochets barbelés, et parent au bouclier moyen. Leur morphologie leur vaut une protection naturelle de 3 points.

TAILLE	14 / -1	VOLONTÉ	0	Vie	10
APPARENCE	0	INTELLECT	-4	Endurance	20
CONSTITUTION	+1	EMPATHIE	-2	SC	3
FORCE	+1	RÊVE	0	+dom	0
AGILITÉ	+1	CHANCE	0	Sust	2
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	11	Enc	10
VUE	0	Tir	10	Vitesse	12
OUÏE	0	Lancer	10	Protection	3
ODORAT-GOÛT	0	Dérobée	11		

Sagouine	niv +5	init 10	+dom +4
Bouclier	niv +5		
Esquive	niv +5		

Vigilance +3 Srv Extérieur +3.

Prohibées : Comédie / Commerce / Équitation / Musique Pickpocket / Srv Cité / Jeu / Navigation / Orfèvrerie / Serrurerie toutes connaissances y compris le Draconic.

Saure

Description. Les Saures sont des humanoïdes sauriens, des hommes-reptiles au corps recouvert d'écailles. Ils ont les mains et les pieds légèrement palmés, dotés de griffes rétractiles. Aussi à l'aise sur terre que dans l'eau, ils respirent au moyen de poumons, mais leur morphologie est telle qu'ils peuvent demeurer immergés plusieurs dizaines de minutes avant de devoir reprendre de l'air. Leur langage, évolué, a des sonorités nasillardes et chuintantes ; ils parlent parfois la langue du voyage.

Mœurs. Les Saures ont une culture primitive, mais néanmoins raffinée et très organisée. Ils fabriquent des objets, connaissent la métallurgie, le textile, la musique et l'écriture et l'on trouve même des haut-rêvants parmi eux. Ils vivent au bord de l'eau, près des lacs ou dans les marécages où ils construisent des huttes sur pilotis. Leur alimentation consiste en poisson, mollusques, larves et autres «fruits de marais». Hors de l'eau, ils se vêtent de longues tunique de soie moirée, qu'ils tissent eux-mêmes avec le cocon d'un insecte qu'ils sont seuls à connaître. La soie saure est magnifique et très recherchée. Très belliqueux, les Saures ne tolèrent aucune intrusion sur le territoire qu'ils estiment être le leur et il est très difficile de commercer avec eux. Expansionnistes, ils sont souvent en guerre pour agrandir leur domaine. Leurs armées sont efficaces et disciplinées, parfois montées sur aligates.

Combat. Lances courtes, javelots, frondes et boucliers sont les armes traditionnelles des Saures. Leur morphologie leur assure une protection naturelle de 2 points.

TAILLE	16 / +1	VOLONTÉ	0	Vie	11
APPARENCE	0	INTELLECT	0	Endurance	22
CONSTITUTION	+1	EMPATHIE	0	SC	3
FORCE	+1	RÊVE	0	+dom	0
AGILITÉ	0	CHANCE	0	Sust	3
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	10	Enc	11
VUE	0	Tir	10	Vitesse	12
OUÏE	0	Lancer	10	Protection	2
ODORAT-GOÛT	0	Dérobée	10		

Lance courte	niv +5	init 10	+dom +2
Javelot	niv +5	init 10	+dom +1
Fronde	niv +5	init 10	+dom +1

Discrétion +3 Vigilance +3 Équitation (aligate) +5 Survie Extérieur et Marais +5 Natation +5.

Prohibées : aucune.

Sylvain

Description. Les Sylvains sont de petits êtres de la taille des Gnomes, vivant exclusivement au cœur des forêts. Les hommes (Sylvains) ont l'allure de diablotins avec une barbiche au bout du menton et deux petites cornes pointant verticalement en haut du front, parmi la masse de leurs cheveux bouclés. Les femmes (Sylvaines) n'ont ni barbe ni corne et sont généralement bien proportionnées, jolies, adorables petites poupées. Les sylvains ont un langage à base de gazouillis et ne parlent que très rarement la langue du voyage.

Mœurs. Les Sylvains vivent au cœur des forêts, qu'ils ne quittent jamais sous peine de dépérir. Ils construisent de véritables villages suspendus dans les arbres, faits de plates-formes et de passerelles. Ils se vêtent de fibres végétales qu'ils tissent et pigmentent eux-mêmes. Bons alchimistes, ils parviennent à obtenir des couleurs éclatantes avec le suc de certaines fleurs. Leur nourriture est exclusivement végétarienne : fruits, fleurs confites, miel. Peuple joyeux et paisible, les Sylvains font perpétuellement la fête : chants, danses, musique et mascarades. Les Sylvains adorent leurs Sylvaines, qui le leur rendent, et l'amour est probablement pour eux la chose la plus importante. Nombre d'entre eux sont haut-rêvants, avec une prédilection pour les illusions d'Hypnos.

Combat. Les Sylvains ne chassent pas et ne se battent que contraints et forcés. Ils utilisent le javelot en guise de lance de mêlée, le bouclier léger, tirant parfois d'un petit arc. Ils n'ont aucune protection.

TAILLE	9 / -3	VOLONTÉ	0	Vie	9
APPARENCE	0	INTELLECT	0	Endurance	17
CONSTITUTION	0	EMPATHIE	+2	SC	3
FORCE	-1	REVE	0	+dom	0
AGILITÉ	0	CHANCE	0	Sust	2
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	10	Enc	8,5
VUE	+2	Tir	11	Vitesse	8
OUÏE	+2	Lancer	10	Protection	0
ODORAT-GOÛT	+2	Dérobée	12		

Petite lance	niv +1	init 6	+dom +1
Petit arc	niv +1	init 6	+dom +1
Bouclier	niv +1		
Esquive	niv +1		

Chant +5 Danse +5 Discrétion +5 Escalade +5 Séduction +5 Charpenterie +5 Comédie +5 Srv Forêt +5.

Prohibées : Équitation / Maçonnerie / Toutes survies sauf Forêt Navigation / Serrurerie.

Tortemoque

Description. Les Tortemoques sont les plus étranges des humanoïdes, avec un corps de tortue et une tête de veau. Comme tous les humanoïdes, ils sont néanmoins bipèdes et verticaux, avec des bras pourvus de mains. Ils sont en moyenne plus petits que les Humains, mais plus grands que les Gnomes. Leur langage tient plus du veau que de la tortue et ressemble à des meuglements tristes et étouffés. Ils ne parlent que rarement la langue du voyage.

Mœurs. Les Tortemoques vivent en sociétés très organisées, avec un roi et une reine. Leurs lieux d'élection sont les marécages bordés de falaises où des grottes ramifiées abritent leur colonie. Dans les marais, ils pêchent le zomar qui, apprêté en soupe, est à la fois leur plat national et leur presque unique raison de vivre. Ils ne pratiquent que peu d'artisanat et ignorent l'usage du fer. Quelques uns pratiquent le haut-rêve. Tortemoques mâles et femelles (au premier coup d'œil, on ne voit pas la différence) vivent nus, protégés par leur carapace naturelle, à l'exception d'un petit bonnet fait d'écailles de zomar dont il se couvrent le chef. Se montrer devant ses congénères sans son bonnet est d'une indécence scandaleuse et choquante. Durant les relations amoureuses, même, certaines Tortemoques femelles répugnent à retirer leur bonnet devant leur partenaire. Les Tortemoques sont à la fois craintifs et trouillards, et dotés d'un sens de l'honneur hypertrophié. Face à une agression, ils se mettent à chialer comme des veaux, mais, tout en s'inondant de larmes, ne s'en battent pas moins jusqu'à la mort.

Combat. Les Tortemoques utilisent la lance courte à pointe de pierre, un bouclier léger de cuir et d'écaille, ainsi que la fronde. Leur carapace leur assure une protection naturelle de 3 points.

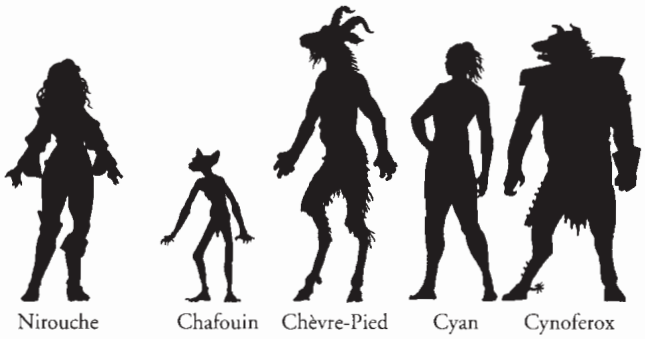
TAILLE	13 / -2	VOLONTÉ	+2	Vie	9
APPARENCE	0	INTELLECT	-3	Endurance	18
CONSTITUTION	0	EMPATHIE	0	SC	3
FORCE	0	RÊVE	0	+dom	0
AGILITÉ	0	CHANCE	0	Sust	2
DEXTÉRITÉ	0	Mêlée	10	Enc	9
VUE	0	Tir	10	Vitesse	10
OUÏE	0	Lancer	10	Protection	3
ODORAT-GOÛT	0	Dérobée	11		

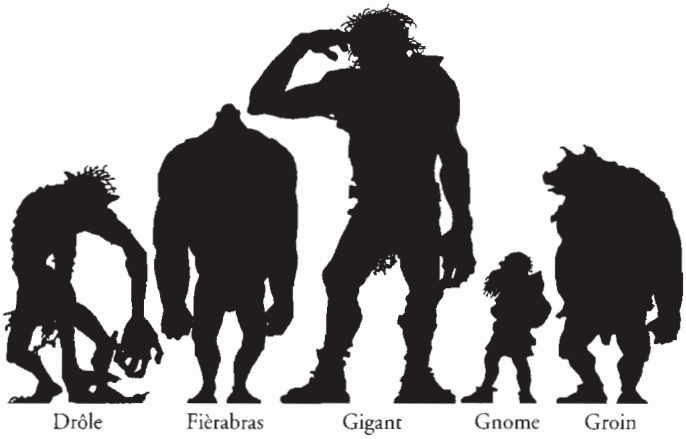
Lance de pierre	niv +1	init 6	+dom +1
Fronde	niv +1	init 6	+dom +1
Bouclier	niv +1		
Esquive	niv +1		

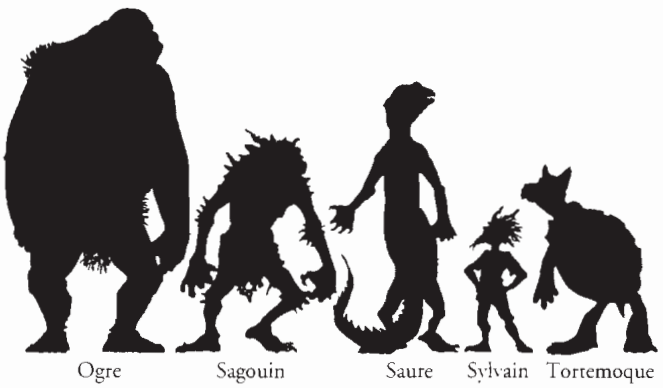
Cuisine (soupe au zomar) +5 Vigilance +3 Srv Sous-sol et Marais +3 Natation +3.

Prohibées : Équitation / Srv Cité / Métallurgie / Serrurerie.

Taille relative des humanoïdes







Les Animaux

Caractéristiques. Les animaux n'ont que 6 caractéristiques. TAILLE, CONSTITUTION et FORCE jouent le même rôle que pour les humanoïdes, PERCEPTION rassemble OUÏE, VUE, ODORAT-GOÛT et EMPATHIE en une seule caractéristique. VOLONTÉ représente le libre arbitre de l'animal, ce qui lui permet de résister à la peur, à la curiosité, à la gourmandise, et à tous les conditionnements normaux de son espèce. VOLONTÉ figure donc en quelque sorte son intelligence. Un animal très rusé, comme le renard par exemple, a une forte caractéristique de VOLONTÉ. RÊVE est le pouvoir de rêver et, en ce qui concerne les animaux, indique le degré d'évolution. Un mammifère a un meilleur RÊVE qu'un mollusque.

Compétences. Chaque compétence, de combat ou autre, est précédée d'une valeur de caractéristique qui lui est liée. L'aligate a, par exemple, Piétinement 15 niv +3, Esquive 8 niv +1, Course 13 niv +3, signifiant que son attaque de piétinement est jouée avec 15 en guise de Mêlée, son esquive avec 8 en guise de Dérobée, et sa course avec 13 en guise de Constitution, de Mêlée ou d'Agilité.

Vie et endurance. Les points de vie sont calculés comme pour les humanoïdes. Les points d'endurance sont la somme de points de vie + CONSTITUTION.

Vitesse. La première vitesse indiquée est la vitesse de combat ; la seconde, après le signe /, est la vitesse de course, souvent supérieure au double de la vitesse de combat. Noter que la vitesse *de course* est un terme de règles qui s'applique même quand l'animal ne court pas (animal volant, aquatique). La distance parcourue peut être modulée pour tous les animaux non bipèdes par un jet de Course, Nage ou Vol, en utilisant la table de Course animale, quel que soit le mode de déplacement réel. Les bipèdes utilisent la table de Course des humanoïdes.

Course animale

Ech.T.	-10 m
Ech.P.	-8 m
Echec	-6 m
Norm.	+0 m
Sign.	+8 m
Part.	+12 m

Encombrement. Le seuil d'encombrement n'est pertinent que pour les animaux pouvant servir de monture ou porter des charges. Il est calculé comme pour les humanoïdes avec la moyenne de TAILLE + FORCE. Quand un animal porte un cavalier, l'encombrement de ce dernier est équivalent à sa TAILLE s'il est actif. Un personnage ne montant pas activement (endormi, inconscient, en croupe) est un poids mort dont l'encombrement est calculé en se souvenant que 2 kg valent 1 enc. Armures, armes et bagages du cavalier valent normalement leur encombrement. Chaque point d'enc excédentaire donne un malus de -1 aux jets de Course et de Saut de l'animal. Non expressément indiqué, le seuil de sustentation peut être déterminé, d'après la TAILLE, sur la table de la page 202. Il est utile de savoir combien mange sa monture pour la nourrir correctement.

+dom. Le bonus aux dommages personnel est calculé comme pour un humanoïde, d'après la moyenne de TAILLE + FORCE. En l'ajoutant au +dom de l'arme naturelle, on obtient le +dom total.

Protection. Les animaux ont une protection naturelle, pouvant être négative chez les petites tailles ou les créatures fragiles, positives chez les animaux à morphologie puissante, ou simplement égales à zéro. Les protections naturelles ne subissent jamais de détérioration et ne diminuent pas devant les flèches et les carreaux.

Variations. Contrairement à ce qui se passe chez les humanoïdes, il y peu de variations de compétences\caractéristiques chez les animaux. Les modèles présentés ci-après sont des exemples d'adultes le plus souvent rencontrés et doivent normalement être utilisés sans changement. Comme toujours, 10 représente la moyenne statistique humaine et non pas celle de la race animale considérée. Le gardien des rêves peut modifier les compétences\caractéristiques de +2 ou -2, mais pas davantage. Une plus grande modification impliquerait qu'il ne s'agit pas de la même race, ou alors (en cas de diminution) d'un individu malade, incapacité, ou d'un jeune.

Animaux domestiques

Si les caractéristiques ont peu de raison de changer en dehors de la fourchette +2\-2, les compétences des animaux domestiques, chiens, montures, etc., peuvent en revanche varier sans limite, à la discrétion du gardien des rêves, simulant en cela des spécificités de dressage et d'entraînement.

Armes naturelles

	+dom
Morsure *chat sauvage, loup*	+1
Grande morsure *tigre*	+2
Griffes *chat sauvage*	+1
Grandes griffes *tigre, ours*	+2
Cornes, défenses *sanglier*	+2
Grandes cornes, bois *cerf, glou*	+3
Ruade, piétinement *aligate, cheval*	+4

Aligate

Description. L'aligate est une sorte de dinosaure de petite taille, à la peau écailleuse de couleur gris bleu. Ses pattes postérieures sont larges et munies de griffes recourbées qui lui servent de crampons quand il court. Ses pattes antérieures sont minuscules. Il se tient dans une position semi-verticale, aidé par sa longue queue qui lui sert de balancier. Il pèse environ 250 kg.

Mœurs. Paisible, l'aligate est herbivore. Il vit en plaine, souvent aux abords des marais, en larges troupeaux. Souvent domestiqué, principalement par les Cyans et les Saures, il sert de monture ou d'animal de bât. Il ne se bat que rendu furieux, cherchant à piétiner. Ses réussites particulières sont toujours en *force*.

Araflate

Description. L'araflate est une araignée géante au corps extrêmement plat, de couleur gris terne. Elle fait en moyenne 3 m de diamètre, pattes comprises, pour un poids de 6 kg, et seulement 25 cm d'épaisseur.

Mœurs. Hôte des lieux secs et sombres, les ruines, les cavernes, l'araflate ne tisse pas de toile. Elle reste à l'affût et bondit sur sa proie avec une vitesse foudroyante, sa morphologie lui permettant de se glisser dans des failles très étroites. Prédateur toujours affamé, elle n'hésite pas à s'attaquer à des proies aussi grandes que les Humains. Sa morsure inflige un venin anesthésiant, inoculé sur toute blessure sauf contusion\éraflure. Quand sa victime cesse de bouger, l'araflate la dévore.

Baffreux

Description. Le baffreux à l'apparence d'une petit hippopotame de couleur vert de gris, pesant en moyenne 150 kg, doté d'immenses mâchoires garnies de doubles rangées de crocs.

Mœurs. Le baffreux vit dans les lieux humides tels que les marécages, à demi enlisé dans la vase ou la boue, où il est difficile à détecter. Carnivore et agressif, il se rue pour dévorer tout ce qui bouge. Ses réussites particulières sont toujours en *force*.

Bandersnatch

Description. Le bandersnatch, parfois appelé *jabberwock*, est peut-être la créature la plus terrifiante qui soit rêvée par les Dragons en dehors des entités de cauchemar. Quoiqu'il possède des traits de ces dernières (résistance à la magie), c'est néanmoins un animal véritable. Enorme, pesant dans les trois tonnes, il ressemble à un gigantesque crapaud, avec une tête de cheval, des ailes de chauve-souris, une peau écailleuse, des griffes comme des dagues et des pointes barbelées sur le dos. Sans véritablement voler, ses ailes lui permettent de se déplacer par bonds pouvant faire jusqu'à 12 m. Sa carapace d'écailles le rend quasiment invulnérable et il résiste automatiquement à tous les sorts d'Hypnos et de Thanatos.

Mœurs. Le bandersnatch vit dans le profond des cavernes enténébrées, ne sortant chasser que par les nuits sombres et sans lune. Il a pour la lumière une phobie absolue et la moindre clarté le plonge dans des accès de colère démen-

Aligate

TAILLE	23	Vie	21
CONSTIT.	18	Endurance	39
FORCE	18	Vitesse	12/40
PERCEPT.	11	+dom	+4
VOLONTÉ	7	Enc	20
RÊVE	8	Protection	4

		niv	*init*	*+dom*
Piétinement	14	+3	10	+8
Esquive	8	+3	—	—
Course	13	+3	—	—
Vigilance	11	+3	—	—

Araflate

TAILLE	3	Vie	8
CONSTIT.	12	Endurance	20
FORCE	7	Vitesse	14/36
PERCEPT.	15	+dom	-2
VOLONTÉ	10	Protection	-3
RÊVE	7		

		niv	*init*	*+dom*
Morsure	12	+3	9	0 (venin)
Esquive	14	+4	—	—
Course	14	+4	—	—
Discrétion	14	+4	—	—
Vigilance	15	+6	—	—

Venin

Malignité	6
Périodicité	1 round
Dommages	-1d6 points d'endurance
Antidotes	-3 \ Liqueur de Bagdol +12 Lait de Lune +6

Chaque perte d'endurance s'accompagne de la fatigue équivalente. A zéro d'endurance, la victime est paralysée et ne peut plus faire un geste.

Baffreux

TAILLE	19	Vie	19
CONSTIT.	18	Endurance	37
FORCE	18	Vitesse	10/24
PERCEPT.	12	+dom	+4
VOLONTÉ	4	Protection	2
RÊVE	6		

		niv	*init*	*+dom*
Morsure	13	+4	10	+6
Esquive	8	+1	—	—
Course	8	0	—	—
Discrétion	13	+4	—	—
Vigilance	12	+4	—	—

Bandersnatch

TAILLE	33	Vie	30
CONSTIT.	26	Endurance	56
FORCE	26	Vitesse	16/60
PERCEPT.	13	+dom	+9
VOLONTÉ	3	Protection	10
RÊVE	10		

		niv	*init*	*+dom*
Griffes/morsure	20	+8	18	+11
Esquive	10	+3	—	—
Course	15	+6	—	—
Vigilance	13	+3	—	—

Bramart

TAILLE	20	Vie	18
CONSTIT.	15	Endurance	33
FORCE	16	Vitesse	14/54
PERCEPT.	13	+dom	+4
VOLONTÉ	9	Protection	1
RÊVE	10		

	niv	*init*	*+dom*
Bois	12	+3	9	+7
Esquive	10	+3	—	—
Course, Saut	15	+6	—	—
Vigilance	13	+6	—	—

Brolute rieuse

TAILLE	7	Vie	10
CONSTIT.	12	Endurance	22
FORCE	11	Vitesse	12/24
PERCEPT.	14	+dom	0
VOLONTÉ	8	Protection	0
RÊVE	15		

	niv	*init*	*+dom*
Griffes	11	+2	7	+1
Esquive	13	+5	—	—
Course/Saut	13	+3	—	—
Escalade	15	+4	—	—
Vigilance	14	+3	—	—

Chamule

TAILLE	21	Vie	19
CONSTIT.	17	Endurance	36
FORCE	16	Vitesse	12/40
PERCEPT.	12	+dom	+4
VOLONTÉ	12	Enc	18
RÊVE	12	Protection	1

	niv	*init*	*+dom*
Coup de pied	12	+3	9	+7
Morsure	12	+2	8	+5
Esquive	8	+3	—	—
Course	12	+3	—	—
Saut	10	+3	—	—
Vigilance	12	0	—	—

tielle et dévastatrice. Paranos le Moindre, le célèbre zoologue auteur de *Nos ennemies les bêtes*, affirme que la lumière du soleil a le pouvoir de le réduire instantanément en cendres. Merci, cher Paranos, mais comment vous y prendriez-vous pour le faire sortir de son antre en plein jour ?

Bramart

Description. Le bramart est un quadrupède herbivore de l'allure d'un grand cerf, au brun pelage brun roux à l'exception du bout des pattes qui est franchement rouge — comme s'il portait des chaussettes. Adulte, il peut faire jusqu'à 270 kg et en moyenne 160. Tout comme le cerf, il porte des bois qui tombent tous les ans et repoussent à la saison suivante avec une ramification supplémentaire.

Mœurs. Hôte des forêts où ils se nourrissent de jeunes pousses, les bramarts vivent en petits groupes. Les mâles n'hésitent pas à charger les intrus pour protéger biches et faons.

Brolute rieuse

Description. La brolute rieuse est un grand rat d'allure anthropomorphe, bipède, vertical, faisant en moyenne 1m70 pour 45 kg. Dotée du pelage du rat, de sa longue queue nue et annelée, elle se singularise néanmoins par un museau de castor et des yeux bridés.

Mœurs. La brolute rieuse vit de préférence à l'écart des hommes et de la civilisation, mais sans habitat spécifique. Elle se nourrit de fruits, de champignons et d'œufs qu'elle dérobe habilement aux oiseaux. Ce qui la caractérise essentiellement, c'est que quand elle se sent agressée, elle a le pouvoir de créer une déchirure du rêve violette (déchirure de départ), dont elle est le centre. Le rêve d'arrivée lui est toujours profitable, lui permettant de se tirer d'affaire. Elle doit son nom à ce qu'elle adore rire aux grimaces et autres clowneries qu'on peut lui faire. Pendant ce temps, on peut se concentrer pour tenter de lui communiquer empathiquement l'image d'un lieu où l'on voudrait aller, non un lieu spécifique, mais un type de paysage : rivage marin, forêt, agglomération urbaine, etc. Au moment où elle est le plus en train de rire, il suffit alors de stresser la brolute, et l'on a une chance que la déchirure créée mène au type d'endroit souhaité. Pour parvenir à la communication empathique, réussir EMPATHIE à -5. La brolute rieuse se distingue de la brolute ordinaire, dite brolute pointue, qui ne rit jamais et ne peut créer de déchirure. Celle-là se contente de chercher à fuir en cas d'agression, ou attaque toutes griffes dehors si elle se sent acculée. Pour la distinguer (visuellement) de la rieuse, réussir VUE\Zoologie à -5. Les caractéristiques de combat indiquées ne s'appliquent qu'à la pointue.

Chamule

Description. La chamule est une sorte de chameau sans bosse, de la taille d'un âne, à fourrure épaisse rayée brun et noir, et à la tête vaguement féline avec des oreilles et des moustaches de chat. Adulte, la chamule pèse 180 kg pour 1m35 au garrot. Son cri est un hululement plaintif et strident.

Mœurs. A l'état sauvage, les chamules vivent dans les plaines à l'orée des forêts, en bandes de 10 à 20 individus. D'un naturel dolent et paresseux, elles passent le plus clair de leur temps à dormir au soleil. Sociables, elles se laissent souvent capturer et apprivoiser pour servir de monture ou d'animaux de bât. Omnivores de dentition, elles se nourrissent normalement de graines et de fruits. Si on les laisse goûter à la chair, elles deviennent agressives, intraitables, et mordent.

Chiard

Description et Mœurs. Le chiard est un canidé charognard des plaines et des désolations, vivant en meute, voisin du chacal et du coyote. Usuellement lâche, il peut devenir d'une audace extrême s'il est affamé. Un individu adulte pèse en moyenne 40 kg.

Chrasme

Description. Le chrasme (prononcer krasme) est une sorte de cafard géant à carapace de crabe aux jointures poilues. Il mesure en moyenne 1 m de haut sur 1m50 de long, et peut peser jusqu'à 50 kg. Doté de mandibules acérées et puissantes, il est redouté pour son venin mortel.

Mœurs. Le chrasme vit dans les lieux sombres, cavernes et souterrains, où il se nourrit de tout. Paranos le Moindre affirme qu'à défaut d'une meilleure chère, il peut même se sustenter de cailloux. Il déteste la lumière comme son cousin de petite taille, mais a toutefois un comportement différent : au lieu de fuir, il entre dans une rage féroce et se rue sur le porteur de lumière pour le réduire en charpie. Savez-vous, cher Paranos, que vous nous faites un peu peur ?

Cornicochon

Description. Le cornicochon est une sorte d'énorme sanglier, aux défenses très réduites, mais pourvu en revanche d'une paire de cornes acérées, recourbées vers l'avant. Le cornicochon se distingue en outre par sa couleur verdâtre, due au vert des feuilles et des mousses qui lui teignent la peau. Un adulte pèse en moyenne 160 kg.

Mœurs. Hôte des forêts profondes, le cornicochon, vit en familles de 4 à 5 individus ; mais comme chez les sangliers, il arrive que l'on tombe sur un vieux solitaire acariâtre. Omnivore, le cornicochon est excité par l'odeur du sang, qui le pousse d'autant plus au carnage. Il dévore usuellement ses adversaires vaincus. Gibier recherché, c'est tout autant un mortel prédateur qui n'hésite pas à s'attaquer à l'homme, se servant redoutablement de ses cornes.

Dong

Description. Le dong est une créature saurienne de l'apparence d'un gros crapaud, doté d'une peau écailleuse, de griffes et de crocs. Quand il gonfle son jabot puis le contracte, il émet un son qui ressemble à s'y méprendre à celui d'une cloche, d'où son nom. Plus le dong est gros, plus le son est grave, et inversement plus il est aigu. Une colonie de dongs produit un véritable carillon. Doté de membres postérieurs puissants, le dong est un sauteur impressionnant capable de faire des bonds de 6-8 m. Un dong moyen fait 80 kg.

Mœurs. Le dong vit en plaine à proximité de l'eau (rivière, lac, marais). Carnivore, c'est un chasseur habile qui n'hésite pas à s'attaquer à l'homme. Quand il bondit, son attaque est considérée comme une *charge*.

Drakkule

Description. Le drakkule, également surnommé *chauve-souris dragon*, est un énorme chiroptère vampire pouvant atteindre 20 kg pour 4 m d'envergure. Paranos le Moindre suggère que son surnom vient sûrement de ce que les mythiques Dragons du Premier Age étaient censés posséder les mêmes grandes ailes membraneuses et le même goût du sang. Serions nous alors dans un rêve de chauve-souris ? Je suppose que c'est encore une de vos plaisanteries, cher Paranos !

Mœurs. Comme les chauves-souris, les drakkules sont nocturnes, repliés le jour dans des cavernes ou autres lieux sombres, pour ne sortir chasser qu'à la tombée de la nuit. Comme pour la plupart des grands prédateurs, l'homme est pour eux une proie comme les autres. En combat, quand un drakkule réussit une particulière et cause au moins une

Chiard

TAILLE	6	Vie	8
CONSTIT.	10	Endurance	18
FORCE	10	Vitesse	12/36
PERCEPT.	11	+dom	0
VOLONTÉ	8	Protection	-1
RÊVE	8		

		niv	*init*	*+dom*
Morsure	12	+2	8	+1
Esquive	10	+3	—	—
Course,Saut	12	+3	—	—
Vigilance	11	+3	—	—

Chrasme

TAILLE	7	Vie	8
CONSTIT.	9	Endurance	17
FORCE	11	Vitesse	12/28
PERCEPT.	10	+dom	0
VOLONTÉ	3	Protection	4
RÊVE	2		

		niv	*init*	*+dom*
Mandibules	11	+3	8	+2 (venin)
Esquive	10	+3	—	—
Course	11	+3	—	—
Vigilance	10	+3	—	—

Venin

Malignité	3
Périodicité	1 minute
Dommages	-1 point de vie
Antidotes	-2 \ Liqueur de Bagdol +16 Teinture d'Érozonne +10

Cornicochon

TAILLE	20	Vie	19
CONSTIT.	18	Endurance	37
FORCE	16	Vitesse	12/36
PERCEPT.	13	+dom	+4
VOLONTÉ	7	Protection	3
RÊVE	9		

		niv	*init*	*+dom*
Cornes	13	+4	10	+4
Esquive	11	+3	—	—
Course	11	+3	—	—
Discrétion	10	+3	—	—
Vigilance	13	+4	—	—

Dong

TAILLE	12	Vie	12
CONSTIT.	12	Endurance	24
FORCE	15	Vitesse	14/38
PERCEPT.	10	+dom	+1
VOLONTÉ	6	Protection	3
RÊVE	4		

		niv	*init*	*+dom*
Griffes et crocs	13	+3	9	+3
Esquive-saut	13	+3	—	—
Course-saut	13	+3	—	—
Vigilance	10	0	—	—

Drakkule

TAILLE	4	Vie	7
CONSTIT.	10	Endurance	17
FORCE	8	Vitesse	12/38
PERCEPT.	12	+dom	-1
VOLONTÉ	7	Protection	-3
RÊVE	7		

		niv	*init*	*+dom*
Morsure	10	+2	7	-1
Contre	10	+2	—	—
Esquive vol	10	+3	—	—
Vol	10	+3	—	—

Félorn

TAILLE	2	Vie	5
CONSTIT.	8	Endurance	13
FORCE	3	Vitesse	10/30 vol
PERCEPT.	13	+dom	-4
VOLONTÉ	10	Protection	-6
RÊVE	11		

		niv	*init*	*+dom*
Vol	11	+3	—	—
Vigilance	13	0	—	—

Furlong

TAILLE	7	Vie	10
CONSTIT.	12	Endurance	22
FORCE	11	Vitesse	12/30
PERCEPT.	13	+dom	0
VOLONTÉ	10	Protection	0
RÊVE	10		

		niv	*init*	*+dom*
Morsure	12	+3	9	+1
Esquive	12	+3	—	—
Course	10	+3	—	—
Escalade	14	+5	—	—
Discrétion	14	+5	—	—
Vigilance	13	+3	—	—

Glipzouk

TAILLE	6	Vie	8
CONSTIT.	10	Endurance	18
FORCE	9	Vitesse	12/26
PERCEPT.	14	+dom	-1
VOLONTÉ	11	Protection	0
RÊVE	12		

		niv	*init*	*+dom*
Morsure	10	+1	6	0
Esquive	15	+6	—	—
Discrétion	14	+3	—	—
Pickpocket	14	+3	—	—
Vigilance	14	0	—	—
Course-saut	15	+6	—	—

blessure légère, il reste accroché à sa victime qui perd alors automatiquement 1d6 points d'endurance par round sous l'effet de la saignée. Quand l'endurance tombe à zéro, le drakkule continue à la vider de son sang à raison de 1d6 points de vie par round. Le drakkule ne se détache que blessé *gravement* ou *sonné*. Pour se dégager, la victime ne peut utiliser que Corps à corps (totaliser 2 points d'empoignade) ou une dague. Tant qu'il est accroché, le drakkule ne joue plus de jets d'attaque, puisqu'il cause des dommages automatiques, mais peut contrer empoignade ou attaque de dague par le battement de ses ailes.

Félorn

Description. Le félorn est un petit chat de l'apparence d'un siamois, au pelage gris mauve, doté d'une grande paire d'ailes duveteuses. Ces ailes sont sur le même principe que celles des chauves-souris, sauf qu'au lieu d'être nues, elles sont couvertes de duvet. Elles ne remplacent pas les membres supérieurs, mais sont en plus des deux paires de pattes. Le félorn est capable de voler grâce à elles sur d'assez longues distances. Mais chose encore plus étonnante, le félorn parle, et s'exprime assez bien dans la langue du voyage.

Mœurs. Très sociable, le félorn adore la compagnie des Humains et ne demande généralement qu'à se faire adopter. Son grand dilemme est d'adorer le poisson et de détester l'eau, et les Humains pêcheurs le fascinent. S'il parle, son discours est en revanche plutôt insignifiant, et il n'a pratiquement pas de mémoire. Au demeurant adorable, un félorn de compagnie peut vite devenir assez crispant.

Furlong

Description. Le furlong est un carnassier des forêts, au corps très allongé, presque serpentin, pourvu de huit pattes. Hormis ce nombre de pattes curieusement excédentaire (4 de chaque côté), qui lui donne l'air d'une chenille à fourrure, il pourrait ressembler à un long, très long vison. Adulte, il mesure en moyenne 2 m du museau au bout de la queue, pour un poids de 50 k.

Mœurs. Très bon grimpeur, le furlong vit essentiellement dans les arbres où il se coule de branche en branche avec la rapidité et l'efficacité d'un serpent. Ses proies de prédilection sont les oiseaux et les rongeurs, mais poussé par la faim, il peut s'attaquer à des animaux aussi gros que les chevreuils, voire aux humains isolés. La fourrure de furlong est très recherchée.

Glipzouk

Description. Le glipzouk, ou singe vert, a la morphologie générale du ouistiti, membres minces et longue queue préhensile, avec un pelage uniformément vert amande, sauf le museau et le ventre qui sont blancs. Des épaules à la naissance de la queue, il mesure 1 m en moyenne, la queue pouvant, elle, atteindre le double. Ses quatre mains sont extrêmement habiles, et comme tous les singes, il est d'une agilité diabolique. Le glipzouk doit son nom à son «langage». On dirait presque un véritable parler, avec des syllabes articulées et une intonation générale, sauf que *glip* et *zouk* sont les seuls phonèmes qu'il emploie, en les prononçant sur tous les tons et en les mélangeant en d'infinies variations.

Mœurs. Paisibles, les colonies de glipzouks vivent en milieu boisé, se nourrissant de pousses et de fruits. Très bon observateur et non moins excellent imitateur, le glipzouk est un voleur et un pickpocket né. Il vaut mieux éviter de laisser traîner ses affaires quand on voyage dans une région peuplée de glipzouks, et la nuit, être particulièrement vigilant en montant la garde. Non agressif, le glipzouk ne se bat que s'il est acculé sans pouvoir fuir.

Glou

Description. Les glous sont des créatures anthropomorphes recouvertes de carapaces d'origine minérale, comme les coquillages. Ce ne sont pas des humanoïdes, en ce sens qu'ils n'ont pas de langage. Grands, lourds, ils ont le torse très large, et la tête ornée d'une crête de pierre qu'ils utilisent parfois comme arme en chargeant tête baissée. Quoique malhabiles de leurs mains, ils peuvent lancer de lourdes pierres ou s'en servir pour asséner des coups terribles.

Mœurs. Les glous vivent en haute montagne ou dans les pays de neige et de glace, où ils ne ressentent nullement le froid. Uniquement diurnes, ils dorment la nuit d'un sommeil profond. Les voyageurs qui le savent ne franchissent que de nuit les cols réputés gardés par les glous. Agressifs et omnivores, les glous dévorent la chair de leurs vaincus.

Goule

Description. Créature anthropomorphe, bipède et verticale, la goule ressemble à un cadavre décharné. Sa taille est celle d'un homme. Son cri, un hurlement rauque, glace le sang. Ses griffes sont particulièrement puissantes.

Mœurs. La goule est un charognard ayant une prédilection pour la chair humaine. Elle hante nécropoles, cimetières et champs de bataille, déterrant les cadavres dont elle se nourrit. Paranos le Moindre affirme qu'elle possède la faculté thanataire de pouvoir jeûner des mois entiers, voire des années, en n'absorbant qu'un peu de terre. Cela ne l'empêche pas de désirer ardemment de la chair, bien au contraire. Et si elle est lâche isolée, elle est très agressive en bande. Pour corser le tout, sa morsure inocule un venin qui paralyse.

Grincette

Description. La grincette est une petite larve de 1 à 2 cm de long. Elle tire son nom du grincement horripilant qu'elle produit au moment où elle se déplace, en frottant l'une contre l'autre les petites écailles translucides dont est couvert son abdomen : le bruit d'une craie en porte-à-faux sur une ardoise, en cent fois plus fort et plus éprouvant pour les nerfs.

Mœurs. Les grincettes vivent en colonies de plusieurs dizaines d'individus dans les lieux sombres et humides où elles se nourrissent de débris en décomposition. Si elles sont inoffensives

en elles-mêmes, leur grincement involontaire est une torture. Toute personne se trouvant dans un rayon de 10 m doit *manquer* un jet d'OUÏE à +5. Si le jet réussit, perte de 1 point d'endurance, puis jet de VOLONTÉ à -5. Si le jet de VOLONTÉ échoue, le personnage est *sonné* jusqu'à la fin du round suivant.

Grizzal

Description. Le grizzal est un carnassier plantigrade de grande taille, au pelage épais, au museau allongé et aux membres armés de puissantes griffes non rétractiles. Pouvant dépasser les 2 m quand il se redresse en position verticale, son poids avoisine les 300 kg.

Mœurs. Carnassier, mais également omnivore, et pouvant se délecter comme l'ours de fruits ou de miel, le grizzal vit essentiellement en forêt, et de préférence en relief rocheux pouvant lui fournir une caverne pour tanière. Solitaires, mâles et femelles ne se rencontrent que brièvement. L'hiver, ils hibernent. Ne recherchant pas systématiquement l'affrontement avec l'homme, le grizzal peut néanmoins être un adversaire fatal. Sa fourrure épaisse est si recherchée que d'aucuns n'hésitent pas à la vendre prématurément. En combat, ses réussites particulières sont usuellement passées en *force*.

Glou

TAILLE	16	Vie	16
CONSTIT.	15	Endurance	31
FORCE	15	Vitesse	14/26
PERCEPT.	10	+dom	+2
VOLONTÉ	8	Protection	4
RÊVE	10		

		niv	*init*	*+dom*
Pierre tenue	14	+4	11	+4
Pierre lancée	10	+3	8	+3
Crête	15	+4	11	+4
Esquive	9	+3	—	—
Course, saut	13	+3	—	—
Discrétion	10	+3	—	—
Vigilance	10	+3	—	—

Goule

TAILLE	11	Vie	13
CONSTIT.	14	Endurance	27
FORCE	13	Vitesse	12/24
PERCEPT.	10	+dom	+1
VOLONTÉ	7	Protection	0
RÊVE	10		

		niv	*init*	*+dom*
Griffes, dents	13	+4	10	+2 (venin)
Esquive	10	+3	—	—
Course	10	+3	—	—
Discrétion	10	+3	—	—
Vigilance	10	+3	—	—

Venin paralysant

Malignité	6
Périodicité	1 round
Dommages	1 ligne de fatigue.
Antidotes	-4 \ Floume-dhu +16

La paralysie intervient quand toutes les lignes de fatigue sont pleines et dure 6 heures.

Le *floume-dhu* est obtenu en mélangeant en quantités égales gelée de floumette et lait humain (pour une dose : une demi-mesure de chaque). Puis chauffer le mélange jusqu'à couleur bleu-sangue (-2).

Grincette

Tout coup qui touche la grincette l'extermine.

		niv	*init*	*+dom*
Discrétion	15	+5	—	—

Grizzal

TAILLE	23	Vie	22
CONSTIT.	20	Endurance	42
FORCE	20	Vitesse	12/36
PERCEPT.	11	+dom	+5
VOLONTÉ	8	Protection	3
RÊVE	10		

		niv	*init*	*+dom*
Griffes/crocs	16	+5	13	+7
Esquive	10	+3	—	—
Course	14	+3	—	—
Escalade	14	+3	—	—
Vigilance	11	+3	—	—

Harpie

TAILLE	9	Vie	10
CONSTIT.	11	Endurance	21
FORCE	12	Vitesse	12/36
PERCEPT.	11	+dom	0
VOLONTÉ	12	Protection	4
RÊVE	11		

	niv	*init*	*+dom*
Serres	12	+4	10	+2
Esquive	11	+4	—	—

Jigstang

TAILLE	11	Vie	12
CONSTIT.	13	Endurance	25
FORCE	13	Vitesse	12/24
PERCEPT.	11	+dom	+1
VOLONTÉ	6	Protection	2
RÊVE	10		

	niv	*init*	*+dom*
Griffes/crocs	13	+3	9	+2
Esquive	11	+3	—	—
Course, saut	12	+3	—	—
Vigilance	11	+3	—	—

Libelle

TAILLE	3	Vie	4
CONSTIT.	4	Endurance	8
FORCE	7	Vitesse	—/40
PERCEPT.	11	+dom	—
VOLONTÉ	2	Protection	-6
RÊVE	2		

	niv	*init*	*+dom*
Tronçonneuse	14	+6	13	+10
Esquive	12	+4	—	—
Vol	14	+6	—	—
Vigilance	11	+3	—	—

Lycan

TAILLE	8	Vie	10
CONSTIT.	11	Endurance	21
FORCE	12	Vitesse	12/38
PERCEPT.	13	+dom	0
VOLONTÉ	10	Protection	0
RÊVE	10		

	niv	*init*	*+dom*
Morsure	13	+4	10	+1
Esquive	11	+3	—	—
Course, saut	12	+3	—	—
Discrétion	12	+3	—	—
Vigilance	13	+3	—	—

Harpie

Description. Créature thanataire, devant son existence aux courants lourds du cauchemar, la harpie n'est néanmoins pas une entité mais un animal réel, à la semblance d'une femme-vautour. De la femme, elle possède la tête et le buste : chevelure emmêlée, yeux hagards, rictus retroussé sur des dents carnassières, seins maigres et décharnés. Du vautour, elle a les membres : de larges ailes en guise de bras, lui permettant de voler, et des serres en guise de jambes. Son cri est un ricanement rauque et insane.

Mœurs. Les harpies vivent dans les lieux déshérités, les collines stériles et les désolations, en bandes de 5 à 10 individus. Les harpies sont toujours femelles et leur reproduction est assez mystérieuse. A en croire Paranos le Moindre, elles sont le fruit du viol d'un quauquemaire (entité de cauchemar) sur une femme humaine. Le rejeton dévore sa mère de l'intérieur avant de s'expulser. Maléfiques autant qu'agressives, elles possèdent un pouvoir inné de non agressivité s'appliquant aux humanoïdes. S'agissant d'un pouvoir inné, elles n'ont ni à monter dans les TMR, ni à dépenser de points de rêve. La victime doit jouer un jet de résistance standard, r-8, et en cas d'échec, réussir un jet de VOLONTÉ à -3 pour pouvoir attaquer la harpie. Le JR n'est à jouer qu'une seule fois, tandis qu'en cas d'échec, le jet de VOLONTÉ est à jouer tous les rounds. La non agressivité ne s'applique qu'à l'égard de la harpie qui l'a lancée, et une harpie ne peut pas ré-utiliser son pouvoir sur un personnage qui a réussi son JR.

Jigstang

Description. Le jigstang est un animal anthropomorphe, bipède, vertical, à la peau cuireuse gris noir, sans un poil, de la taille d'un homme. On l'appelle parfois *fausse goule* ou *goule noire*. Sa mâchoire a une force capable de broyer les os les plus durs et ses membres supérieurs se terminent par des serres tranchantes. Son cri est un rire hystérique et démentiel.

Mœurs. Le jigstang n'a pas d'habitat spécifique, on le trouve en tout lieu sauvage. Hyper-agressif autant que solitaire, il ne supporte pas la présence d'autrui, et attaque à griffes et à crocs. Son accouplement se termine toujours en un combat où l'un des deux partenaires, généralement le mâle, trouve la mort.

Libelle

Description. La libelle est une libellule géante, de 2 m de long sur 3 m d'envergure, avec des ailes résistantes et tranchantes comme des rasoirs, battant à une vitesse prodigieuse. Il en résulte une paire de terribles *tronçonneuses*.

Mœurs. La libelle vit dans les marais, où elle se nourrit de larves. Elle n'est pas foncièrement agressive, mais néanmoins très curieuse, attirée par tout ce qui bouge, et ses ailes cisaillent tout sur son passage. Elle est capable de tronçonner un bambou de 3 cm de diamètre sans même ralentir son vol. Face à un groupe de libelles, la meilleure défense est encore de rester immobile. Son attaque est toujours considérée comme une

charge, et à moins de succomber, elle est toujours *désengagée* en fin de round, continuant son vol pour rebrousser chemin le round suivant et revenir examiner ce qui bouge encore.

Lycan

Description. Le lycan est un canidé de grande taille, au museau pointu, aux oreilles toujours droites, à la queue touffue et pendante, au pelage gris fauve, avec des yeux aux reflets jaunes. Un adulte pèse en moyenne 55 kg.

Mœurs. Comme les loups, les lycans vivent en hordes hiérarchisées, reconnaissant pour chef le mâle le plus fort. Carnassiers et prédateurs redoutés, ils hantent toutes les sortes de forêts. Rassurés par la force que confère leur nombre, les bandes de lycans n'hésitent pas à s'attaquer à l'homme. Les hivers de famine, des meutes entières vont même jusqu'à effectuer des razzias sur les villages.

Mariol

Description. Le mariol est un canidé de taille moyenne (15-25 kg), ressemblant à un épagneul avec un faux air d'écureuil dont il possède la queue en panache. Très agile, il est capable de se tenir en position verticale et même de se déplacer uniquement sur ses membres postérieurs, tandis que ses antérieurs se terminent par des pattes très semblables à des mains de singe.

Mœurs. Social, le mariol vit en bande de plusieurs dizaines d'individus, hantant de préférence les sous-bois clairsemés où les landes de broussaille. Omnivore avec une préférence pour la chair, voire la charogne, il fabrique des pièges ingénieux sous forme de fosses souvent profondes, au fond planté de pieux aiguisés, recouvertes par un treillis de branchage et de mousse. Le camouflage est si parfait qu'il s'y laisse parfois prendre lui-même. En général, un membre de la bande reste à proximité du piège pour avertir les autres dès qu'une créature s'est laissé prendre. Il le signale par un rire aigu et exaspérant. Car c'est une des particularités les plus énervantes du mariol que son cri ressemble à s'y tromper à un rire de dérision. Le reste du groupe accourt alors, et si la proie n'a pas été tuée du premier coup par le piège, ils la lapident à coups de pierres tranchantes, tout en riant à gorge déployée. Certaines de leurs fosses sont assez grandes pour accueillir des hommes.

Oiseau-oracle

Description. L'oiseau-oracle, quoique animal réel, a tout de l'entité de rêve. Il possède quatre pattes en plus de ses ailes, et il parle, semblant connaître toutes les langues. Il a au demeurant l'apparence d'un gros faisan au plumage multicolore, et sa chair est réputée délectable.

Mœurs. A en croire Paranos le Moindre (il n'en rate jamais une, celui-là), l'oiseau-oracle sait non seulement s'exprimer dans toutes les langues, mais il dit toujours la vérité, proférant de véritables oracles, d'où son nom. Il peut répondre de façon assez claire sur le présent ou le passé ; en ce qui concerne le futur, ses réponses sont souvent obscures. L'oiseau-oracle ne tolère qu'une seule question et ne fournit qu'une seule réponse. Si on ne lui pose pas de question, il montre des signes d'impatience, l'air de dire : «Allez-vous vous décider à m'interroger, oui ou non ? Si vous croyez que c'est par hasard que je suis là ! J'ai parcouru un long chemin jusqu'à vous, et je n'ai pas que ça à faire !...» Et si on ne lui pose décidément aucune question, il reprend son vol et on ne le revoit plus. Paranos affirme par ailleurs que tuer un oiseau-oracle porte une terrible malchance.

Pantodar

Description. Le pantodar est un félin à fourrure rase de couleur jaune sable, de la taille d'une panthère. Sa caractéristique la plus singulière est une longue queue préhensile de plus de 3 m de long, capable de manier une arme légère telle qu'une dague.

Mariol

TAILLE	5	Vie	8
CONSTIT.	11	Endurance	19
FORCE	9	Vitesse	12/30
PERCEPT.	10	+dom	-1
VOLONTÉ	10	Protection	0
RÊVE	10		

		niv	*init*	*+dom*
Morsure	10	+3	8	0
Pierre jetée	10	+3	8	-3
Esquive	11	+3	—	—
Course	10	0	—	—
Discrétion	12	+4	—	—
Saut	12	+4	—	—
Vigilance	10	+3	—	—

Oiseau-oracle

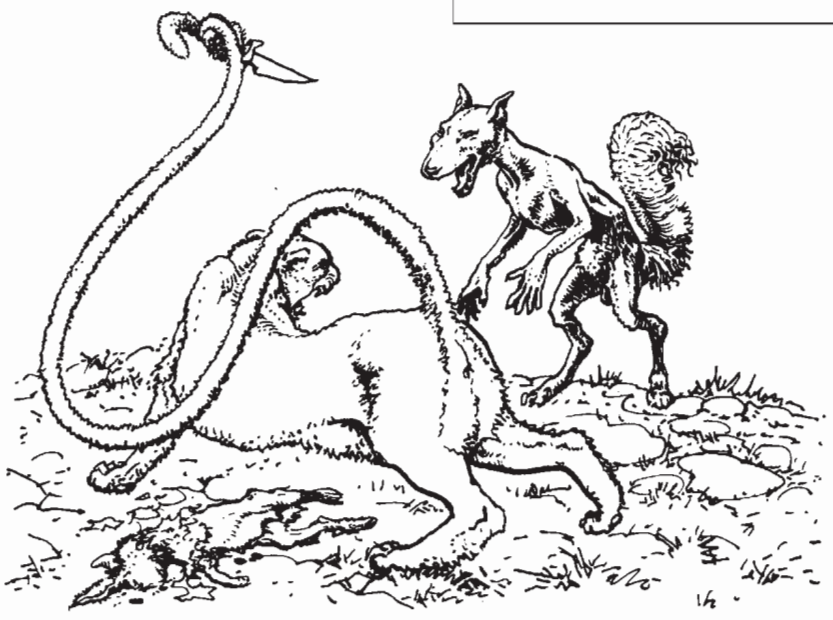
TAILLE	2	Vie	3
CONSTIT.	4	Endurance	7
FORCE	1	Vitesse	—/40
PERCEPT.	15	+dom	—
VOLONTÉ	17	Protection	-8
RÊVE	18		

		niv	*init*	*+dom*
Vol	15	+5	—	—

Pantodar

TAILLE	13	Vie	14
CONSTIT.	14	Endurance	28
FORCE	15	Vitesse	14/42
PERCEPT.	17	+dom	+2
VOLONTÉ	15	Protection	2
RÊVE	12		

		niv	*init*	*+dom*
Griffes, crocs	14	+5	10	+4
Dague	11	+3	8	+3
Esquive	13	+5	—	—
Course, saut	14	+4	—	—
Discrétion	13	+5	—	—
Vigilance	17	+5	—	—



Quileurbist

TAILLE	14	Vie	14
CONSTIT.	14	Endurance	28
FORCE	18	Vitesse	14/28
PERCEPT.	10	+dom	+3
VOLONTÉ	10	Protection	5
RÊVE	10		

		niv	*init*	*+dom*
Griffes, crocs	15	+5	12	+5
Esquive	12	+5	—	—
Saut, escalade	15	+5	—	—
Course	12	+3	—	—
Vigilance	10	+3	—	—

Rananècre

TAILLE	6	Vie	9
CONSTIT.	11	Endurance	20
FORCE	10	Vitesse	12/30
PERCEPT.	10	+dom	0
VOLONTÉ	10	Protection	0
RÊVE	10		

		niv	*init*	*+dom*
Morsure	11	+3	8	+1 (mal.)
Esquive	10	+2	—	—
Course	11	+3	—	—
Discrétion	10	+3	—	—
Vigilance	10	+3	—	—

Nécrophase
Malignité 7
Périodicité 1 heure
Dommages -2 points de vie.
Remèdes -4 \ Tournegraisse +16
Huile de Sélikanthe +6

Tout autour de la blessure, la chair s'enfle, vire au noir et se putréfie, puis l'ensemble du corps est gagné peu à peu. Si la mort survient, elle donne naissance à une entité de cauchemar non incarnée ayant le même nombre de points de rêve que la caractéristique RÊVE de la victime. Tirer 1d2 : 1, haine\ 2, désespoir.

Mœurs. Hôte des plaines et des savanes, rarement des forêts, le pantodar est un carnassier solitaire. Très curieux, mais tout aussi intelligent et prudent, il s'attaque rarement à l'homme de sa propre initiative. Il l'observe pourtant, de loin, et s'il peut dérober une dague sur un cadavre, il ne s'en prive pas. Par quelle singularité arrive-t-il à s'en servir adroitement ? c'est une source d'étonnement. On connaît la célèbre réponse de Paranos le Moindre interrogé à ce sujet : «Vous n'avez qu'à le lui demander vous-même !» Les jeunes pantodars peuvent assez facilement s'apprivoiser ; devenus adultes, ils sont étonnamment fidèles.

Quileurbist

Description. Le quileurbist est une créature simiesque recouverte d'une carapace d'écailles hérissées de piquants. Sa tête plate et triangulaire est dotée d'une large mâchoire plantée de crocs, et ses bras plutôt longs se terminent par des pattes plantées de griffes acérées. Comme les grands singes, il se tient en position semi-verticale. Son cri, rauque et guttural, ressemble à la syllabe *kill*, d'où, d'après Paranos le Moindre, l'origine de son nom. Il fait en moyenne 1m85 pour 100 kg.

Mœurs. Le quileurbist n'a pas d'habitat spécifique, encore qu'on le rencontre surtout dans les collines rocheuses et peu boisées, mais vagabond itinérant, il change souvent de lieu. Il faut dire que partout où se trouve un quileurbist, la région se dépeuple de toute autre vie animale. La créature semble en effet n'avoir qu'une vocation : tuer, déchirer, éventrer, massacrer toutes les autres formes de vie. Le quilerbist résiste automatiquement au sort de Non agressivité d'Hypnos. En combat, ses réussites particulières sont toujours passées en *rapidité*.

Rananècre

Description. Le rananècre est un rat géant de la taille d'un chien, au pelage gris moisi, pesant en moyenne 35 kg. Sa morsure inocule une horrible maladie : la *nécrophase*.

Mœurs. Le rananècre vit dans les désolations, les anciennes ruines, partout où les courants lourds du cauchemar ont laissé leur empreinte. Sa présence s'accompagne souvent d'entités de cauchemar non incarnées (haines, désespoirs).

Sanguinox

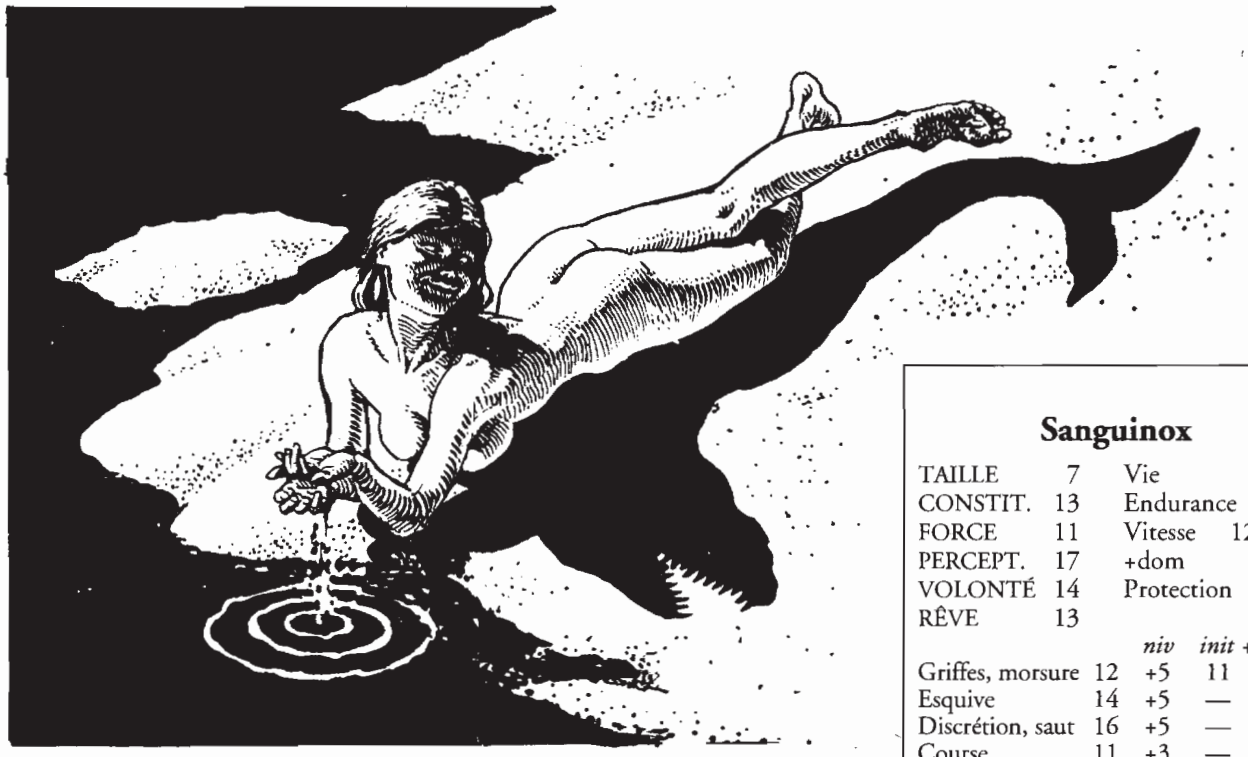
Description. Le sanguinox est un gros chat sauvage au pelage entièrement noir, pouvant faire jusqu'à 45 kg.

Mœurs. Le sanguinox vit dans les forêts, de préférence rocailleuses, tels que les contreforts de montagne, où il peut trouver une caverne pour lui servir de tanière pendant le jour. De mœurs essentiellement nocturnes, c'est un prédateur redouté. Il aime le goût du sang pour lui même, et, gavé de nourriture, ne se contente parfois que de saigner ses proies. Audacieux jusqu'à la témérité, le sanguinox n'hésite pas à s'attaquer à des créatures nettement plus grosses que lui, et en particulier à l'homme. Sa technique favorite est l'embuscade. La nuit, dissimulé sur une branche d'arbre, il est virtuellement invisible. Quand il attaque en se laissant tomber d'une branche, considérer en termes de règles que c'est une attaque de *charge*. Au sol, ses réussites particulières sont usuellement passées en *rapidité*.

Scologriffe

Description. Le scologriffe est un scolopendre géant pouvant atteindre 1m20 de long, au venin mortel.

Mœurs. Le scologriffe vit dans les forêts et les lieux humides, se nourrissant de charogne. Il n'est pas directement agressif, mais attaque dès qu'il est surpris ou se croit en danger.



Sirène

Description. La sirène est un mammifère aquatique voisin de l'otarie, mais doté d'une mâchoire de requin et de longs membres supérieurs se terminant par des serres. Quoique respirant par des poumons, elle peut tenir sous l'eau plusieurs dizaines de minutes. Sa peau est épaisse, cuireuse. Elle pèse en moyenne 70 kg.

Mœurs. Les sirènes vivent en eau peu profonde, indifféremment douce ou salée (rivages marins. lacs, marais), en colonies pouvant compter jusqu'à une douzaine d'individus. Elles se nourrissent normalement de poissons et de mollusques, mais la chair humaine est ce qu'elle préfèrent. Pour s'en procurer, elles possèdent deux terribles pouvoirs innés, un chant attractif et une illusion, ce qui fait d'elles l'un des plus meurtriers exemples de créatures thanataires.

Chant. La sirène a un chant attractif pouvant porter jusqu'à 50 m. Toute personne, homme ou femme, percevant ce chant, même faible et lointain, doit tenter un jet de VOLONTÉ à -3. Sur toute réussite, le personnage est libre de sa décision ; sur tout échec, il est irrésistiblement attiré vers la source du chant. Quand plusieurs sirènes chantent simultanément, le jet de VOLONTÉ est global pour tous les chants : soit l'on résiste à tous, soit l'on ne résiste à aucun.

Illusion. La sirène peut lancer sur elle une illusion visuelle faisant croire qu'elle est une jolie fille nue surprise en train de se baigner. L'illusion que donne une sirène est toujours la même, comme programmée une fois pour toutes. Par exemple, une sirène donnant l'illusion d'une fille rousse avec une bouche en cœur, donnera toujours la même illusion, même corps, même visage. Certaines sirènes, plus rarement, donnent des illusions d'hommes. Contrairement aux illusions des Yeux d'Hypnos, l'illusion des sirènes donne lieu à un jet de résistance (standard, r-8). Comme pour les chants, ce JR est global : s'il réussit, toutes les sirènes apparaissent sous leur véritable apparence ; s'il échoue, toutes sont perçues sous leur apparence illusoire.

Alternatives. Si le jet de VOLONTÉ relatif au chant réussit tandis que le JR relatif à l'illusion échoue, le personnage voit des filles au lieu de monstres, mais est libre de ses décisions. En cas de jet de VOLONTÉ échoué mais de JR réussi, les sirènes étant vues sous leur jour véritable, le chant n'a plus aucun effet. Dès qu'un personnage est blessé par une sirène, celle-ci (et toutes les autres) reprennent pour lui, et pour lui seul, leur apparence de monstre (et le chant ne fait plus effet non plus sur lui). Quand un personnage croit s'approcher d'une fille et que la sirène l'agresse, il est considéré en *demi-surprise*. Noter enfin qu'un personnage féminin ne résistant pas au chant (ni à l'illusion) se jette tout de même dans les bras des sirènes, quand bien même un tel personnage n'a (en principe) aucune raison d'être attiré par une fille.

Sanguinox

TAILLE	7	Vie	10
CONSTIT.	13	Endurance	23
FORCE	11	Vitesse	12/32
PERCEPT.	17	+dom	0
VOLONTÉ	14	Protection	0
RÊVE	13		

		niv	*init*	*+dom*
Griffes, morsure	12	+5	11	+1
Esquive	14	+5	—	—
Discrétion, saut	16	+5	—	—
Course	11	+3	—	—
Vigilance	17	+5	—	—

Scologriffe

TAILLE	2	Vie	4
CONSTIT.	5	Endurance	9
FORCE	2	Vitesse	8/14
PERCEPT.	10	+dom	-3
VOLONTÉ	2	Protection	-8
RÊVE	2		

		niv	*init*	*+dom*
Morsure	10	+3	8	-3 (venin)
Esquive	10	+3	—	—
Discrétion	13	+3	—	—
Vigilance	10	+3	—	—

Venin

Malignité	3
Périodicité	1 minute
Dommages	-1 point de vie
Antidotes	-3 \ Liqueur de Bagdol +16 Topazoïne +8

Sensation aiguë de déséquilibre. Jouer VOLONTÉ à -3. En cas d'échec, on chute sans parvenir à se relever.

Sirène

TAILLE	10	Vie	11
CONSTIT.	12	Endurance	23
FORCE	12	Vitesse sol	4/—
PERCEPT.	11	Vitesse eau	12/24
VOLONTÉ	10	+dom	0
RÊVE	12	Protection	2

		niv	*init*	*+dom*
Serres, crocs	12	+3	9	+2
Esquive eau	13	+3	—	—
Esquive sol	8	+1	—	—

Tigre vert

TAILLE	23	Vie	22
CONSTIT.	20	Endurance	42
FORCE	21	Vitesse	14/48
PERCEPT.	15	+dom	+5
VOLONTÉ	15	Protection	4
RÊVE	12		

		niv	*init*	*+dom*
Griffes/crocs	16	+5	13	+7
Esquive	12	+4	—	—
Course, saut	14	+4	—	—
Discrétion	15	+4	—	—
Vigilance	15	+4	—	—

Tournedent

TAILLE	28	Vie	26
CONSTIT.	23	Endurance	49
FORCE	23	Vitesse	14/30
PERCEPT.	14	+dom	+7
VOLONTÉ	12	Protection	8
RÊVE	12		

		niv	*init*	*+dom*
Bras-bouches	18	+6	14	+9
Esquive	12	+3	—	—
Course	12	+3	—	—
Vigilance	14	+3	—	—

Vipère jaune

TAILLE	1	Vie	3
CONSTIT.	4	Endurance	7
FORCE	2	Vitesse	10/16
PERCEPT.	10	+dom	-4
VOLONTÉ	2	Protection	-8
RÊVE	3		

		niv	*init*	*+dom*
Morsure	10	+2	7	-3 (venin)
Esquive	8	0	—	—
Discrétion	12	+3	—	—
Vigilance	10	+3	—	—

Venin

Malignité	2
Périodicité	6 rounds
Dommages	-1 point de vie. Spasmes musculaires
Antidotes	-3 \ Liqueur de Bagdol +14, Topazoïne +10

Zomar

TAILLE	12	Vie	13
CONSTIT.	14	Endurance	27
FORCE	16	Vitesse	12/24
PERCEPT.	9	+dom	+2
VOLONTÉ	3	Protection	4
RÊVE	3		

		niv	*init*	*+dom*
Pinces	13	+2	8	+5
Esquive	7	0	—	—

Tigre vert

Description & Mœurs. Le tigre vert est un grand félin carnassier vivant indifféremment en plaine herbue ou en forêt, où il se nourrit de gros gibier : antilope, daim, chevreuil. Il doit son nom à ce que sa fourrure est rayée vert et jaune au lieu de jaune et noir, ce qui lui assure un excellent camouflage. Discret, silencieux, sa tactique consiste à s'approcher ina-perçu de sa proie, puis à bondir. Sa première attaque, lorsqu'il bondit, est en termes de jeu une *charge*. Il s'attaque à l'homme comme à n'importe quelle créature plus petite que lui. Sa fourrure magnifique est très recherchée. Un individu adulte pèse dans les 300 kg.

Tournedent

Description. Le tournedent figure parmi les plus hideux des animaux de cauchemar. C'est une énorme créature bipède, vaguement anthropomorphe, recouverte de plaques cornées extrêmement dures. Le tournedent n'a pas de tête : à la place de celle-ci, rien qu'une boursouflure avec un œil jaune, un œil devant et un autre derrière. En guise de mains, ses bras se terminent par une gueule plantée de crocs pointus. On les appelle ses *bras-bouches*. Il doit son nom à ce que toutes ses articulations, coude, genou, gueules, peuvent tourner sur elles-mêmes à 360 degrés. Le tournedent fait en moyenne 3 m de haut pour 800 kg. Ses glandes génitales fournissent l'ingrédient principal du remède-antidote appelé *tournegraisse*.

Mœurs. Les tournedents sont heureusement rarissimes et ne hantent que les désolations et autres lieux où Thanatos a laissé son empreinte. Ils possèdent le même pouvoir de non agressivité s'appliquant aux humanoïdes que la harpie. La victime doit jouer un jet de résistance standard, r-8, et en cas d'échec, réussir un jet de VOLONTÉ à -3 pour pouvoir attaquer le tournedent. Le JR n'est à jouer qu'une seule fois, et en cas d'échec, le jet de VOLONTÉ est à jouer tous les rounds. La non agressivité ne s'applique qu'à l'égard du tournedent qui l'a lancée, et il ne peut pas ré-utiliser son pouvoir sur un personnage qui a réussi son JR. En combat, les bras-bouches du tournedent sont capables de parer comme s'ils étaient des épées (mêmes limitations). Ses réussites particulières sont usuellement passées en *rapidité*.

Vipère jaune

Description et Mœurs. La vipère jaune est le plus fréquent des serpents venimeux. Elle peut faire jusqu'à 1 m de long et peut être rencontrée partout, sans habitat de prédilection. Son venin est mortel.

Zomar

Description. Le zomar est une écrevisse géante de couleur noirâtre, armée de pinces monstrueuses, vivant en eau peu profonde, lac ou marécage, pesant jusqu'à ~5 kg.

Mœurs. Le zomar se nourrit ordinairement de vase et de charogne, mais, extrêmement agressif, il s'attaque à toute proie vivante passant à portée. Apprêté *à la tortemoque*, il fournit une soupe excellente. En combat, ses pinces sont si résistantes qu'il peut s'en servir pour parer (mêmes limitations que les parades de l'épée).

Zombrel

Description. Le zombrel est un reptile volant apparenté au ptéranodon, pourvu de larges ailes membraneuses. Il possède un long bec corné doté de dents, tandis que son crâne s'orne d'une crête osseuse et creuse, lui servant de balancier. Il peut faire jusqu'à 3 m de long avec des ailes de 12 m d'envergure.

Mœurs. Le zombrel vit dans les lieux désolés, souvent à proximité des marécages où il pêche en plein vol comme les oiseaux de mer. Mais prédateur féroce, il chasse tout autant les créatures terrestres et les oiseaux. Avec sa science coutumière, Paranos le Moindre explique que le seul avantage du zombrel, lorsqu'il plane au dessus de votre tête, est de vous protéger efficacement des brûlures du soleil.

Zyglute

Description. La zyglute est un grand échassier de la taille d'une autruche, dotée de trois pattes parallèles et de deux minuscules ailes qui ne lui serve qu'à voleter. Son bec est arrondi et plat comme celui d'un canard, dont elle possède le cri. Ses plumes sont gris noir, sauf celles de sa queue qui sont d'un splendide rouge vermillon pailleté d'argent.

Mœurs. Les zyglutes vivent en colonies nombreuses dans les plaines à tendance marécageuse. Elles se nourrissent de larves et de plantes aquatiques. Craintives, dépourvues d'agressivité, elles sont en général d'une rare stupidité. Nombre d'échassiers se reposent en repliant alternativement une patte ; les zyglutes, qui en ont trois, replient les deux pattes extérieures pour se reposer sur la patte centrale ; puis quand celle-ci est fatiguée à son tour, replient la patte centrale pour se reposer sur les extérieures. Durant le processus, une zyglute sur deux oublie où elle en est avec ses pattes et replie la centrale avant de déployer les autres, avec pour résultat de se casser la figure dans un concert de *coin-coin* mortifié. Dans certaines régions, la zyglute est domestiquée pour servir de monture. Toutefois, la captivité lui fait perdre les paillettes argentées de sa queue, que seules possèdent les zyglutes sauvages. Ces paillettes entrent dans la composition de certaines préparations alchimiques. La zyglute ne donne des coups de bec qu'acculée en désespoir de cause.

Zombrel

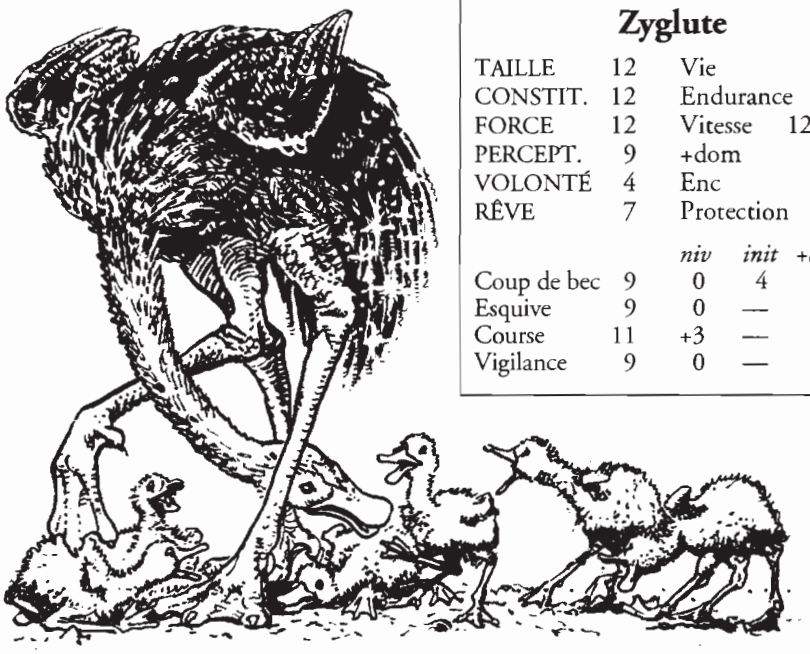
TAILLE	12	Vie	13
CONSTIT.	14	Endurance	27
FORCE	14	Vitesse vol	14/40
PERCEPT.	14	+dom	+1
VOLONTÉ	5	Protection	2
RÊVE	4		

		niv	*init*	*+dom*
Bec	14	+4	11	+3
Esquive vol	11	+3	—	—
Vigilance	14	+3	—	—

Zyglute

TAILLE	12	Vie	12
CONSTIT.	12	Endurance	24
FORCE	12	Vitesse	12/36
PERCEPT.	9	+dom	+1
VOLONTÉ	4	Enc	12
RÊVE	7	Protection	0

		niv	*init*	*+dom*
Coup de bec	9	0	4	+1
Esquive	9	0	—	—
Course	11	+3	—	—
Vigilance	9	0	—	—



Animaux domestiques

Il est parfois utile de posséder les caractéristiques chiffrées d'un animal domestique. Pour le **chat**, utiliser les caractéristiques du *félorn*, page 216, en ne tenant évidemment pas compte des ailes. Pour le **chien** de taille moyenne (20 kg) utiliser les caractéristiques du *mariol*, page 219, en oubliant pareillement les compétences spéciales. Pour un plus gros chien (40 kg), utiliser le *chiard*, page 215 ; et pour un gros berger ou un chien de combat (60 kg), utiliser les caractéristiques du *lycan*, page 53. Pour l'**âne** ou un petit **mulet**, utiliser la *chamule*, page 215.

Cheval. Il existe tant de variétés de chevaux, du poney au percheron, qu'il leur faudrait presque un livre exclusivement consacré. L'exemple ci-après correspond à un bon cheval de selle. Avec un encombrement de 22, il peut porter un cavalier actif de TAILLE 12 (75 kg) + 10 points de matériel divers avant de souffrir ses premiers malus à la course et au saut. La vitesse indiquée correspond à une allure plutôt lente. Contrairement aux autres animaux pour qui la vitesse de base est fixe, le gardien des rêves peut rajouter jusqu'à 3d6 points à la vitesse de course de chaque individu. Cette nouvelle vitesse de course est rajoutée une fois pour toutes, mais peut être modulée par un jet de course sur la table de Course animale.

TAILLE	25	Vie	22
CONSTIT.	18	Endurance	40
FORCE	20	Vitesse	14/58 (+3d6)
PERCEPT.	12	+dom	+7
VOLONTÉ	8	Enc	22
RÊVE	10	Protection	2

		niv	*init*	*+dom*
Ruade	14	+4	11	+11
Esquive	9	+1	—	—
Course, saut	14	+4	—	—
Vigilance	12	+3	—	—

Le Gibier

La chasse est une activité coutumière des voyageurs. Si la plupart des créatures que nous venons de voir joueraient plutôt le rôle de prédateurs, il en est qui sont suffisamment chétives pour n'avoir qu'à craindre et fuir devant nos personnages.

La liste suivante peut aider le gardien des rêves à improviser le futur repas des chasseurs. En guise de caractéristiques, on ne trouvera que l'habitat usuel de l'animal, son poids moyen et le nombre de points de sustentation qu'on peut espérer en obtenir. Seules les créatures spécifiques à *Rêve de Dragon* sont décrites avec quelques détails. Pour les animaux capables de se rebiffer, un renvoi indique la créature la plus voisine.

Gibier à poil

Andurak. *Plaine, savane, 30 kg, 70 sust.* L'andurak est une petite antilope des plaines tempérées au pelage gris cendré, vivant en larges troupeaux.

Castor. *Rivage, 10 kg, 20 sust.* Surtout recherché pour sa peau.

Cerf. *Forêt, 150 kg, 370 sust. Voir le bramart, page 214.*

Chamois, *Montagne, 35 k, 80 sust.*

Chèvre. *Colline, montagne, 25 kg, 55 sust.*

Chevreuil. *Forêt, 25 kg, 60 sust.*

Clognotte. *Forêt, 2 kg, 4 sust.* La clognotte, surtout recherchée pour sa peau, est un gros écureuil blanc ou gris, rayé de fauve.

Daim. *Forêt, 60 k, 140 sust.*

Flottard. *Rivage, 15 kg, 35 sust.* Le flottard, surtout recherché pour sa peau, est une sorte de gros castor à forme de saucisse, flottant sur les eaux semblable à une bûche qui dérive. Il se nourrit d'insectes et de larves.

Grognuche. *Rivage, 8 kg, 18 sust.* La grognuche doit son nom à ses perpétuels grognements d'insatisfaction. C'est un gros raton-laveur à nez de tapir. Surtout recherchée pour sa peau.

Hérisson. *Forêt, plaine, 1 kg, 2 sust.* Attention, ça pique.

Klampin. *Forêt, plaine, 6 kg, 15 sust.* Le klampin est un gros rongeur de couleur gris fauve, à l'arrière-train extrêmement développé, comme une gerboise géante ou un kangourou minuscule. Sa chair très tendre en fait un des meilleurs gibiers.

Lapin. *Forêt, plaine, 2 kg, 5 sust.*

Lièvre. *Plaine, 4 kg, 8 sust.*

Loup. *Forêt, 55 kg, 100 sust.* Plus évité que recherché. *Voir le lycan, page 215.*

Loutre. *Rivage, 15 kg, 32 sust.* Surtout recherchée pour sa peau.

Marmotte. *Montagne, 6 kg, 12 sust.* Surtout recherchée pour sa peau.

Ours. *Forêt, montagne, 300 kg, 600 sust.* Surtout recherché pour sa peau. *Voir le grizzal, page 213.*

Poilute. *Forêt, plaine, 3 kg, 6 sust.* Le poilute est une sorte de hérisson gris noir à longs poils souples angoras en guise de piquants.

Sanglier. *Forêt, 150 kg, 360 sust. Voir le cornicochon, page 215.*

Sourise. *Forêt, plaine, 500 g, 1 sust.* La sourise est un petit rongeur gris, à tête d'écureuil et à queue de souris.

Gibier à plumes

Bécasse. *Plaine, 400 g, 1 sust.*

Canard. *Rivage, 1,2 kg, 4 sust.*

Corbeau. *Plaine, 4 kg, 8 sust.*

Crampe. *Forêt, plaine, 10 kg, 25 sust.* La crampe est une grosse dinde sauvage vivant en lisière de forêt ou en sous-bois peu épais. La crampe passe sa vie à essayer de prendre son envol, ce qu'elle ne réussit que rarement et pour quelques mètres. A force de battre inutilement des ailes, les crampes s'écroulent périodiquement, en proie à de terribles douleurs musculaires. C'est évidemment à ce moment qu'elles sont le plus vulnérable.

Faisan. *Plaine, 1,5 kg, 4 sust.*

Grand coq de bruyère. *Montagne, 4 kg, 12 sust.*

Héron. *Rivage, 5 kg, 14 sust.*

Noisot. *Plaine, forêt, rivage. 3 kg, 7 sust.* Le noisot est un assez gros volatile, voisin de la poule d'eau, au plumage gris et noir, ne voletant que par bonds. Les noisots vivent toujours en couple et supportent très mal la solitude. Quand cela arrive, celui qui se retrouve seul se met à crier et à sautiller sans raison apparente, abandonnant tout instinct de survie. On dit alors qu'il *cherche noise*. Son vacarme attire généralement un prédateur, à commencer par un chasseur, et la solitude du pauvre animal est bien vite achevée. En couple, par contre, il reste silencieux et discret. C'est la raison pour laquelle on peut dire : «j'entends un noisot», mais rarement : «j'entends deux noisots».

Oie sauvage. *Rivage, 5 kg, 14 sust*

Outarde. *Plaine, 8 kg, 20 sust.*

Perdrix. *Plaine, 500 g, 1 sust.*

Pigeon. *Plaine, 500 g, 1 sust.*

Plumard. *Plaine, forêt. 3 kg, 7 sust.* Le plumard est un gros oiseau voisin du faisan, au plumage multicolore et rutilant comme celui d'un perroquet. Sa chair est particulièrement savoureuse.

Poule d'eau. *Rivage, 300 g, 1 sust.*

Sarcelle. *Plaine, 300 g, 1 sust.*

Les Entités

Si chaque animal ou humanoïde est rêvé par un Grand Rêveur, il est des créatures qui ne sont rêvées par aucun en particulier : ce sont les entités. Ces créatures résultent des courants du rêve qui, lorsqu'ils acquièrent trop de densité, s'incarnent spontanément. Aucun Grand Rêveur n'en est directement responsable, c'est l'ensemble du rêve (l'inconscient collectif) qui en est la source.

Il y a deux sortes d'entités, les entités de rêve et les entités de cauchemar. Ces dernières sont à leur tour subdivisées en entités incarnées et entités non incarnées. Les entités de rêve témoignent de la bonne santé du rêve des Dragons ; les entités de cauchemar témoignent du chaos qui y règne. Au début du Troisième Âge, les Dragons se sont rendormis mais le grand cauchemar est encore proche, le sommeil est encore agité, l'effroi n'est pas encore tout à fait dissipé. Il en résulte que les entités de cauchemar sont nettement plus nombreuses que celles de rêve.

Caractéristiques. Les entités incarnées, de rêve ou de cauchemar, n'ont que deux caractéristiques : TAILLE et RÊVE. Elles n'ont pas de points de vie, uniquement des points d'endurance, calculés en faisant la somme de TAILLE + RÊVE. Leurs caractéristiques de combat et de «course» sont obtenues en faisant la moyenne de TAILLE + RÊVE, et celle de dérobée en faisant la moyenne de (21 - TAILLE) + RÊVE. Leur +dom personnel est obtenu sur la table standard d'après la moyenne de TAILLE + RÊVE.

Compétences. Le niveau de compétence d'attaque, d'esquive et de «course», des entités incarnées dépend uniquement de leur RÊVE, selon la table ci-contre.

Vitesse. Comme les autres créatures, les entités incarnées ont deux vitesses, combat et course. La distance parcourue peut être modulée par un jet de «course» en utilisant la table de Course des humanoïdes, quel que soit le mode de déplacement de l'entité.

Dommages. Le +dom final est la somme du +dom personnel de l'entité et de l'arme naturelle utilisée, même table que pour les animaux.

Combat. Les entités incarnées peuvent être détruites physiquement. Chaque coup qui porte leur cause une perte de points d'endurance, déterminée sur la table des Coups non mortels, sauf que 20+ n'élimine pas toute l'endurance mais cause une perte de 3d6+. Ainsi un jet d'encaissement de 21 cause une perte de 3d6+1 points d'endurance, un encaissement de 22, une perte de 3d6+2, etc. Quand son endurance arrive à zéro, l'entité, vaincue, se dématérialise et disparaît, ne laissant que les débris matériels ayant servi à son incarnation (touffe de poils, ossements, vase, etc.).

Défense. D'être rêvé à la fois par personne et par tout le monde confère un grand avantage de défense aux entités incarnées. Pour pouvoir atteindre leur intégrité et leur causer des dommages, il faut d'abord s'accorder avec les courants oniriques qui les produisent, se mettre en phase. Pratiquement, il faut réussir un jet de Rêve. Ce jet n'est à réussir qu'une seule fois par entité et par combattant. On utilise comme caractéristique les *points actuels de rêve* et comme difficulté le niveau de compétence de l'entité (signe inversé). Le Draconic n'est pas utilisé.

Rêve	*Niveau*
2	-4
3	-3
4	-2
5	-1
6-10	0
11-12	+1
13-14	+2
15-16	+3
17-18	+4
19-20	+5
21-22	+6
23-24	+7
25-26	+8
27-28	+9
29-30	+10

Nitouche et Brucelin se retrouvent confrontés à un quauquemaire, une entité de cauchemar ayant 18 en TAILLE et 17 en RÊVE. L'entité a donc 18 + 17 = 35 points d'endurance ; (18 + 17)/2 = 17 en Attaque et en «course» ; ((21 - 18) + 17)/2 = 10 en Dérobée ; a un +dom personnel déterminé d'après 17, soit +3 ; et un niveau de compétence, attaque, esquive et course, de +4. Brucelin tire une flèche et obtient une réussite particulière ! Toutefois, pour réellement atteindre l'entité, il doit réussir un jet de points actuels de rêve à -4 (le niveau de l'entité). Il échoue et sa flèche est bizarrement déviée au dernier moment. Nitouche lance sa dague et réussit théoriquement. A son tour, elle joue un jet de Rêve à -4 (sans le Draconic), et réussit : sa dague s'enfonce parmi les plumes mitées. L'encaissement du quauquemaire étant de 17, il perd 2d6 points d'endurance. Pour le reste du combat, Nitouche n'aura plus besoin de tenter le jet de Rêve et occasionnera des dommages chaque fois qu'elle touchera. En ce qui concerne Brucelin, tant qu'il n'aura pas réussi son jet de Rêve, aucun de ses coups (flèche, épée, peu importe) ne portera vraiment. L'injustice est que l'entité n'a pas besoin, elle, de jet de Rêve, et cause toujours directement des dommages.

Surprise. La perception des entités provient directement du rêve qui les anime. Même quand elles semblent avoir des yeux et des oreilles, elles ne perçoivent pas réellement avec ces organes. La conséquence est que les entités ne sont jamais *surprises*, ni complète ni demi-surprise. Elles ne sont non plus jamais *sonnées*.

Magie. Toutes les entités, de cauchemar ou de rêve, incarnées ou non, résistent automatiquement à tous les sorts d'Hypnos et de Thanatos.

Entités de Cauchemar Incarnées

Dans les modèles d'entités présentés, les caractéristiques de TAILLE et de RÊVE sont les plus usuellement rencontrées. Mais le gardien des rêves est libre de modifier ces deux paramètres sans limitation.

Chien de la mort

Description. Le chien de la mort est un énorme chien noir, d'une taille apparente correspondant à 75 kg, hurlant et baveux, babines retroussées sur des crocs luisants (+dom +1).

Mœurs. On dit que les chiens de la mort sont le produit des hurlements à la mort des chiens normaux. Ils ne se matérialisent qu'à la tombée de la nuit, à partir de mi-Lyre, et disparaissent automatiquement au lever du soleil, comme effacés, ne laissant derrière eux que quelques poils de chien. Entre temps, durant la nuit, ils se rassemblent en meutes hurlantes, cherchant à causer le plus grand dommage possible.

TAILLE	11	Endurance		24
RÊVE	13	Vitesse		14/38
Niveau	+2	+dom		+1
		niv	*init*	*+dom*
Crocs	12	+2	8	+2
Esquive	11	+2	—	—

Craque-haine

Description. Le craque-haine est une monstrueuse entité aquatique, une pieuvre gigantesque d'un poids apparent de deux tonnes, pourvue de huit tentacules pustuleux (+dom +2).

Mœurs. Le craque-haine s'incarne le plus souvent au cœur d'un marécage ou dans la faille abyssale d'un lac, mais également en mer. Il lui arrive de sortir de sa retraite et de semer l'épouvante sur son passage. En combat, le craque-haine peut utiliser jusqu'à 4 de ses tentacules pour attaquer aussi bien que parer. En contradiction avec la règle générale, il a donc droit à 4 actions par round, pouvant être attaque ou parade. Ses réussites particulières sont toujours passées en *force*. Le craque-haine n'esquive jamais. Une fois détruit, il ne laisse comme souvenir qu'une flaque d'eau nauséabonde.

TAILLE	32	Endurance		52
RÊVE	20	Vitesse		12/24
Niveau	+5	+dom		+7
		niv	*init*	*+dom*
Attaque/parade	26	+5	18	+9

Darquoine

Description. Les darquoines, ou entités polymorphes des ténèbres, n'ont pas de forme précise. Leurs corps est comme une mouvante spirale de ténèbres, s'enflant, se déformant, se distordant sans cesse. Seuls restent fixes ce qui semble être le regard de deux yeux maléfiques, et une paire de serres tranchantes, aiguisées comme de monstrueux rasoirs (+dom +2). Les darquoines se déplacent en flottant à quelques dizaines de centimètres du sol.

Mœurs. Les darquoines ne hantent que les lieux totalement enténébrés. A part leur regard et leur serres, ils ne semblent eux-mêmes faits que de ténèbres, et sont donc extrêmement difficiles à voir dans la lumière vacillante des torches ou des lanternes. Au premier round de leur manifestation, tous les personnages doivent tenter un jet de VUE/Vigilance ajusté négativement au niveau de l'entité. En cas d'échec, le personnage subit l'attaque du darquoine en état de *complète surprise*. Les darquoines sont parmi les plus dévastatrices des entités de cauchemar. Leurs réussites particulières sont usuellement passées en *rapidité*. Une fois détruits, ils ne laissent pour tout vestige qu'une suffocante sensation de froid.

TAILLE	12	Endurance		28
RÊVE	16	Vitesse		12/24
Niveau	+3	+dom		+2
		niv	*init*	*+dom*
Griffes	14	+3	10	+4
Esquive	12	+3	—	—

Esprit Thanataire

Description. L'esprit thanataire est à coup sûr la plus fatale de toutes les entités de cauchemar. Il peut adopter physiquement n'importe quelle forme : animale, humanoïde, fantastique. Sa préférence va toutefois à la forme humaine, homme ou femme. Il se présente usuellement vêtu et armé. A première vue, rien ne le distinguerait d'un Humain véritable, si ce n'est ses yeux rouges, qu'il ne peut changer ni dissimuler : des yeux rutilant d'un sombre éclat maléfique.

Mœurs. Les esprits thanataires furent à l'origine des entités invoquées par des haut-rêvants insanes de la fin du Second Age, dans le but de traquer des victimes désignées. Le Grand Réveil ne les pas annihilés, pire encore, privés d'ordres précis, ils chassent maintenant, inexorablement, tout ceux qui ont le malheur de les rencontrer. Dans l'attente, l'esprit thanataire hante usuellement les lieux de son invocation, vieille tour en ruine, salle souterraine, et autre antre de prédilection d'un haut-rêvant de Thanatos. Tant que personne ne vient à lui, il demeure sur place, et pourrait demeurer ainsi pendant des siècles. Mais malheur au voyageur qui vient imprudemment troubler sa sombre retraite ! L'esprit thanataire le prend pour victime désignée et n'aura de cesse qu'il ne l'ait détruit.

Pouvoirs. En combat, réduire à zéro l'endurance d'un esprit thanataire ne suffit pas à le détruire. Quand il perd son dernier point, il éclate d'un formidable rire moqueur et disparaît sans laisser aucun vestige. Ses adversaires croient l'avoir vaincu, il n'en est rien. L'esprit thanataire s'est simplement désincarné, le temps de reprendre des forces et de retrouver une forme physique. Replié dans une dimension des Limbes où ni le temps ni l'espace n'ont de signification, il regagne alors 1d6 points de TAILLE par jour vécu par sa proie. Il peut attendre d'avoir recouvré toute sa taille ou se contenter d'une taille plus petite. Quand il estime être prêt, il refait son apparition et cherche à nouveau à détruire sa victime. Peu importe le chemin parcouru par cette dernière, il la retrouve automatiquement, et peut même la traquer dans un autre rêve. Adorant les effets de surprise, l'esprit thanataire change généralement de forme à chaque fois. C'est tantôt un grand guerrier armuré de noir, tantôt un loup monstrueux, tantôt le passant à qui vous venez imprudemment de demander votre route, tantôt l'aubergiste-même de l'auberge où vous croyez avoir enfin trouvé un havre de sécurité —et ainsi de suite dans le pire des cau-chemars ! Seul signe distinctif montrant que c'est bien lui, toujours lui et encore lui : ses terribles yeux rouges couvant un feu de froide haine. L'esprit thanataire a tout son temps, il a tous les rêves pour retrouver sa proie et la détruire. A la mort de celle-ci, toutefois, il s'estime sa-tisfait et ne cherche pas à poursuivre sa «réincarnation». En combat, son +dom final est la somme de son +dom personnel et de l'arme utilisée, par exemple une épée. S'il apparaît avec un bouclier, il s'en sert pour parer. Seule l'armure apparemment portée ne joue aucun rôle. Sa seule protection est le jet de rêve de son adversaire, à réussir une seule fois (par apparition) comme pour toutes les autres entités.

Eau lustrale. Il n'existe qu'un moyen de se débarrasser définitivement d'un esprit thanataire : l'asperger d'*eau lustrale* puis le combattre physiquement une fois encore. A la perte de son dernier point d'endurance, il pousse alors un hur-lement de démence, et disparaît pour toujours, réellement annihilé.

L'eau lustrale est une préparation alchimique très simple, mais dont les ingrédients sont malheureusement problématiques. *Pour une mesure d'eau lustrale, introduire sept larmes de jeune fille vierge, quoique pu-bère, dans une mesure d'eau puisée au pied d'un arc-en-ciel, et faire chauffer le tout jusqu'à température bleu-sangue (-2).*

La forme ci-après est celle assez classique d'un guerrier en armure noire, armé d'une bâtarde et d'un bouclier.

TAILLE	13	Endurance	32
RÊVE	19	Vitesse	14/26
Niveau	+5	+dom	+3

		niv	*init*	*+dom*
Epée bâtarde	16	+5	13	+7
Bouclier	16	+5	—	—
Esquive	13	+5	—	—

Noyeuse

Description. Les noyeuses sont des entités marines, d'aspect vaguement humanoïde, formées de débris d'épaves, de bouts de coquillage, d'algues et d'arêtes de poisson. Leurs bras se terminent par des galets avec lesquels elles frappent de toute leur force (+dom +1).

Mœurs. Les noyeuses hantent les lieux où des gens ont été noyés, que ce soit des suites d'un combat ou d'un naufrage, en pleine mer ou sur un rivage, et n'ont qu'un seul but : détruire tout ce qui flotte et causer la noyade à leur tour. Elles se déplacent aussi bien dans l'eau que sur terre. Leur tactique consiste à frapper la coque du bateau en dessous de la ligne de flottaison, tandis qu'une partie d'entre elles se hissent à bord pour exterminer l'équipage. Dès qu'une noyeuse est venue à bout de son homme, elle ne se joint pas au reste de la mêlée, mais retourne à la mer en entraînant sa victime. Elle ne revient éventuellement au combat qu'une fois la noyade assurée. A l'égard du bateau, leur pouvoir de destruction est efficace mais lent. Par demi-heure de travail (60 mn), une noyeuse fait directement perdre 1 point de structure (voir *Navigation*). Si l'effort a duré moins de 60 mn, les dégâts sont négligeables. Faute de bateau à couler, les noyeuses sortent parfois de l'eau pour attaquer les villages côtiers. Une fois détruites, leurs débris constitutifs, bouts d'épaves, galets, etc., s'éparpillent sur le sol.

TAILLE	11	Endurance	24
RÊVE	13	Vitesse	10/24
Niveau	+2	+dom	+1

		niv	*init*	*+dom*
Bras-galet	12	+2	8	+2
Esquive	11	+2	—	—

Porte-poisse

Description. Le porte-poisse a l'aspect d'un grand vautour aux plumes complètement engluées d'une sorte de colle poisseuse. Bien qu'ayant la forme d'un oiseau, il ne se déplace que sur le sol, à vitesse relativement réduite. Son poids apparent est de 35 kg.

Mœurs. Comme nombre d'entités de cauchemar, le porte-poisse hante les désolations et les ruines. Il combat avec son bec acéré. Outre les dommages qu'il cause (+dom +1), chaque fois qu'il porte un coup, même une simple contusion-éraflure, sa victime doit réussir un jet de *points actuels de rêve* ajusté négativement au niveau de l'entité, ou perdre 1 point de chance. Les points de chance ainsi perdus peuvent être regagnés selon la règle normale : automatiquement pour les vrai-rêvants et en dépensant un point de destinée pour les haut-rêvants. Détruite, l'entité ne laisse pour tout vestige que quelques plumes ensanglantées.

TAILLE	6	Endurance	18
RÊVE	12	Vitesse	10/20
Niveau	+1	+dom	0

		niv	*init*	*+dom*
Bec	9	+1	5	+1
Esquive	13	+1	—	—

Quauquemaire

Description. Le quauquemaire est un coq géant, au plumage mité de couleur gris poussière, d'un poids apparent de 140 kg, et d'une hauteur pouvant dépasser 3 m. Ses griffes, ergots et bec, sont des armes meurtrières (+dom +2).

Mœurs. Les quauquemaires hantent les endroits lugubres et désolés, les ruines principalement. Ils chantent au coucher du soleil, et leur chant est si lugubre, prometteur d'angoisse et de cauchemar, que quiconque l'entend et manque un jet de *points actuels de rêve* ajusté négativement au niveau de l'entité, ne fait que des cauchemars hideux au cours de sa prochaine nuit de sommeil. En termes de règles, cela signifie : pas de souvenir de l'archétype et donc pas de jet de Stress au matin ; pas de montée dans les Hautes Terres du Rêve, et donc pas de récupération de rêve pour les haut-rêvants. Le quauquemaire s'incarne à partir de quelques plumes, qui sont ses seuls vestiges une fois qu'il est détruit.

TAILLE	18	Endurance	36
RÊVE	18	Vitesse	14/32
Niveau	+4	+dom	+4

		niv	*init*	*+dom*
Bec, griffes	18	+4	13	+6
Esquive	10	+4	—	—

Squelette

Description. Le squelette est une entité qui s'incarne à partir d'un cadavre en décomposition, la chair finit par disparaître et il ne reste que les os. Les squelettes sont généralement d'humanoïdes, ils se tiennent en position verticale, se déplaçant sur leurs jambes en une parodie de vie réelle. Ils utilisent leurs mains griffues pour attaquer (+dom +1).

Mœurs. Les squelettes s'incarnent généralement sur les lieux de morts violentes (champs de bataille), ainsi que dans les nécropoles, catacombes et autres lieux de sépulture. Comme les autres entités, leur raison d'être est de détruire. Le spectacle d'un squelette est d'une horreur tellement contre nature qu'il demande un jet de VOLONTÉ à -3. En cas d'échec, le personnage est frappé d'effroi. En termes de règles, il est en *demi-surprise* jusqu'à la fin du round suivant. Une fois détruit, les ossements constitutifs du squelette s'éparpillent sur le sol, où ils s'effritent rapidement.

TAILLE	11	Endurance		26
RÊVE	15	Vitesse		12/24
Niveau	+3	+dom		+1
		niv	*init*	*+dom*
Griffes	13	+3	9	+2
Esquive	12	+3	—	—

Vaseux

Description. Le vaseux est une entité qui s'incarne à partir de la vase et la boue des marais, comme un grand *bonhomme de vase*. Son allure est vaguement humanoïde, bipède, avec deux longs tentacules en guise de membres supérieurs (+dom +2).

Mœurs. Les tentacules du vaseux ne causent pas de véritables blessures, mais uniquement des pertes d'endurance. Utiliser la table des Coups non mortels. Toutefois, quand la proie tombe inconsciente, le vaseux la recouvre et commence à la digérer, c'est-à-dire à la transformer en vase à son tour. L'équipement de la victime (armes, sacs, vêtements, etc.) est entièrement transformé en vase en 1 round. La victime, quant à elle, perd automatiquement 1 point de vie par round. Quand son seuil négatif est dépassé, elle n'est plus que vase. Au cours d'un round de combat, le vaseux attaque avec un tentacule et peut parer *toutes* les armes avec le second. Il n'esquive jamais.

TAILLE	18	Endurance		36
RÊVE	18	Vitesse		8/16
Niveau	+4	+dom		+4
		niv	*init*	*+dom*
Attaque/parade	18	+4	13	(+6)

Zombi

Description. Les zombis sont des entités du même principe que les squelettes, sauf que les cadavres utilisés ne sombrent pas en putréfaction. Les zombis sont usuellement des entités artificielles, voulues, créées par les haut-rêvants qui utilisent la voie de Thanatos (voir *Le Haut-Rêve*). Leur caractéristique RÊVE ne peut jamais être supérieure à leur caractéristique TAILLE. Ils combattent avec leurs mains aux ongles étonnamment durs (+dom +1).

Mœurs. Les zombis sont usuellement aux ordres d'un haut-rêvant et n'agissent que par rapport à des ordres donnés. Ils font d'excellents gardes. Moins horribles à voir que les squelettes, ils ne demandent pas de jets de VOLONTÉ. Il arrive que des zombis échappent au contrôle de leur maître. Ils deviennent alors des *zombis sauvages*, parfois appelés *zombars*, et se comportent alors comme toute entité de cauchemar, provoquant mort et destruction. Une fois l'entité détruite, le cadavre utilisé se putréfie instantanément.

TAILLE	12	Endurance		24
RÊVE	12	Vitesse		12/24
Niveau	+1	+dom		+1
		niv	*init*	*+dom*
Griffes	12	+1	7	+2
Esquive	10	+1	—	—

Entités de Cauchemar Non Incarnées

Il est des courants lourds du cauchemar qui cherchent à s'incarner, non pas dans de la matière inerte comme les quauquemaires ou les vaseux, mais dans une créature vivante et consciente. Ces entités sont dites *non incarnées*. Leur origine est supposément une mort violente intervenant au moment ou un sentiment ou une sensation est exacerbée. Par exemple, un personnage mourant alors qu'il est en proie à la plus grande frayeur, peut donner naissance à une entité de *peur*. Elles apparaissent sous la forme de spectres fantomatiques de silhouette humanoïde. Pour s'incarner, elles tentent de *posséder* leur victime.

Caractéristique et compétence. Les entités de cauchemar non incarnées (ECNI) n'ont qu'une seule caractéristique, RÊVE, et une seule compétence, Possession. Le niveau de cette compétence dépend de leur RÊVE, même table que les entités incarnées. Elles ont toutes la même vitesse de combat, 6 m par round, et n'ont pas de vitesse de course.

Possession

Dès qu'une créature se trouve à moins de 3 m d'une entité non incarnée, celle-ci l'enveloppe instantanément de son spectre, et la tentative de possession commence.

Initiative. L'entité a toujours l'initiative du premier round. On la détermine ensuite aléatoirement comme pour les combats physiques, en utilisant ici : Rêve + 1d6. L'entité utilise son RÊVE, la victime utilise ses *points actuels de rêve*.

Combat. La possession se déroule de la même façon qu'une empoignade de corps à corps. Le but de l'entité est de totaliser 2 points de *possession* ; le but de la victime est de contrer la possession et de totaliser quant à elle 2 points de *conjuration*. L'entité utilise *RÊVE/Possession*, la victime utilise *Points actuels de rêve/Conjuration*. La Conjuration d'un haut-rêvant est égale à son meilleur niveau de Draconic ; pour un non haut-rêvant, elle est de niveau zéro.

Comme en empoignade de corps à corps,

les attaques de possession et de conjuration peuvent être contrées, chacun utilisant sa propre caractéristique/ compétence. La victime ne peut marquer des points de conjuration que lorsqu'elle a éliminé les éventuels points de possession, et inversement. Dès que l'un ou l'autre des adversaires totalise en fin de round 2 points non contrés, possession ou conjuration, le combat est terminé. Si l'entité triomphe, la victime est possédée ; si elle est vaincue, elle se dissout, totalement détruite.

Une fois engagé, le combat ne peut se terminer que par la victoire de l'un ou de l'autre. Il n'est pas possible de se désengager et les compagnons de la victime ne peuvent rigoureusement rien faire pour elle.

Exorcisme. Une victime possédée ne peut ensuite être libérée que par un *exorcisme* que seul peut pratiquer un haut-rêvant. On ne peut s'exorciser soi-même. Pour ce faire, le haut-rêvant doit effec-tuer une Lecture d'Aura sur la victime pour déterminer à quelle case des TMR est sensibilisée l'entité. Puis il doit se rendre sur cette case et y pratiquer un rituel d'Annulation de Magie R-7, en dépensant autant de points de rêve que la caractéristique RÊVE de l'entité. L'exorcisme peut être accompli en plu-sieurs fois, mais l'entité regagne automatiquement 1 point de rêve à la fin de chaque heure du Château Dormant. La case de TMR où doit avoir lieu l'exor- cisme est à déterminer par le gardien des rêves. Ce peut être n'importe quelle terre à l'exclusion de Fleuve, Lac et Marais. Une fois l'exorcisme accompli, la victime redevient en tout point normale.

Tant que dure une possession, aucun point d'expérience ne peut plus être gagné par l'exercice en cas de réussite particulière. (L'expérience due au stress n'est pas affectée.)

Mort d'un possédé. A la mort d'un personnage possédé, l'entité se retrouve désincarnée. Recouvant son autonomie, elle cherche alors à posséder quelqu'un d'autre. Au passage, toutefois, son RÊVE augmente de 1. C'est ainsi que, de possession en possession, les ECNI deviennent de plus en plus fortes.

Entités de cauchemar non incarnées

Les ECNI ont usuellement de 4 à 24 points de RÊVE (4d6). Leur RÊVE moyen est donc de 14.

RÊVE	14
Vitesse	6
Possession	+2

Bêtise

La bêtise est une ECNI présentant l'aspect d'un fantôme jaunâtre, humanoïde, aux traits marqués par l'imbécillité la plus grande.

Possession. La victime d'une bêtise présente elle-même tous les symptômes d'une rare stupidité. Pratiquement, toutes ses Connaissances, y compris les voies de Draconic, retombent au niveau -11. Pour les autres compétences, y compris les compétences de combat, la victime doit préalablement réussir un jet d'INTELLECT à -3. En cas d'échec, au lieu d'agir, elle se contente de ricaner bêtement.

Désespoir

Le désespoir est une ECNI présentant l'aspect d'un fantôme verdâtre, humanoïde, aux traits ravagés par le chagrin.

Possession. La victime d'un désespoir présente elle-même tous les signes du plus profond désespoir, sanglotant, se frappant la poitrine et s'arrachant les cheveux. Si la règle du Moral est utilisée, celui-ci tombe directement à -3 et ne pourra pas remonter tant que durera la possession. Avant toute action requerrant un jet de dés, la victime doit jouer un jet de VOLONTÉ/(Moral) à zéro. Si ce jet échoue, la victime n'agit pas et se contente de pleurer.

Haine

La haine est une ECNI au spectre rouge, avec des traits déformés par la haine.

Possession. Un possédé par la haine se met à haïr tout le monde sans exception, son moral se stabilisant à zéro. Dès qu'il se sent lésé, offensé, victime d'un tort même insignifiant, il faut qu'il se venge et que sa vengeance soit mortelle. Il peut jouer un jet de VOLONTÉ/(Moral) à zéro. Si le jet réussit, il peut encore laisser couver sa haine ; s'il échoue, il doit agir immédiatement. (Il est conseillé que le gardien des rêves prenne alors le contrôle du personnage s'il s'agit d'un personnage de joueur.)

Peur

La peur est une ECNI présentant la forme d'un spectre bleuâtre aux traits ravagés par l'angoisse et l'effroi.

Possession. Une victime de la peur devient elle-même d'une couardise sans pareille. Si la règle du Moral est utilisée, celui-ci tombe directement à -3 et ne pourra pas remonter tant que durera la possession. Chaque fois qu'une action dangereuse se présente, incluant toute action de combat y compris l'esquive, la victime doit jouer un jet de VOLONTÉ/(Moral) à zéro. Si ce jet échoue, la victime ne fait rien que trembler et claquer des dents.

Entités de Rêve

Les entités de rêve sont des entités incarnées et appliquent exactement les mêmes règles que les entités de cauchemar, l'unique différence étant qu'elles ne sont pas maléfiques. Il ne faudrait pas croire, toutefois, qu'elles sont *bonnes*. Elles le sont, certes, mais uniquement vis à vis du rêve des Dragons. Et ce rêve, quant à lui, n'est pas forcément *bon* vis à vis des créatures rêvées.

Chimère

Description. La chimère est une entité de rêve incarnée possédant le poitrail et la tête d'un lion, l'arrière-train d'une chèvre, une longue queue fourchue et des ailes de «dragon», généralement de très grande taille (poids apparent 700 kg). Douée de parole, elle s'exprime couramment dans la langue du voyage. Toutes les chimères ont un nom, usuellement de sept syllabes.

Mœurs. La chimère se nourrit de rêve et aucune magie ne fonctionne autour d'elle dans un rayon égal son RÊVE x 100 m. Tous les points de rêve dépensés, à commencer par celui nécessaire pour

monter dans les TMR, sont absorbés par elle. En conséquence, il est impossible de monter en TMR dans le voisinage d'une chimère et aucun objet ni potion magique ne fonctionne plus. Le premier aspect de la chimère est ainsi celui d'une nuisance, d'une empêcheuse de haut-rêver en rond. Cependant, la chimère n'est pas foncièrement agressive et n'attaque jamais de sa propre initiative. Agressée, elle peut fuir en s'envolant, ou se rebiffer. Elle devient alors extrêmement redoutable, et seuls des irresponsables ont la folie de s'attaquer à une chimère.

Il est bien plus ingénieux de tenter de l'amadouer. La chimère adore les histoires, la musique, la jonglerie, etc. Quand elle s'en sent d'humeur (ce qui est entièrement à la discrétion du gardien des rêves en fonction des ressorts de son scénario), elle peut accepter de se laisser monter. Sa taille lui permet de porter jusqu'à 6 cavaliers. Pour accepter de se laisser monter, elle demande aussi parfois qu'on lui rende un certain service ou qu'on accomplisse une certaine quête (toujours en fonction de chaque scénario spécifique). Une fois montée, la chimère peut vous emporter à travers les airs jusqu'à un certain lieu géographique qu'on lui indique, ou mieux encore, peut vous emporter dans un autre rêve !

Elle possède en effet le don de franchir les Limbes, comme si elle était un rêve autonome en elle-même. Il n'y a théoriquement aucun rêve qui lui soit inaccessible. Si les cavaliers souhaitent aller dans un rêve particulier qu'ils connaissent, ils peuvent le lui communiquer empathiquement. Toutefois, dans ce cas, ils n'ont aucun contrôle sur le lieu géographique d'atterrissage. Tout en étant dans le rêve souhaité, il peuvent atterrir à des centaines de kilomètres de l'endroit où ils voudraient aller. Un petit inconvénient au passage : traverser les Limbes est une épreuve si éprouvante pour le mental, que chacun doit jouer un jet de résistance r-8 (points actuels de rêve à -8). En cas d'échec, le personnage reçoit une queue de Dragon (voir *Livre II : Le Haut-rêve*).

Agressée, la chimère se défend par griffes et morsure (+dom +2), et peut également cracher un cône de flammes d'une longueur égale à son RÊVE, en mètres, et d'un diamètre final de 3 m (+dom +5). Chaque round, la chimère a ainsi droit à deux attaques : une de griffe ou morsure, une de feu. Le cône de flammes peut être esquivé, mais ne peut être paré d'aucune manière. Enfin, ne pas oublier que pour lui causer réellement des pertes d'endurance, il faut réussir un jet de Rêve ajusté négativement à son niveau.

Thlamaïanémithlaïath, une jolie chimère aux yeux verts, a accepté de nous servir ici d'exemple. La vitesse indiquée est celle au sol. En vol, des chiffres précis n'auraient aucun sens.

TAILLE	27	Endurance	57
RÊVE	30	Vitesse	14/40
Niveau	+10	+dom	+8

	niv	*init*	*+dom*
Griffes, morsure	28	+10	24	+10
Cône de flammes	28	+10	24	+5
Esquive	12	+10	—	—

En attaquant à -10, Thlamaïanémithlaïath a 140% de chances de réussite normale et 28% de particulière.

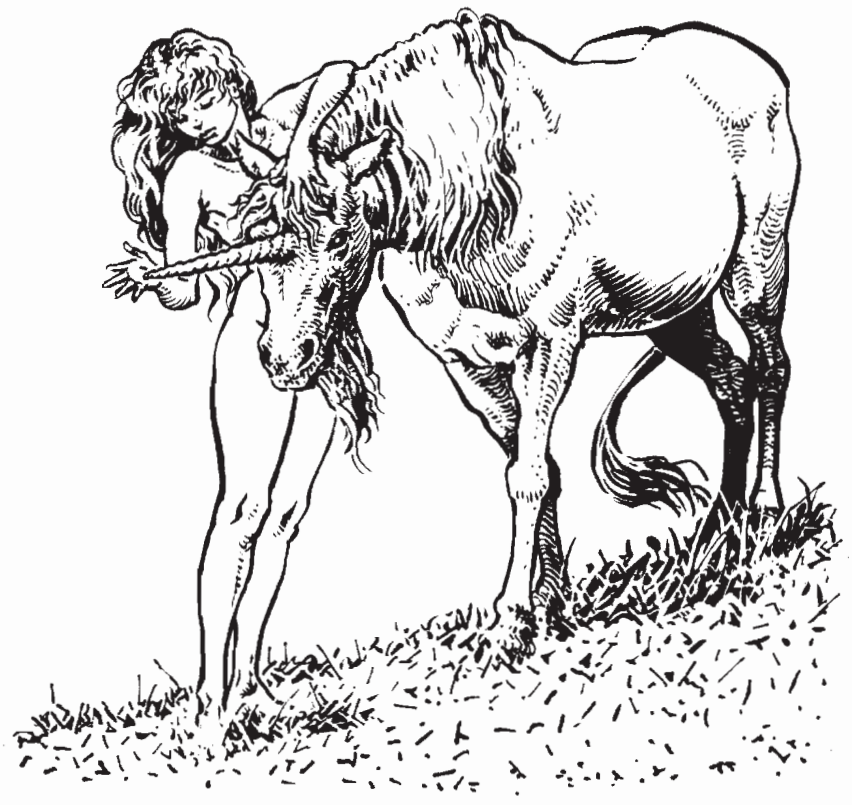
Licorne

Description. Entités de rêve incarnées, les licornes de *Rêve de Dragon* ont l'apparence traditionnelle de gracieux chevaux blancs, à la crinière argentée, et au front muni d'une longue corne torsadée. Douées de parole, elles connaissent la langue du voyage.

Mœurs. Les licornes vivent dans les forêts profondes et sont extrêmement difficiles à approcher. Pour ce faire, il faut être seul et animé d'intentions pures. (C'est naturellement au gardien des rêves d'en juger la pureté.) Si l'on est plusieurs, la licorne fuit ; si elle est acculée ou cernée, elle se dématérialise et disparaît spontanément, mais non sans proférer une malédiction. Il n'est jamais profitable d'être maudit par une licorne. (Ici encore, la teneur et le fonctionnement de la malédiction sont à la discrétion du gardien des rêves en fonction de son scénario.) La licorne ne combat jamais.

Si par contre un personnage, seul, est jugé digne de l'approcher, la licorne peut lui laisser toucher sa corne. Le personnage doit alors jouer un jet de points actuels de rêve à zéro. S'il échoue, la licorne s'effraie et s'enfuit. Mais s'il réussit, elle lui accorde un don.

C'est toujours au gardien des rêves de décider du don accordé. Il peut se manifester sous des formes très diverses, mais ne peut jamais être un don matériel. Ce peut être la guérison d'une maladie autrement incurable, la libération d'une possession, un renseignement capital par rapport à la quête du personnage. Ce peut être également une tête de Dragon plus ou moins temporaire. Il est préférable que le don ait un rapport direct avec le scénario, qu'il soit un moyen, une aide pour résoudre autre chose, et non une fin en soi. Enfin, il est inutile de préciser que les rencontres de licornes sont extrêmement rares. Les licornes ne combattant jamais, leur caractéristiques chiffrées n'ont aucune importance.



D'Artighel à Nitouche

Conversion de personnage de la première à la seconde édition

Certains joueurs vétérans de *Rêve de Dragon* peuvent s'effarer des changements survenus entre les deux éditions. Qu'ils se rassurent : en dépit des apparences, le jeu est toujours le même. J'oserais même dire qu'il est plus que jamais *lui-même*. Il est toutefois réel que certaines modifications touchent la structure-même des personnages. Pour pouvoir continuer leur voyage avec la seconde édition, ces personnages doivent être réadaptés. Cela ne devrait normalement poser aucun problème sérieux.

Caractéristiques

Effectuer les changements dans cet ordre.

Apparence. Mettre l'ancien score d'APPARENCE soit en APPARENCE soit en Beauté, l'autre terme recevant provisoirement 10.

Artighel avait 12 en Apparence, confondant charisme et agrément des traits. Il peut conserver 12 en APPARENCE, c'est-à-dire dorénavant en charisme, et se mettre 10 en Beauté. Ou bien estimer que ce 12 correspondait à sa beauté et se mettre 12 en Beauté, auquel cas son APPARENCE passe à 10. Il choisit de se mettre 12 en APPARENCE et, provisoirement, 10 en Beauté.

Odorat-Goût. Mettre en ODORAT-GOÛT le plus fort des anciens scores d'Odorat et de Goût. Les points de la plus faible des anciennes caractéristiques sont perdus.

Éloquence. Récupérer les points de l'ancienne caractéristique Éloquence à partir de 6. Le minimum que l'on puisse avoir étant 6, on ne récupère pas les six premiers points. Un personnage ayant 15 en Éloquence récupère ainsi 9 points.

Ces points peuvent être alloués :

- En Beauté, sans limitation jusqu'à 16.
- Dans toute caractéristique inférieure à 11. Si toutes les caractéristiques sont au moins à 10, les points peuvent être alloués dans toutes les caractéristiques inférieures à 12. Puis quand toutes sont au moins à 11, dans celles qui sont inférieures à 13. Et ainsi de suite, en ne modifiant toujours que les plus basses, jusqu'à ce que tous les points de l'ex-Éloquence soit alloués.

Artighel avait 6 en Odorat et 7 en goût. Il a maintenant 7 en ODORAT-GOÛT. Il avait 12 en Éloquence et récupère 6 points. Sa Volonté de 8 remonte à 10. Sa Vue de 9 remonte à 10. Son Intellect de 7 remonte à 8. Puis les deux derniers points vont en Beauté, qui monte ainsi à 12, comme son ancienne Apparence.

Compétences

Les modifications suivantes s'appliquent aussi bien aux vrai-rêvants qu'aux haut-rêvants, qui sont dorénavant conçus sur la même base.

Corps à corps\dague de mêlée\esquive. Si ces trois compétences étaient au moins à zéro, pas de modification à faire. Sinon, les remonter jusqu'à concurrence de la plus forte et un maximum de zéro.

Eïdé avait 0 en Dague de Mêlée et 0 en Esquive, mais pas de Corps à corps (-6). Elle remonte gratuitement son Corps à corps à zéro.

Se cacher. Mettre en Discrétion le meilleur de Discrétion ou de Se Cacher, puis récupérer les points du score abandonné.

Artighel avait +3 en Discrétion et +3 en Se Cacher, il conserve +3 en Discrétion et récupère son niveau +3 en se Cacher, soit 120 points. Eïdé avait -2 en Discrétion et rien (-4) en Se Cacher : elle ne change rien.

Premiers Soins. Mettre pareillement en Chirurgie le meilleur de Premiers Soins ou de Chirurgie, puis récupérer les points du score abandonné.

Artighel avait 0 en Premiers Soins et -11 en Chirurgie, il met simplement 0 en Chirurgie et ne récupère rien. Eïdé avait 0 en Premiers Soins et -10 en Chirurgie, elle se met également 0 en Chirurgie, mais récupère son niveau -10, soit 5 points.

Discours et survies. Récupérer simplement les points d'expérience attribués ou gagnés dans les compétences suivantes :

- Discours
- Survie en Collines
- Survie en Plaines

Tir & lancer. Certains tirs et lancers dont les règles étaient injouables ont également disparu : Filet, Lasso, Sarbacane. Les joueurs peuvent soit récupérer les points de ces compétences, soit, s'ils tiennent à les conserver, demander à leur gardien des rêves d'en improviser les règles. La hache de lancer, également désuète, peut être conservée ; son +dom est de +1.

Redistribution. Au total des points récupérés, rajouter 200 points (haut-rêvants comme vrai-rêvants), et redistribuer ce nouveau total dans les compétences de son choix. Ne pas oublier qu'il existe de nouvelles compétences générales :

- Bricolage
- Course
- Cuisine
- Dessin
- Séduction
- Vigilance

Les points ainsi redistribués ne peuvent pas dépasser le niveau +3, comme à la création, à une exception près : Survie en Extérieur peut monter aussi haut que l'était Survie en Collines ou Survie en Plaines.

Deux compétences ont simplement changé de nom : Armurerie qui devient Métallurgie et Lire & Écrire qui devient Écriture ; il n'y a que le nom qui change, les compétences sont les mêmes.

Points et seuils

Peu de changement dans ces calculs. Le seuil de constitution (SC) est la même chose que l'ancien F.R.CONST. Tous les F.T. ont disparu depuis l'adoption du système de points de tâche. La vitesse de base des Humains est standardisée à 12 (désolé pour ceux qui avaient 14 !). Tout moral supérieur à 3 redescend à 3, mais compense par des points d'exaltation, même chose pour le cas inverse avec des points de dissolution.

Les haut-rêvants

La vrai problème posé par les haut-rêvants vient de la sensible transformation apportée à la magie. Pour ce qui est de l'expérience préliminaire, la différence est négligeable.

Les haut-rêvants avaient moins de points d'expérience : 1100 + 900 + 350 = 2350. Les vrai-rêvants avaient 2800. Si l'on fait la différence 2800 - 2350, on obtient 450. Cette différence était censée représenter l'acquisition des sorts. Or les haut-rêvants avaient droit d'acquérir jusqu'à 7 sorts quel qu'en soit le niveau et sans limitation. C'est d'une part 150 points de plus que n'en donne la règle actuelle, et d'autre part, nombre de haut-rêvants ont pu ainsi acquérir des sorts que la règle actuelle rend inaccessible. En résumé, un désavantage par ci, un avantage par là, cela semble équilibré, ne coupons pas les cheveux en quatre.

Sorts disparus ou modifiés. Certains sorts jugés inutiles ou trop difficiles à mettre en œuvre ont purement et simplement disparu de la liste (Hypergravité, Aimantation, Encens d'Hypnos, etc.) La meilleure solution consiste à récupérer les points de ces sorts, en se souvenant qu'ils valent leur difficulté (R-) fois 10 points, et d'*acheter* d'autres sorts avec les points ainsi récupérés.

Les Invocations d'Hypnos sont un cas spécial. Les inventions parues dans les *Miroirs des Terres Médianes* ne figurent plus dans la liste de base. Toutefois, aucune liste de sorts n'étant exhaustive, les personnages qui en posséderaient peuvent les conserver comme des *particularités* qu'ils ont pu acquérir au fil de leur voyage.

Les Illusions d'Hypnos, notamment toute la série des Yeux d'Hypnos, sont un autre cas spécial. Elles ont été synthétisées pour plus d'efficacité. Les joueurs ont le choix : soit conserver des sorts qui sont désormais des particularités (Humanoïde en Humanoïde, Objet en Objet, etc.), soit récupérer les points comme précédemment, et racheter éventuellement les nouvelles illusions.

Oniros et Hypnos ont totalement divorcé. Il ne reste quasiment plus rien des sorts qui étaient à double voie, et qui n'existent plus dorénavant que par Hypnos. Là encore, la solution la plus simple est de *revendre* les sorts modifiés ou disparus et de disposer des points ainsi récupérés à sa convenance.

Même chose pour Narcos. Il n'existe plus de rituels de conjuration (Guérison des Maladies, Purification de Nourriture, etc.). Et, tout en conservant les mêmes concepts de base, des changements sont intervenus dans la conception des objets magiques. Le plus équitable, ici encore, est de *revendre* les rituels disparus ou que les modifications apportées rendent moins utiles, et de redisposer des points obtenus.

Parchemins de sorts. Les parchemins donnant directement des formules de sorts n'existant plus dans la nouvelle version du jeu, il faut supposer qu'un nouveau réveil des Dragons, aussi inattendu qu'intempestif, les a tous supprimés, invalidant même jusqu'au concept de leur existence. Le problème peut heureusement être réglé facilement. Soit il s'agit d'un parchemin que le haut-rêvant a déjà lu et dont il a acquis le sort, auquel cas la disparition d'un tel parchemin ne lui cause aucun préjudice. Soit il s'agit d'un parchemin qu'il n'a pas encore lu, auquel cas, ignorant ce qui s'y trouve, il peut y découvrir virtuellement n'importe quoi, à la discrétion du gardien des rêves.

Objets magiques. Le grand changement est le remplacement du rituel d'Autonomie par le rituel de Maîtrise pour la plupart des objets magiques *courants* (voir *Le Haut-Rêve* pour plus de détails). Deux options s'offrent alors aux gardiens des rêves et aux joueurs. Soit décider purement et simplement qu'Autonomie a été remplacé par le rituel de Maîtrise, de même que toutes les modifications plus mineures apportées aux Ecailles, soit décider que l'objet est *rigoureusement le même* que par le passé, tant dans son fonctionnement que dans son pouvoir, et supposer alors qu'il a été obtenu au moyen d'une Grande Ecaille de Narcos d'un genre unique.

L'archétype

La façon la plus simple d'introduire tous ces changements dans l'archétype est de recommencer celui-ci à zéro. Veiller toutefois à conserver le même personnage et à ne pas trop bousculer les compétences archétypiquement les plus importantes.

Résultats spéciaux

% de Norm.	*Part.*	*Ech.P.*	*Ech.T.*
01-05	01	81	92
06-10	02	82	92
11-15	03	83	93
16-20	04	84	93
21-25	05	85	94
26-30	06	86	94
31-35	07	87	95
36-40	08	88	95
41-45	09	89	96
46-50	10	90	96
51-55	11	91	97
56-60	12	92	97
61-65	13	93	98
66-70	14	94	98
71-75	15	95	99
76-80	16	96	99
81-85	17	97	00
86-90	18	98	00
91-95	19	99	00
96-00	20	00	00

Ajst. général	*Norm.*	*Ech.T.*
-11	01	90
-12	01	70
-13	01	50
-14	01	30
-15	01	10
-16	01	02
-17 *et au-delà*	—	01

Difficultés

-10 *et en-deçà*	chimérique
-9	presque insurmontable
-8	extrêmement difficile
-7	très difficile
-6	difficile
-5	problématique
-4	laborieux
-3	très malaisé
-2	malaisé
-1	assez malaisé
0	moyen
+1	assez facile
+2	facile
+3	très facile
+4 *et au-delà*	encore plus facile

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
2	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3	1	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25
4	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34
5	1	2	5	7	10	12	15	17	20	22	25	27	30	32	35	37	40	42
6	1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51
7	1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59
8	2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68
9	2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76
10	2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
11	2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93
12	3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102
13	3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110
14	3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119
15	3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127
16	4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136
17	4	8	17	25	34	42	51	59	68	76	85	93	102	110	119	127	136	144
18	4	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153
19	4	9	19	28	38	47	57	66	76	85	95	104	114	123	133	142	152	161
20	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170

Réussite particulière (en abrégé *Part.*) — 20% des chances de succès. Résultat au-delà de toute espérance

Réussite significative (en abrégé *Sign.*) — 50% des chances de succès. Résultat excellent

Echec particulier (en abrégé *Ech.P.*) — 20% des chances d'échec. Très mauvais résultat

Echec total (en abrégé *Ech.T.*) — 10% des chances d'échec. Résultat désastreux

Qualités

-1	un peu raté
0	passable
+1	pas mal
+2	assez bien
+3	plutôt mieux
+4	bien
+5	très bien
+6	excellent
+7	superbe
+8	parfait
+9	fantastique
+10 *et au-delà*	génial

Points

	Qualité	*Tâche*
Ech.T.	-6	-4
Ech.P.	-4	-2
Echec	-2	0
Norm.	0	+1
Sign.	+1	+2
Part.	+2	+3

Nage

	maladresse
Ech.T.	
Ech.P.	-4 m (2 m)
Echec	-2 m (4 m)
Norm.	+0 m (6 m)
Sign.	+2 m (8 m)
Part.	+4 m (10 m)

Course

	maladresse
Ech.T.	
Ech.P.	-6 m (18 m)
Echec	-4 m (20 m)
Norm.	+0 m (24 m)
Sign.	+4 m (28 m)
Part.	+6 m (30 m)

Saut

difficulté	en contrebas	en hauteur	en longueur
-8	6m	2m	7m
-6	5m	1m70	6m
-4	4m	1m50	5m
-2	3m	1m20	4m
0	2m	1m	3m
+2	1m50	0m70	2m

Récupération des points de vie

(CONSTITUTION / - points de vie perdus)

Part.	2 points de vie sont regagnés
Sign.	1 point de vie est regagné
Norm.	1 point de vie est regagné
Echec	Aucun point de vie n'est regagné
Ech.P.	Aucun point de vie n'est regagné
Ech.T.	Aggravation : perte d'un nouveau point de vie

Fatigue

1 heure de travail intellectuel	1 point
1 heure de veille vigilante, nocturne ou diurne	1 point
1 heure de travail physique moyen	2 points
1 heure de travail physique exténuant	de 2 à 6 points
1 round ou case passé en TMR	1 point

Jets de Moral

(10 + moral actuel sur 1d20)

Moral supérieur à zéro

	Heureux	*Malheureux*	*Neutre*
Réussite	moral +1	—	—
Echec	—	moral -1	moral -1

Moral égal ou inférieur à zéro

	Heureux	*Malheureux*	*Neutre*
Réussite	moral +1	—	moral +1
Echec	—	moral -1	—

Jet d'encaissement

2d10 + (+dom) - (protection)

Blessures

jet	*type de blessure*	*endurance*	*vie*
01-10	contusion, éraflure	-1d4	—
11-15	blessure légère	-1d6	—
16-19	blessure grave	-2d6	-2
20+	blessure critique	end = 0	-4 ou +

Coups non mortels

jet	*type de blessure*	*endurance*	*vie*
01-10	contusion, éraflure	-1d4	—
11-15	contusion, éraflure	-1d6	—
16-19	blessure légère	-2d6	—
20+	blessure légère	end = 0	-1

Soins des blessures

	Diff.	*Tâches*	*Pansement*	*Herbes*	*Temps*	*Magie*
Légère	-2	2 pts	2 pts	2 brins	2 jours	2 pts
Grave	-4	4 pts	4 pts	4 brins	4 jours	4 pts
Critique	-6	6 pts	6 pts	6 brins	6 jours	6 pts

Soins complets

Ech.T. L'hémorragie recommence. Les décomptes d'endurance et de vie repartent. Les soins doivent être repris au tout début (phase de premiers soins) avec un malus de -1. Pansements et eau doivent être dépensés à nouveau.

Ech.P ou Echec. La blessure est soignée, sans plus. Le blessé peut commencer à guérir normalement.

Norm. Idem. Mais, quand sera venu le moment de tester sa blessure, le blessé bénéficiera d'un bonus de +1 à son jet de CONSTITUTION, bonus s'ajoutant aux herbes éventuellement appliquées.

Sign. Idem avec un bonus de +2.

Part. Idem avec un bonus de +3.

Guérison magique

(POINTS DE GUÉRISON : points de rêve x bonus de l'herbe)

❖ Chaque blessure critique demande	6 points
❖ Chaque blessure grave demande	4 points
❖ Chaque blessure légère demande	2 points
❖ Chaque point de vie manquant demande	2 points

Table des matières

Préface 3

LIVRE 1

LIVRE DU VOYAGEUR *5*

Chapitre 1

Anatomie d'un Voyageur 9
Les Caractéristiques 10
Les Compétences 12
Points, Seuils & Signes particuliers 14

Chapitre 2

L'Etincelle de Vie 15
La Table de Résolution 16
Qualité des Actions 18
Variété des Actions 20

Chapitre 3

Naissance d'un Voyageur 21
La Feuille de Personnage 22
La Feuille de Route 27

Chapitre 4

Au fil des Jours 29
L'Équipement 30
Le Temps 34
Le Mouvement 35
Discrétion 37
Points de Tâche 38
Se Nourrir, Dormir 39
Un Nouveau Jour 40

Chapitre 5

La Santé 41
La Fatigue 42
L'Endurance 43
Les Points de Vie 44
Les Blessures 46
Soins et Guérison 48
Les Maladies 51
Les Venins 53
Autres Sources de Dommages 55

Chapitre 6

Le Combat 57
Les Armes 58
Armures 60
Le Round de Combat 61
Tir et Lancer 62
Mêlée 63
Réussites particulières 64
Maladresses 65
Conditions, Tactiques et Dommages 65
Les Déplacements 67
Détérioration 68
Combat sans Arme 69
Résumé des Règles de Combat 72

Chapitre 7

L'Archétype 73
Une Chaîne sans Fin 74
La Feuille d'Archétype 75
Expérience 76
Mort d'un Personnage 78
Règles Additionnelles 79

Chapitre 8

La Destinée 81
Appel à la Chance 82
Points de Destinée 83
L'Astrologie 84
Tableau des Heures 86

Chapitre 9

Le Moral 87
Le Moral 88
Les Bons Moments 89
Le Vrai-rêve 93

LIVRE 2

LIVRE DU HAUT RÊVE *95*

Chapitre 1

Les Terres du Rêv 97
Le Rêve 98
Maître et créateur 98
Le draconic 99
Les quatre voies 99
Les terres du rêve 99
Les Terres Médianes 100
Le don 100
Les Terres Médianes du Rêve 101
Les outils du haut-rêvant 101
La carte des TMR 102
Les genres de terres 102
Lancer un sort 103
Les rencontres 104
Fleuves, cartes et marais 106
L'effet magique 107
Le ciblage 107
Les rounds 108
Etats général 108
Mise en réserve 109
Exemple général 110
Queues, Souffles et Têtes de dragon 111
Queues de dragon 112
Ombres de Thanatos 113
Souffles de Dragon 115
Table récapitulative 117
Récupération du rêve 118
Seuil de rêve 118
Expérience 119
Bonus de case 120
Acquisition des sorts 120
Les signes draconics 121
Lecture draconique 121
Médiation draconique 122
Les sept méthodes 122
Les Grimoires 124

Chapitre 2

Oniros 125
La magie des Zones 126
Les éléments 127
Liste des sorts 127

Chapitre 3

Hypnos 135
Illusion et Suggestion 136
Illusions sensorielles 136
Liste des sorts 137

Chapitre 4

Narcos 147
La magie de l'enchantement 148
Enchantabilité 149
Inertie 149
Ordre des opérations 150
Potions magiques 150
Objets magiques 150
Fonctionnement 152
Maîtrise 152
Cut normal 152
De main en main 153
Résistance 153
Travail partagé 154
Liste des sorts 154
Les huit règles de l'Enchantement 154

Chapitre 5

Thanatos 159
La Magie du Cauchemar 160
Rituels de possession 161
Contrôle ECNI 161
Liste des sorts 161

Livre 3

LIVRE DES MONDES 169

Chapitre 1

Le Rêve 171
Un multirêve 172
Il n'y a pas qu'un rêve 172
Un monde sans dieux 173
Les Trois Âges 174
Les Voyageurs 176
Villages et cités 177
Les haut-rêvants 177
La langue du voyage 177
Les saisons 178
L'Âge des Voyageurs 179

Chapitre 2

D'un Rêve à l'autre 179

Les Passages 180
Le Gris Rêve 180
Les Déchirures du Rêve 181
Le Blurêve 182
Les Limbes 184
Navigation 185
Les courants 185
Les perditions 185
Les manoeuvres 186
Les vaisseaux 186
Les vents et la mer 187
Les dommages 188
Les récifs 188
Les tempêtes 188

Chapitre 3

Connaissances 189
Botanique 190
Les Maladies 194
Les Écrits 195
Principes d'Alchimie 197
Poids et mesures draconiques 197
Les couleurs 197
Les consistances 198
Ingrédients de base 198
Les gemmes 198
Recettes de base 199

Chapitre 4

Les Créatures 201
Les Humanoïdes 202
Les Animaux 202
Le Gibier 224
Gibier à poil 56
Les Entités 225

Chapitre 5

Invitation au Voyage 231
La Fontaine d'Ortigrise 232
Le Lac de Fondmarin 233
Ortigrise 236
Pleure pas, Nineth ! 239
Nineth 239
Les Bigarondes 242
Les Jeux de Tourmaline 246
Tourmaline 246
Les jeux 249
Le Seigneur des Oignons 253
Un Tour en Smoldurée 256

Reve de Dragon

Né à l'heure d .....
Sexe ..... Âge ..... Taille ..... Poids .....
Cheveux .....Yeux ..... Beauté .....
Signes Particuliers .....
.....
.....
.....
.....

TAILLE	.....
APPARENCE	....
CONSTITUTION	....
FORCE	....
AGILITÉ	....
DEXTÉRITÉ	....
VUE	....
OUÏE	....
ODORAT-GOÛT	....

VOLONTÉ	....
INTELLECT	....
EMPATHIE	....
RÊVE	....
CHANCE	....
Mêlée	.....
Tir	.....
Lancer	.....
Dérobée	.....

-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76
2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93
3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110
3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127
4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136
4	8	17	25	34	42	51	59	68	76	85	93	102	110	119	127	136	144
4	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153
4	9	19	28	38	47	57	66	76	85	95	104	114	123	133	142	152	161
5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170

Vie ..... Endurance ..... S. Const ..... Sust .....
+Dom ..... Malus Armure ..... Encombrement .....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

C. de Combat	Niv	Init	+Dom	Exp
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....

C. Générales (-4)

Bricolage	....
Chant	....
Course	....
Cuisine	....
Danse	....
Dessin	....
Discrétion	....
Escalade	....
Saut	....
Séduction	....
Vigilance	....
.....	....
.....	....
.....	....
.....	....
.....	....
.....	....

C. Particulières (-8)

Charpenterie	....
Comédie	....
Commerce	....
Équitation	....
Maçonnerie	....
Musique	....
Pickpocket	....
Sro Cité	....
Sro Extérieur	....
Désert	....
Forêt	....
Glaces	....
Marais	....
Montagne	....
Sous-sol	....
Travestissement	....
.....	....

C. Spécialisées (-11)

Acrobatie	....
Chirurgie	....
Jeu	....
Jonglerie	....
Maroquinerie	....
Métallurgie	....
Natation	....
Navigation	....
Orfèvrerie	....
Serrurerie	....
.....	....
.....	....
.....	....
.....	....
.....	....
.....	....
.....	....

Connaissances (-11)

Alchimie	....
Astrologie	....
Botanique	....
Écriture	....
Légendes	....
Médecine	....
Zoologie	....
.....	....
.....	....
.....	....

Draconic (-11)

	VOIE	SORT
Oniros	....	....
Hypnos	....	....
Narcos	....	....
Thanatos	....	....

Archétype

Compétences Générales (-4)

Bricolage ....
Chant ....
Course ....
Cuisine ....
Danse ....
Dessin ....
Discrétion ....
Escalade ....
Saut ....
Séduction ....
Vigilance ....
....
....
....
....
....
....
....
....

Compétences De Mêlée (-6)

Armes d'hast ....
Bouclier ....
Corps à corps ....
Dague ....
Épée 1 main ....
Épée 2 mains ....
Esquive ....
Fléau ....
Hache 1 main ....
Hache 2 mains ....
Lance ....
Masse 1 main ....
Masse 2 mains ....
....
....
....
....
....

Compétences de Tir et Lancer (-8)

Arbalète ....
Arc ....
Dague ....
Fouet ....
Fronde ....
Hache ....
Javelot ....
....
....
....
....
....

Compétences Particulières (-8)

Charpenterie ....
Comédie ....
Commerce ....
Équitation ....
Maçonnerie ....
Musique ....
Pickpocket ....
Survie Cité ....
Survie Extérieur ....
Survie Désert ....
Survie Forêt ....
Survie Glaces ....
Survie Marais ....
Survie Montagne ....
Survie Sous-sol ....
Travestissement ....
....
....
....
....
....

Compétences Spécialisées (-11)

Acrobatie ....
Chirurgie ....
Jeu ....
Jonglerie ....
Maroquinerie ....
Métallurgie ....
Natation ....
Navigation ....
Orfèvrerie ....
Serrurerie ....
....
....
....

Connaissances (-11)

Alchimie ....
Astrologie ....
Botanique ....
Légendes ....
Écriture ....
Médecine ....
Zoologie ....
....
....
....

Draconic (-11)

Oniros ....
Hypnos ....
Narcos ....
Thanatos ....

Niv	(-11)			
-10	5			
-9	10			
-8	15	(-8)		
-7	25	10		
-6	35	20	(-6)	
-5	45	30	10	
-4	55	40	20	(-4)
-3	70	55	35	15
-2	85	70	50	30
-1	100	85	65	45
0	115	100	80	60
+1	135	120	100	80
+2	155	140	120	100
+3	175	160	140	120

Répartition

Niveau	Nbre
11	1
10	1
9	2
8	3
7	4
6	5
5	6
4	7
3	8
2	9
1	10
0	reste

Niv Comp.	Exp.
jusqu'à -8	5
de -7 à -4	10
de -3 à 0	15
de +1 à +4	20
de +5 à +6	30
de +7 à +8	40
de +9 à +10	60
à partir +11	100

Caract.	Exp.
7 & 8	6
9 & 10	7
11 &12	8
13 & 14	9
15	10
16	20
17	30
18	40
19	50
20	60

Equipement

Bourse

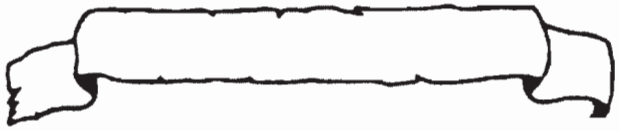
Or (10 s) .....
Argent (1 s) .....
Bronze (10 d) .....
Étain (1 d) .....

Porté sur soi

Armes +dom res.

Enc. total .....

Reve de Dragon



Haut-rêve Seuil ..... Demi-rêve .....

Voie	Sort en réserve	TMR	∅HN	R
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....

Queues & souffles de Dragon

....
....
....
....
....
....
....
....

Refoulement .....

%	Part.	Ech.P.	Ech.T.
01 - 05	01	81	92
06 - 10	02	82	92
11 - 15	03	83	93
16 - 20	04	84	93
21 - 25	05	85	94
26 - 30	06	86	94
31 - 35	07	87	95
36 - 40	08	88	95
41 - 45	09	89	96
46 - 50	10	90	96
51 - 55	11	91	97
56 - 60	12	92	97
61 - 65	13	93	98
66 - 70	14	94	98
71 - 75	15	95	99
76 - 80	16	96	99
81 - 85	17	97	00
86 - 90	18	98	00
91 - 95	19	99	00
96 - 00	20	00	00

Éthylisme

- ☐ 0 émêché
- ☐ 1 gris
- ☐ 2 pinté
- ☐ 3 pas frais
- ☐ 4 ivre
- ☐ 5 bu
- ☐ 6 complètement fait
- ☐ 7 ivre mort

Vitesse (km/h)

Conditions	V1	V2	V3	V4	V6
aisées	4	6	8	10	12
malaisées	3	5	6	8	10
difficiles	2	3	4	5	6
très difficiles	1	1½	2	2½	3

Stress

	Normal	Vocation
Ech. T.	0%	20%
Ech. P.	10%	30%
Echec	20%	50%
Norm.	50%	75%
Signif.	75%	100%
Part.	100%	150%
D. part.	150%	200%

Rêve .....
.....

Endurance .....
.....

Vie .... ( )

Fatigue

0	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
-1	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
-2	☐☐☐☐☐		
-3	☐☐☐☐☐		
-4	☐☐☐☐☐		
-5	☐☐☐☐☐	État Général	
-6	☐☐☐☐☐		
-7	☐☐☐☐☐		

Blessures

01-10 contusions End -1d4

11-15 légères End -1d6

- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....

16-19 graves End -2d6 Vie -2

- ☐ .....
- ☐ .....

20+ critique End 0 Vie -4 +

- ☐ .....

Sust ..... Eau .....

Moral ..... diss ..... exal .....

Chance ..... Destinée .....

Stress .....

Armure ..... Déter ..... Prot .....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mois d .....

01 02 03 04 05 06) 08 09 10 11 12 13 0 15 16 17 18 19 20 (22 23 24 25 26 27 •

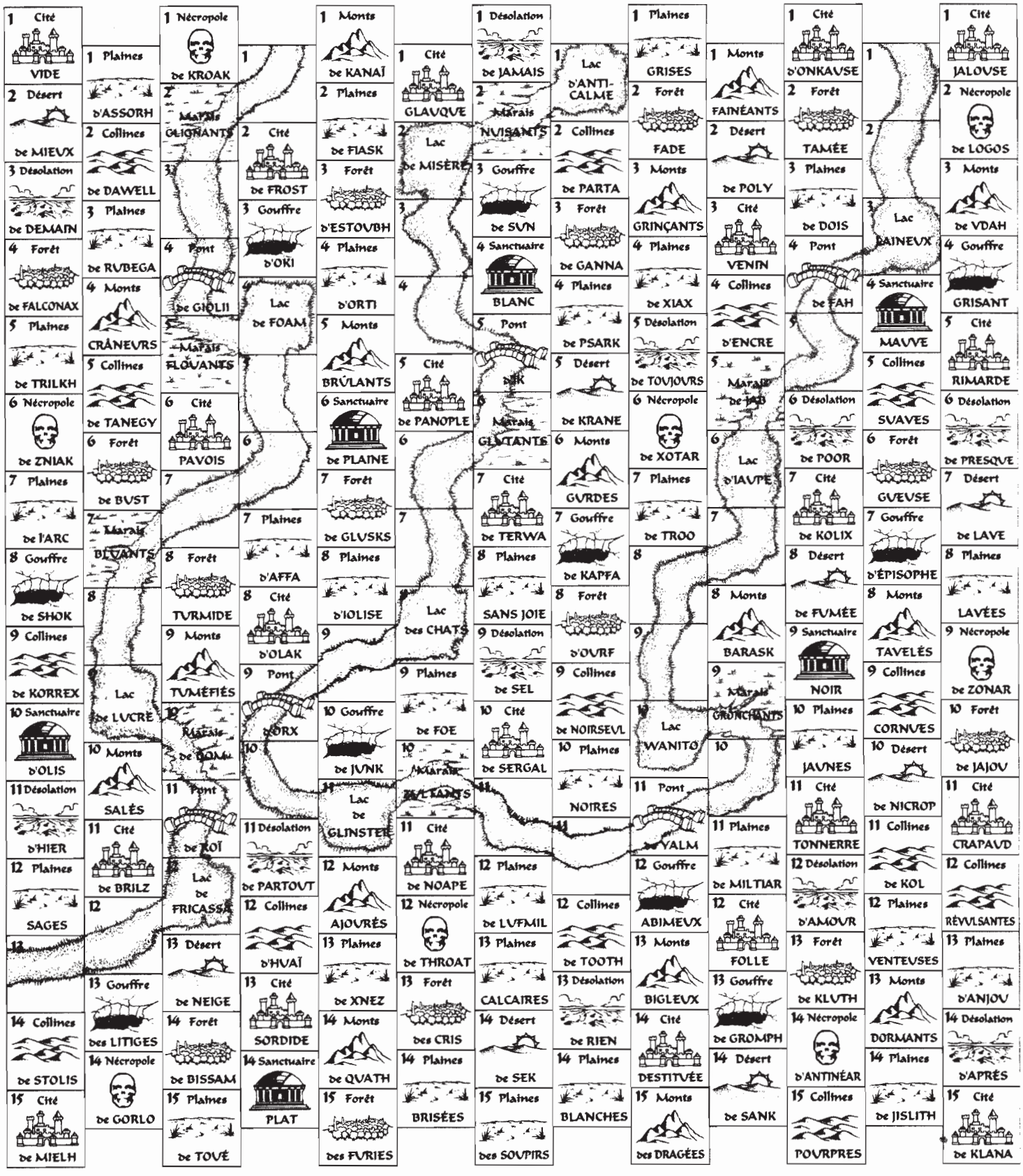
_ _ _ _

Sorts & Rituels

Voie	Titre	T.M.R.	R	R	Bonus de case
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

Reve de Dragon

Demi-Rêve .....
Fatigue .....
Rêve .....



Seconde édition

Isbn : 2-84476-090-2

Prix : 38 €