

Denis Gerfaud

LE MONDE de RÊVE DE DRAGON

Nouvelles
Règles Additionnelles

Ludodélire

BILLERSON

Chers rêveurs

Voici le tant attendu Miroir hors série, regroupant les principales règles additionnelles parues depuis la création du jeu. De quoi posséder en un seul volume tous les changements et améliorations essaimés au fil des miroirs. Dans la plupart des cas, même, ces règles ont été elle-mêmes revues, améliorées, de même que le libellé de certains sorts, et c'est une version finale, qui tourne parfaitement, que vous trouverez ici.

Notez que ce Miroir ne remplace pas les Règles Originelles. Tout n'a pas été changé, loin s'en faut, notamment la magie qui est à peine touchée ; et tout ce qui n'est pas contredit ou modifié dans les pages suivantes, continue à s'appliquer sans changement.

Revue elle aussi, la création des personnages a été soumise à plus de souplesse, avec un système plus à la carte, plus personnalisant. De nouvelles feuilles de personnage se trouvent en pages centrales. Sur la feuille de route, qui regroupe les différents compteurs, vie, endurance, etc, se trouve le nouveau tableau de fatigue. Tous les segments y font 5 cases : c'est naturellement à chaque personnage de noircir les cases excédentaires pour aboutir au schéma exact lui correspondant.

La principale innovation est l'apport d'un système de points de tâche pour régler la durée des différents travaux, plus souple que celui des Facteurs Temps, qui sont abandonnés. Dans la foulée, on trouvera l'adaptation des points de tâche aux soins des blessures, et aux travaux draconiques, lecture, copie, recherche. Ce système est complété par celui des points de qualité, qui laisse moins de place au hasard, et donc à l'invraisemblance, pour tout ce qui est création et artisanat.

Mais avant toute chose, on trouvera un chapitre sur le monde de *Rêve de Dragon* et la façon de l'aborder. Qui sont les Dragon ? Pourquoi les trois Âges, les déchirures, la coutume du Voyage, etc ? Ce chapitre reprend l'article du Miroir N°3 en le précisant et en l'amplifiant. Il est complété par des explications aussi précises que possible sur les principales façons de changer de rêve, l'ossature même du jeu : les Déchirures du rêve, le Blurêve et le Gris-rêve.

Alors, prêts pour un rêve tout neuf ?

Denis Gerfaud

LE MONDE DE REVE DE DRAGON

Miroir des Terres Médiannes hors série

Le monde de Rêve de Dragon	2
D'un rêve à l'autre	6
Le vrai-rêve	10
Création des personnages	11
Points de tâche	13
Qualité & artisanat	14
Fatigue	16
La santé	18
Ethylisme	19
Maladies et poisons	20
Mêlée	23
Magie	30
Queues de Dragon	34
Souffles de Dragon	36
Têtes de Dragon	38
Voie de Thanatos	40
Navigation	45

LE MONDE DE RÊVE DE DRAGON



u'est-ce qu'un monde rêvé ? Comment est le monde de Rêve de Dragon ? Ce chapitre va tenter de répondre à ces questions, en tâchant d'être

aussi clair que possible sur la façon de concevoir le jeu. Mais avant de parler de monde, il faut d'abord définir ce mot.

Monde n'est pas entendu ici en son sens géographique, physique, mais en son sens général, de la même façon que l'on parle, par exemple, du monde du show-biz ou du monde du sport, c'est-à-dire *univers*. Il s'agit des êtres que l'on y rencontre, des activités qui s'y déroulent, du genre d'ambiance qui s'y perpétue, et non pas de frontières, de limites géographiques. Que l'on ne s'attende donc pas à trouver ici une description physique du *monde de Rêve de Dragon*, mais plutôt en quoi il constitue, selon la définition proposée, un univers.

La base de cet univers, ses fondations, ce sur quoi tout repose, c'est naturellement le rêve. Le monde est rêvé, cela doit être pris dans son sens littéral : un rêve rêvé par un rêveur (rêvant). Toutefois, ce qu'il est indispensable de comprendre pour bien appréhender ce monde, 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 du ou des êtres rêvés. Le rêve est toujours et uniquement perçu de l'intérieur du rêve 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 nous, les personnages du rêve. Nous n'avons pas à nous préoccuper du ou des rêveur, par contre le rêve, ce rêve à l'intérieur duquel nous sommes des acteurs, cela est important. Ce rêve, c'est notre univers naturel. Nous y sommes nés, nous nous y endormons et réveillons sans cesse, nous y rêvons nous-mêmes. Sa bizarrerie éventuelle n'a pas à nous inquiéter. C'est notre vie depuis toujours. C'est notre monde, nous ne connaissons rien d'autre.

Pourquoi le rêve ?

L'objectif de Rêve de Dragon était de proposer un monde médiéval fantastique original. Tous les mondes imaginaires étant originaux par définition, l'originalité a voulu se porter davantage sur le *fantastique* lui-même que sur le médiéval. En un mot, créer plutôt une nouvelle sorte de fantastique qu'une nouvelle sorte de médiéval. C'est pourquoi les règles insistent davantage sur le côté fantastique, sur la *magie*, que sur le côté médiéval de la vie de tous les jours. La magie est en effet la clé du fantastique. Dis-moi comment tu es magique et je te dirai comment tu es fantastique. Créer l'un revient à créer l'autre et réciproquement. Pour réaliser l'objectif proposé, il fallait

donc trouver un genre de monde où la magie s'explique naturellement et non pas se contenter de coller un *système* de magie sur n'importe quelle fresque médiévale, si bien dessinée fût-elle. *Naturel* et *magique* sont généralement deux concepts opposés : si c'est naturel, ça n'est pas magique. Il fallait donc un monde où la magie trouve naturellement ses fondements, et où néanmoins l'acte magique reste lui-même, magique, c'est-à-dire non naturel. Le rêve, un monde de rêves, est apparu comme une solution possible.

Le rêve, pris en son sens le plus ordinaire, le rêve que fait n'importe quel dormeur quand il rêve, apparaît précisément comme un monde, et son grand intérêt est que ce monde n'existe que tant que le rêveur rêve. Ce n'est pas une création créée une fois pour toutes, que le créateur peut ensuite contempler en se reposant, comme un roman qu'il peut relire ou une peinture qu'il peut regarder à loisir, c'est une création continue, une création non stop où le créateur n'arrête pas de créer. S'il s'arrête : plus rien. C'est comme pour la musique : si le musicien s'arrête de jouer, il n'y a plus que le silence.

Or dans un tel monde, la magie s'explique sans difficulté. Si l'on voit mal comment changer un monde terminé, changer un monde constamment en train de se faire est évident : *il suffit de se mettre à faire autrement*. En l'occurrence, il suffit de dire au faiseur : "fais autrement". Et c'est à la fois parce que le changement est opéré depuis l'extérieur par les rêveurs, et voulu de l'intérieur par les créatures rêvées, que la magie est

naturelle, tandis que le changement, lui, ne l'est pas, et est donc magique.

Cette explication repose naturellement toute entière sur le postulat que la créature rêvée peut influencer le rêveur dont elle n'est que le fantôme. Cette idée est tirée du fait que si le rêveur est indéniablement le créateur de son rêve, il ne semble pas en être le maître (alors qu'on peut supposer, par exemple, un romancier maître de son roman), et est soutenue par l'argument que si le rêveur était maître de son rêve, il ne ferait pas de cauchemars. A partir de là, on supposera à la créature rêvée une certaine indépendance, une liberté d'influencer le rêveur. Il ne s'agit bien entendu que d'une explication symbolique où toute notion de psychologie est volontairement ignorée. Quoi qu'il en soit, en acceptant ce postulat, nous ne faisons qu'un pas de plus dans le fantastique et restons par là fidèles à notre sujet.

Ayant établi que le monde n'est qu'un rêve, que le rêveur en est le créateur mais non le maître, et que la créature rêvée peut influencer le rêveur et le contraindre à modifier le cours du rêve, d'où apparition de la magie, il restait à déterminer l'identité du (des) Grand(s) Rêveur(s). A dire vrai, cela aurait pu être n'importe qui, n'importe quoi, sans rien changer à l'ensemble de la construction. Alors pourquoi *les Dragons* ?

D'abord par goût personnel, parce que les dragons sont des figures éminemment fantastiques (restons dans le sujet), parce que nombre de légendes s'accordent à les représenter grands amateurs

de sommeil, dormant dans leurs cavernes, ou sous la terre, et gardant farouchement leurs "trésors". Or, je vous le demande, quel trésor peut-on bien garder sérieusement *endormant* ? Un trésor matériel d'or et de joyaux ? ou ne doit-on pas plutôt penser au trésor spirituel d'un monde de rêves ? Enfin, parce que dans le vieux livre chinois, le YI KING, le principe créateur, K'YEN, est représenté par un *vol de dragons*. L'analogie est très étroite. De même que les deux principes yin et yang se transforment continuellement l'un en l'autre, le rêve est une transformation continue.

Il n'y a pas qu'un rêve

Dans le cadre de Rêve de Dragon, le mot rêve a 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*, *application du jeu*, *scénario*. C'est ainsi qu'en changeant de scénario, on change de rêve.

Car il n'y a pas qu'un rêve. 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 "médiéval". Loin d'être choquant, c'est tout à fait légitime - et légitimisé - dans Rêve de Dragon. Et c'est précisément pour mieux respecter ce côté toujours changeant, toujours différent des rêves, que le monde physique n'a pas été rigoureusement défini.

De fait, tout ce qui est *médiéval-fantaisie*, *épopée fantastique*, *heroic fantasy*, peut être joué avec les règles de Rêve de Dragon. Car ce qu'il faut bien comprendre, quand on parle de médiéval, c'est qu'il ne s'agit jamais de véritables reconstitutions historiques, mais d'une *inspiration* médiévale.

Le monde physique servant de cadre aux aventures des personnages doit toujours être imaginaire. On peut certes se servir de différents modèles pour le créer : monde antique, gréco-romain, haut moyen-âge, gothique flamboyant, etc. On peut aussi s'inspirer de fresques imaginaires directement tirées de la littérature. Le mieux est d'ailleurs une combinaison d'éléments de différents styles et époques, revus et corrigés jusqu'à ce qu'ils semblent être une création originale.

N'oubliez pas, cependant, que si le *médiéval* peut changer avec chaque rêve (avec chaque scénario, chaque meneur de jeu), le *fantastique*, lui, fondement de l'ensemble, reste et doit rester le même. Peu importe en définitive que la terre soit plate ou ronde, que les continents soient comme ci ou comme ça, que les pays portent tels ou tels noms, que ce soient des monarchies, des démocraties ou des arnarchies... En vérité, ce peut être tantôt l'un et tantôt l'autre ou tout ensemble simultanément. La seule chose véritablement importante, c'est que malgré la multiplicité des rêves et leurs différences, le fantastique reste fondamentalement inchangé ; car ce n'est qu'alors que l'on pourra parler de monde, du monde de Rêve de Dragon.

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 ça n'est qu'un rôle et l'analogie s'arrête là. La particularité commune aux dieux de l'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, etc., 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 apparaît 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 de notre 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 de médiéval fantastique 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 pose 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-révants, ou superstitieuse, comme les habitants de Miark ou de Balène (Miroirs N°3 et 4). Superstition qui peut aller jusqu'à rendre un culte à tel ou tel supposé Dragon des temps anciens, avec ce que l'on imagine de cérémonial inutile et pervers.

Le réveil

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, avons-nous dit, 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 réveille, c'est la fin d'un Age.

C'est ainsi qu'on appellera Age la période s'écoulant entre deux réveils collectifs des Dragons.

Deux Ages se sont déjà écoulés pour servir de toile de fond historique et légendaire. Tous les scénarios proposés se situent au début du Troisième.

LES TROIS AGES

Le Premier Age fut appelé l'Age des Dragons. Ce fut le commencement des temps, le commencement des rêves. Durant cette période plus mystique 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, les Ogres et les Humains, mais certains Dragons excentriques rêvèrent également d'autres avatars : hommes à têtes porcines, hommes tous 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, grand amateurs de spectacle.

Le Premier Age dura une éternité. Il dura jusqu'à ce que les Gnomes, les plus industriels de tous, découvrent les premières gemmes, pierres de rêve par excellence, pierres d'essence magique. 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 connu des cataclysmes gigantesques, les neuf dixièmes des créatures moururent. Et ainsi se termina le premier Age.

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 Age ? 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 Age ne font qu'un, il n'y a qu'un pas, pas qui a été franchi par la majorité des sages.

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. Par ailleurs, 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 monstruosité 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'oeuvre 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 Age 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 constituèrent, des royaumes se constituèrent, des routes, des ponts : tous les signes d'une civilisation florissante. Mais les Humains ne vivaient pas en grande harmonie mutuelle. Non contents de s'entretuer en d'interminables guerres, ils cherchèrent individuellement à obtenir la suprématie et le pouvoir au moyen de la magie. Et en vérité, l'étendue de leurs pouvoirs magiques était énorme, sans commune mesure avec ce qu'il en reste aujourd'hui, même chez les plus doués des haut-révants actuels. On dit que vers la fin du Second Age, 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 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 envahirent 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.

Nous sommes maintenant au début du Troisième Age. 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 rôle 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 Age 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. 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 permet une certaine continuité malgré les ruines et les bouleversements, ce qui explique que, dans la mémoire des hommes, on se souvienne encore de "l'Age 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 mauve" 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 Age à une 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 Age, que les pièces ont été ramassées à la pelle et refourrées 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 moeurs. La fièvre du voyage, le désir forcené de partir, vous prend généralement vers l'âge de vingt ans.

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 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 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 coeurs. 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 Age. 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, chaque cité est caractérisée par une "folie" plus ou moins marquée.

Les haut-révants

De même que le voyage est une tradition unanime, la défiance envers les haut-révants, 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 ? c'est la faute aux haut-révants !

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-révants 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-révants, mais en général ils ne s'en vantent pas.

L'Age des Voyageurs

Après l'Age des Dragons et l'Age des Magiciens, le Troisième Age recevra probablement le nom d'Age 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, définitif, non remis en question, de l'âge suivant. Comme si, bon gré mal gré, les Dragons s'habituèrent aux nouveaux éléments de leur activité onirique. C'est ainsi que le Premier Age 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 Age. 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 Age, 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 Age fut cette chose nouvelle et étonnante, la magie, et si tout cet âge ne se préoccupa que de la développer, la particularité du Troisième Age consiste en ces déchirures du rêve, et en la conscience qui viendra au fil des ans, au fil des siècles, que le rêve est un *multi-rêve* 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'Age des Voyageurs du Rêve.

D'UN RÊVE A L'AUTRE



Le passage d'un rêve à un autre constitue un des aspects fondamentaux de Rêve de Dragon. C'est l'ossature même du jeu, le point de départ de la structure de nombreux scénarios. Il en existe trois grandes façons : le Gris Rêve, les Déchirures, et le Blurêve. Chacune à sa manière, fait du Voyage un véritable voyage transonirique.

LE GRIS REVE

Le gris rêve se traduit par une façon grise de vivre (de rêver). La vie se poursuit normalement, mais sans excès d'aucune sorte, sans innovation, avec routine. Un voyageur continue de voyager, un haut-rêvant de s'absorber dans le draconic, 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 ne sont finalement 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 généralement 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 meilleurs 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, le pourquoi de cette espèce d'amnésie qui frappe régulièrement les personnages. 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 *vécus* 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, de sortir vivants du gris rêve. 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'il sont en milieu civilisé. Un jet de Survie en Cité ou en un certain milieu extérieur peut permettre d'évaluer leur difficulté/facilité 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 en ***, 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. Enfin, les personnages ont pu s'équiper de neuf ou compléter leur équipement avant de reprendre le voyage.

Dans un même ordre d'idée, déterminer le nombre d'heures que les intellectuels ont pu passer à lire, retranscrire ou rechercher, et jouer rapidement les jets de dés correspondants. Même chose pour les heures d'apprentissage.

Les blessures ont pu cicatriser et les points de vie perdus remonter selon les règles usuelles. Jouer les jets de Constitution pour chaque jour écoulé.

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 de la caractéristique REVE, quel qu'il ait été leur état, et cela automatiquement et sans jet de dés (sans risque de Queue, donc).

On peut travailler le draconic (lire, rechercher, etc), mais pas monter dans les Terres Médianes : aucune activité onirique n'est possible en gris rêve. Conséquemment, les potions et les gemmes enchantées *non permanentes* ne perdent aucun point de rêve. Au sortir du gris rêve, leur possesseur les retrouve dans l'état onirique exact où il les avait laissées, à condition toutefois qu'elles soient demeurées en sa possession étroite, c'est-à-dire portées par lui ou faisant partie de ses bagages.

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 DECHIRURES DU REVE

C'est par les *déchirures* que des rêves différents communiquent entre eux. Elles jouent donc le rôle de passages, 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'Enchantement ne renvoie pas de réponse (les déchirures ne sont pas le résultat direct d'un sortilège, 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 chatolement 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 individuels par Hypnos, aux Yeux d'Hypnos, mais également aux possessions et envoûtements par Thanatos. Zombis et Squelettes ne peuvent franchir les déchirures sous peine d'annuler les rituels d'invocation qui les

animent. Les créatures invoquées telles que les Guerriers Sordes, les Kanaillous, 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 Entité de Cauchemar (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 BLUREVE

Le *blurève*, parfois également nommé *bleu-rève*, *malrève* ou *maurève*, 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 *blurève*, 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 *blurève* 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 *blurève* : torches et lanternes s'éteignent dès qu'elles y entrent. Mais le *blurève* 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 *blurève* sont généralement situées dans des endroits reculés ou géographiquement très délimités, tels que les cavernes et les ravins ; mais il arrive également que le *blurève* 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 *blurève*. 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 *blurève* 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 *blurève* à telle sortie : marcher jusqu'à apercevoir le champignon géant, tourner alors à gauche jusqu'au portique, continuer en direction de la silhouette de cheval, monter la côte, descendre dans le puits, etc...

Le *blurève* est un phénomène relativement "récent", ne datant que du début du Troisième Age, 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 Age. 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 *blurève*. Une normale ou significative, toutefois, ne donnera

Caractéristiques moyennes des Entités du Blurêve

TAILLE 10 ENDURANCE 26
REVE 16 Protection aucune

Attaque 13 niv +2 init 08 +dom +2
Esquive 13 niv +2

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 T.M.R. dans le blurêve. Aucune magie n'y est possible. Tous les sorts et sortilèges 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 Sor-des et autres) ne peuvent franchir le blurêve, ils s'y dématérialisent. La gemme d'un Cyan de fonctionne plus, mais re-fonctionne normalement et automatiquement à la sortie.

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 créatures du blurêve. 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.

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 hôtes mêmes du blurêve. Ceux-ci fonctionnent de la même façon que les Entités de Cauchemar Pleinement Incarnées, à la seule différence qu'il n'y a pas besoin de jet de rêve pour leur causer des dommages. Leur apparence physique est très variable et n'a, fondamentalement, que peu d'importance. Seules comptent vraiment les caractéristiques TAILLE et REVE.

Une dernière particularité du phénomène est de rendre subjective au possible 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 1d8-1 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. En cas de 0 sur le d8-1, le personnage est persuadé n'avoir marché que quelques minutes et ne marque aucune Fatigue.

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. 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 les orages oniriques, auxquelles les personnages ne peuvent se 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 ou d'un scénario.



LE VRAI-RÊVE



Le *vrai-rêve* est l'état normal de rêve des créatures rêvées, quoi que en termes de jeu il ne concerne que les Humains, les Ogres et les

Gnomes. (Les Cyans ont déjà leur propre système de rêve : la mémoire bleue.) Le *vrai-rêve* est une harmonie naturelle avec les courants du rêve, une sorte d'état de grâce originel. Les *vrai-révants* 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, un 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-révants, sont *vrai-révants*.

QUEUES DE DRAGON

Rappelons clairement ce qu'est une Queue de Dragon. Ce n'est absolument pas une malédiction qu'un pseudo-dieu appelé Dragon lance sur un personnage pour le punir. Les Dragons ne sont pas des dieux, au sens que les mythologies usuelles accordent à ce mot. Une Queue de Dragon est une expérience mystique mal assumée, un "mauvais trip", avec pour conséquence un dérèglement plus ou moins passager de la santé mentale, voire un effet psychosomatique. Le seul responsable de la Queue de Dragon est le personnage lui-même. S'il décide de ne plus marcher

qu'à quatre pattes, le désir vient de lui, des profondeurs de sa psyché ; et si le désir est irrationnel, c'est que le personnage l'est devenu. Il n'y a aucune cause extérieure.

Or, pour que ce genre de conséquence soit possible, il faut déjà être au diapason. Un rêve qui emporte un haut-rêvant tout près de la conscience des Dragons peut avoir un effet désastreux sur sa psyché parce qu'il sait ce dont il est en train de rêver, ou du moins le devine. Pour un non-haut-rêvant, c'est surtout un rêve incompréhensible.

En termes de jeu, donc, quand un *vrai-rêvant* rêve dans les Hautes Terres (parce qu'il lui manque un point de rêve suite à un JR réussi, par exemple), il ne reçoit une Queue de Dragon, et une seule, que suite à un échec total. Un échec normal n'a aucune conséquence. Les autres règles sont normalement appliquées.

VOCATION

Les *vrai-révants* ont la possibilité d'une vocation, c'est-à-dire de se vouer entièrement, corps et rêve, à un art, artisanat, métier, science, etc, d'y consacrer tout leur enthousiasme et leur rêve.

En termes de jeu, chaque personnage non-haut-rêvant peut choisir 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.

Moral

Quand un *vrai-rêvant* engage un point de moral pour une compétence de vocation, ce point lui donne un bonus de +2 au lieu de +1. Toutes les autres règles concernant le moral restent normalement appliquées : perte du point si le jet échoue, impossibilité de l'utiliser pour un jet d'Intellect quand celui-ci n'est qu'un test de connaissance, etc.

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 une table spéciale (la même que celle de mémoire bleue des Cyans) :

Ech.T.	20%
Echec	50%
Norm.	75%
Sign.	100%
Part.	150%
D.Part.	200%

Les points d'expérience rappelés de l'archétype peuvent être répartis entre les compétences de vocation ou aller à une seule d'entre elles. Les autres règles d'expérience par le stress sont appliquées normalement. Si le personnage veut mettre ses points ailleurs que dans ses compétences de vocation, il utilise la table normale.

Une fois choisie, une compétence de vocation ne peut être changée. Toutefois, quand elle atteint le niveau de l'archétype, et ne peut donc plus progresser par le stress, le *vrai-rêvant* peut librement en choisir une autre pour la remplacer, de façon à en avoir toujours quatre actives.

CHANCE

Les *vrai-révants* peuvent regagner les points de chance dépensés. Rappelons que lorsqu'un personnage désire faire appel à sa chance pour recommencer un jet de dés manqué, comme si le précédent n'avait jamais eu lieu, il doit réussir un jet de Chance à zéro + ajustement astrologique. Si le jet de Chance réussit, il perd un point de chance et peut retenter le jet d'action qui avait échoué. Le point de chance est perdu dans tous les cas, que l'action réussisse finalement

ou non. Si le jet de Chance échoue, l'action ne peut pas être retentée et aucun point n'est perdu. Or les points de chance dépensés ne peuvent être regagnés d'aucune façon (sauf à la mort du personnage, lorsqu'il se "réveille") et peu à peu la caractéristique Chance baisse jusqu'à devenir inutilisable. La chance est un maigre capital qu'il faut savoir économiser. Cette règle reste entièrement applicable pour les haut-révants. Les vrai-révants, en revanche, regagnent désormais les points de chance dépensés.

Un vrai-révant peut regagner un point de chance par jour à condition de n'en avoir dépensé aucun dans les 12 heures draconiques précédentes. 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 et a lieu au tout début de l'heure du Vaisseau. La Chance initiale ne peut jamais être dépassée.

Exemple. Artighel a 11 en CHANCE. Le 1er jour du mois du Dragon, il tombe dans une embuscade de Groins et pour s'en sortir finalement, doit faire appel deux fois de suite à sa CHANCE. Il en perd donc 2 points ce jour-là. Le 2 Dragon se

passé sans anicroche. Le 3 Dragon à l'heure du Vaisseau, Artighel regagne 1 point de Chance et revient à 10. Si ce même 3 Dragon se passe également sans dépense de point de Chance, Artighel récupérera son second point le 4 au matin.

HAUT-REVANTS

ET VRAI-REVANTS

La tentative de ces règles est de redonner un intérêt à jouer des non-haut-révants, sans prétendre toutefois qu'ils puissent devenir aussi puissants que les haut-révants. Mais la question se pose : qu'est-il préférable, la puissance ou le libre arbitre ?

J'attire encore une fois l'attention des Gardien des Rêves sur le fait que la magie n'est pas et ne doit pas être un cadeau généreusement octroyé à certains personnages. La magie se paie, et peut même se payer très cher. C'est une question de *balance*. Pour contrôler, plus ou moins, le rêve des Dragons, le prix à payer est, plus ou moins, de ne plus se contrôler soi-même. Et tant pis si le résultat des Queues et Souffles de Dragon doit conduire le personnage au désastre. C'est le prix.

Quant un joueur crée (ou ré-incarne) un personnage et se pose la question : "vais-je ou non jouer un haut-révant ?", la véritable question que cela sous-entend est : "vais-je jouer un personnage dont la puissance sera limitée à ses caractéristiques et compétences naturelles, mais libre de son comportement et de ses actes, ou un personnage doué d'une puissance surnaturelle non négligeable, mais qui ne sera souvent, peu ou prou, qu'un malade mental incapable de se contrôler lui-même, et que donc, moi, le joueur, je ne gouvernerai jamais vraiment". La question est moins innocente qu'elle peut le sembler.

Notes. Si un haut-révant meurt et se réveille non-haut-révant (parce que le joueur en a décidé ainsi), la nouvelle incarnation du personnage possède à nouveau tous les avantages du vrai-rêve. Inversement, si un vrai-révant acquiert la Tête de Dragon *Don de Haut-Rêve*, il perd instantanément tous les bénéfices du vrai-rêve. Noter que si l'on ne peut pas refuser un Souffle, on peut toujours refuser une Tête.

L'idée supplémentaire des « points de Vocation » parue originellement dans le Miroir N°10 a été abandonnée comme trop redondante.

CREATION DES PERSONNAGES



es règles présentent une alternative à la création des personnages, un système plus souple et plus à la carte. Seuls les changements

sont notés ci-après ; ce qui n'est pas mentionné reste appliqué selon la règle initiale.

Points de Génération

Au lieu de tirer aux dés les 16 premières caractéristiques, on peut les déterminer avec des points de génération. A la création, chaque personnage dispose de 185 points à répartir. Cela donne une moyenne de 11,5 par caractéristique. Comme toujours, le minimum est de 6, et le maximum est de 15. Mêlée, Tir, Lancer

et Dérobée, sont déterminées sans changement. Les deux systèmes, hasard et points à répartir, ont leurs avantages et leurs inconvénients. A chaque joueur de choisir en accord avec son Gardien des Rêves.

Force maximum

La Force maximum des créatures humanoïdes est limitée à Taille +4. Une Taille de 6 (35 kg) peut avoir au maximum une Force de 10 ; et pour avoir 15 en Force, il faut au minimum une Taille de 11 (71 kg). Rappelons que la Taille est plus une mesure de masse que de hauteur.

Critiques

Les réussites critiques, 05% des chances de succès, sont abandonnées comme peu représentatives. La meilleure réussite devient la Particulière (20 %).

Echec Particulier

Inversement, une nouvelle forme d'échec apparaît, l'Echec Particulier : 20% des chances d'échec. On a donc désormais 3 sortes d'échecs (total, particulier et normal) et 3 sortes de réussites (normale, significative et particulière).

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

Double-Particulière (D.Part.)

Cette réussite n'est prise en compte que lors de la transformation des points de stress en expérience et remplace la critique. Sur un résultat de particulière, rejouer. Si le nouveau résultat est une significative (ou à nouveau une particulière), transformer 150% des points de stress. Si c'est une réussite normale ou un échec, même total, conserver la particulière, 100% des points de stress.

F.T.

Les Facteurs de Temps (F.T.) sont supprimés, jugés trop raides notamment en tant que multiplicateurs de durées. Ils sont remplacés soit par des durées fixes, soit par le système des points de Tâche, voir pages suivantes.

Moral

Pour éviter de se bloquer dans les extrêmes, les fourchettes du moral ont été ramenées à +3 / -3. Les règles d'application demeurent à part cela semblables.

Experience préliminaire

Tous les personnages commencent avec 3000 points d'expérience préliminaire au lieu de 2800, même les haut-révants. Ces derniers ne sont plus contraints d'en consacrer au moins 900 aux connaissances ; ils peuvent y consacrer une quantité libre. En revanche, ils doivent acheter leurs niveaux de draconic sur ces mêmes 3000 points (ils n'ont plus 350 points réservés à cet usage), et doivent également acheter leurs sorts. En ce qui concerne le draconic, un haut-révant peut dépenser autant de points qu'il le désire tant qu'il ne dépasse pas +3 dans une voie. Autrement dit, du moment qu'il dépense les points, il peut avoir +3 dans les quatre voies. (Noter qu'un niveau en Thanatos mange toujours un niveau ailleurs.) Inversement, s'il veut réserver ses points pour autre chose, il peut se contenter d'une seule voie à zéro. En ce qui concerne les sorts, chaque formule, quels que soient la voie et le type (sort, sortilège ou rituel), coûte sa difficulté (R) x 10 points. Ainsi *Sommeil R-4* coûte 40 points ; *Annulation R-13* en coûte 130 ; *Miroirs R-5* en coûte 50. Pour tous les problèmes de coût a priori, considérer qu'Annulation de *Magie (R Variable)* est R-7 ; il coûte donc 70 points. Au départ, le haut-révant a droit à un maximum de 7 formules, sorts ou rituels ; mais il peut se contenter de moins. Noter qu'il peut maintenant commencer avec 7 rituels.

Survie en Extérieur

Les compétences Srv en Collines et Srv en Plaines disparaissent en tant que spécificités, pour être englobées par la compétence *Survie en Extérieur*. Cette dernière signifie donc à la fois survivre en extérieur au sens le plus général, construire un abri, faire un feu sous la pluie, pêcher en rivière, quel que soit le milieu spécifique, et d'autre part, survivre en région de plaines ou de collines. Noter que la plupart des régions vallonnées ne sont ni franchement plaines ni franchement collines. C'est par ailleurs le milieu où passent la plupart des routes, le milieu où le voyageur se trouve le plus souvent - d'où l'amalgame avec Srv en Extérieur.

Srv en Extérieur devient une compétence particulière, base -8. A sa création (réincarnation), un personnage a droit à une survie de base -4. Il devra maintenant choisir entre Srv en Cité (origine citadine) ou Srv en Extérieur (origine campagnarde). La survie non choisie aura une base -8. Enfin, aucune survie extérieure spécifique (forêt, marais, glaces, etc) ne peut dépasser Srv en Extérieur tant que celle-ci n'a pas au moins atteint le niveau zéro. Dès que Srv en Extérieur est à zéro, les autres peuvent la dépasser.

Si des points d'expérience gagnés grâce à une particulière devaient faire en sorte qu'une survie spécifique dépasse Srv en Extérieure alors qu'elle est encore inférieure à zéro, mettre ces points d'expérience en Srv en Extérieure à la place.

Pour les personnages déjà créés, Srv en Extérieur devient égale à la meilleure des survies extérieures spécifiques.

Premiers Soins

La compétence *Premiers Soins* est également abandonnée, pour ne plus laisser que *Chirurgie* qui, de *Connaissance -11* passe à *Compétence Spécialisée -11* (la différence est qu'on peut tout de même essayer à -11). Tout ce qui se jouait avec Premiers Soins se joue donc maintenant directement avec Chirurgie, aussi bien le soin des blessures, que la réanimation. (Le bonus de +3 pour l'emploi de Chirurgie au lieu de Premiers Soins est du même coup abandonné.)

Les personnages déjà créés mettent en Chirurgie le meilleur des deux anciens niveaux.

Autres compétences

Les compétences *Course* (usuellement jouée avec Agilité ou Mêlée), *Bricolage* (avec Dextérité), *Dessin* (avec Tir), *Cuisine* (avec Goût), et *Séduction*, sont toutes des compétences générales, base -4, et doivent être achetées comme les autres avec les points d'expérience préliminaires. *Séduction* ne recouvre que la séduction entre sexes, la séduction amoureuse, exclusivement. Selon les tentatives, elle se joue avec Apparence ou Eloquence.

Les personnages déjà créés peuvent déterminer ces cinq compétences aléatoirement en jetant pour chacune 1d8-5 (-4 à +3).

Mêlée

Corps à corps, Dague de mêlée et Esquive forment désormais une unique compétence-tronc jusqu'au niveau zéro inclus. Au-delà, les branches se séparent et chaque compétence retrouve son indépendance. Cette compétence-tronc est de base -6. Pratiquement, cela veut dire qu'il suffit de dépenser *une seule fois* 80 points pour avoir *à la fois* Corps à corps à zéro, Dague à zéro, et Esquive à zéro. Au-delà, chaque compétence doit à nouveau être montée séparément.

Pour les posséder toutes les trois au niveau +3, il faut donc dépenser : 80 points (tronc) + 60 (branche 1) + 60 (branche 2) + 60 (branche 3) = 260 points.

Les personnages déjà créés ayant au moins zéro en Esquive acquièrent donc automatiquement Corps à corps et Dague de Mêlée à zéro (s'ils ne les ont pas déjà).

Toutes les compétences d'armes existant en *une main* et *deux mains* sont également "tronc" jusqu'au niveau zéro. Les deux manières se séparent au-delà. Ainsi posséder Epée à 2 mains au niveau +3 indique qu'on possède Epée à 1 main au moins au niveau zéro, et inversement.

Archétype

Les personnages possédant déjà un archétype peuvent, exceptionnellement, le réorganiser entièrement en tenant compte des compétences qui disparaissent et des nouvelles venues. Rien ne change sur la façon de répartir les niveaux.

POINTS DE TÂCHE



Le système des points de tâche permet de juger des efforts déployés pour accomplir une action ou une tâche, seul ou à plusieurs, et du temps mis à l'accomplir. Il remplace les anciens *facteurs de temps* (F.T.).

Le principe est le suivant. 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 de tâche. Quand le nombre exigé est atteint ou dépassé, la tâche est accomplie. Il suffit alors de comptabiliser 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 par leur périodicité.

Résultat Pts de tâche

Ech.T.	-4
Ech.P.	-2
Ech.	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. L'échec total n'est donc plus automatiquement éliminatoire. Cela n'empêche pas que la maladresse commise puisse se traduire par un incident supplémentaire (en plus du malus

de -1 et des -4 points de tâche) à la décision du Gardien des Rêves. De même, ce dernier peut fixer un seuil négatif maximal qui, s'il est atteint, fait définitivement échouer l'action.

Exemple. Artighel veut crocheter une serrure. On décide qu'il faut 6 points de tâche, difficulté -3, périodicité 1 round, abandon obligatoire à -5 points de tâche. Artighel a +3 en Serrurerie et 14 en Dextérité, soit 70%. Période 1, il obtient 62, soit une 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 98, soit un échec total valant -4 points; il passe à -3 points et la difficulté passe à -4 (63%). Période 4, il obtient 93, soit un échec particulier valant encore -2 points: total = -5 points. Le seuil éliminatoire étant atteint, Artighel constate qu'il vient de casser son crochet dans la serrure, désormais inviolable. (Si au lieu de tomber à -5 points, il était parvenu à monter à +6, il aurait réussi.)

Tâche en un temps donné

Le système des points de tâche 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.

Exemple. Après un combat contre des Groins, Artighel reprend conscience pour constater qu'il est pieds et poings liés dans une maison en flammes. Il a 3 rounds pour se libérer avant que le toit enflammé ne s'écroule sur lui. Supposons Dextérité à -4 (42%), un jet par round, et 2 points de tâche. Période 1, Artighel obtient 89. C'est un échec particulier, lui octroyant -2 points de tâche. Les choses comment très mal: il doit maintenant obte-

nir 4 points en deux périodes. Période 2, il obtient 36, soit une réussite normale: +1 point. Il passe à -1. Période 3, il obtient 08. Une particulière qui lui donne 3 points. Ajouté à son point négatif, cela lui fait tout juste 2 points accomplis! Artighel quitte la maison in extremis. Une seconde plus tard, tout s'écroule dans un brasier...

Tâche accomplie à plusieurs

Un autre avantage du système est de résoudre facilement 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.

Exemple. Surpris par la pluie en rase campagne, Artighel et Eidé tentent de construire un abri pour la nuit. Pour ce faire, on supposera Dextérité/ Srv en Ext à 0, un jet toutes les 10 minutes, 4 points de tâche. Période 1, Eidé obtient une réussite normale (+1) et Artighel un échec (0) = +1 point. Période 2, Eidé obtient une particulière (+3) et Artighel un échec particulier (-2) = +2 points au total. Période 3, les deux échouent (0). Période 4, Artighel obtient encore un échec (0), mais Eidé une significative (+2), total = +4 points. Il aura fallu 40 minutes. "Ouf, s'écrit Artighel, j'ai bien cru que je n'y arriverais jamais malgré ton aide!"

Comment choisir les paramètres ?

On trouvera dans les pages suivantes des règles précises pour les premiers soins et les travaux draconiques, 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. On ne saurait prévoir d'avance tous les cas particuliers; et l'intérêt du système est précisément son extrême souplesse et adaptabilité. 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 est 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 total estimé nécessaire. Puis, sur cette base, augmenter ou diminuer plus ou moins le nombre de points de tâche.

Exemple. Ne pouvant crocheter la serrure, Artighel décide de défoncer la porte à coups de hache. On commence par estimer la difficulté. La porte est solide, bien ferrée, ce sera donc laborieux (-4). Puis l'on imagine qu'il faut bien 15 minutes pour en venir à bout. 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 : Force à -4, 5 points de tâche, périodicité 4 minutes. Dans le meilleur cas, Artighel mettra 8 minutes (2 périodes), et dans le pire... l'éternité.

Note. On ne peut gagner des points d'expérience dus à une particulière (et un ajustement final négatif) qu'une seule fois au cours d'un même travail considéré dans son ensemble, quel que soit le nombre de points de tâche et de jets de dés nécessaires.

QUALITÉ & ARTISANAT



es règles suivantes modifient et remplacent celles parues dans le Miroir N°8. Elles s'appliquent chaque fois que l'on tente

de fabriquer, élaborer, composer quelque chose, art ou artisanat, le but n'étant pas de savoir si l'action «réussit», mais de connaître la qualité obtenue.

Les qualités sont représentées par une échelle de 0 à 10+. Zéro est la qualité minimum, la plus commune, la plus ordinaire. Plus bas, on ne peut plus guère parler de qualité, mais plutôt de défaut. Il n'y a théoriquement pas de limite à la qualité, mais rares sont les oeuvres qui dépassent +11.

CREATION

On utilise un système de points de qualité, voisin de celui des points de tâche. Le personnage commence par indiquer précisément ce qu'il souhaite faire, le sujet de son oeuvre et son ambition. Là dessus, en fonction de la complexité intrinsèque de l'oeuvre et des conditions pratiques de réalisation (matériel plus ou moins suffisant, ambiance plus ou moins bonne), le Gardien des Rêves fixe une

difficulté. On joue un jet de caractéristique/compétence, et l'on note les points de qualité obtenus selon le genre de résultat.

Résultat Pts 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. Le résultat indique la qualité finale de l'oeuvre.

Exemple. Artighel, qui a -1 en Flûte, décide de composer une mélodie de la couleur des yeux d'Eidé. • Ce sera une mélodie calme et sans difficulté rythmique », précise Artighel ; en fonction de quoi, on décide que la difficulté sera de zéro. Artighel a 8 en Oûie. 8 à -1 donne 36, et avec un 55, il échoue. Toutefois, en la circonstance, un échec ne signifie pas que l'action a échoué, Artighel a effectivement sorti quelque chose de sa flûte, seule la qualité laisse à désirer. Avec un Echec, Artighel gagne -2 points de qualité, ce qui, ajouté à son niveau, donne

finalement à l'oeuvre une qualité -3. Quand Eidé entendra l'oeuvre dédiée à la couleur de ses yeux, on comprendra qu'elle fasse la moue...

On voit que la qualité maximum qu'un personnage puisse obtenir est égale à son propre niveau +2, tandis que la qualité minimum sera son niveau -6. Normalement, donc, un Echec Total n'est plus éliminatoire, à moins que le Gardien des Rêves ne précise le contraire, selon l'oeuvre envisagée.

EXECUTION

L'exécution ne se distingue de la création que par le fait que l'oeuvre préexiste, de même que sa qualité/difficulté. C'est le cas de l'exécution d'un morceau de musique, d'une chanson, d'une recette de cuisine, d'une danse, d'une comédie. Par souci de jouabilité plus que de réalisme (?), on suppose que tous les arts/artisanats obéissent aux mêmes critères et que les difficultés d'exécution sont inversement proportionnelles aux qualités. Ainsi une musique de qualité +3 possède une difficulté d'exécution de -3. La mélodie qu'Artighel vient de composer possède une difficulté +3 puisque une qualité -3 (un enfant arriverait à la jouer).

Il suffit dès lors de jouer un jet de caractéristique/compétence à la difficul-



té indiquée, avec, le cas échéant, un ajustement supplémentaire de condition ; puis de noter comme précédemment les points de qualité obtenus. Pour connaître la qualité recréée dans l'absolu, on ajoute ces points soit au niveau de compétence de l'exécutant, soit à la qualité intrinsèque de l'oeuvre, *en prenant le plus bas des deux*.

Pour une oeuvre donnée, un exécutant médiocre, même réussissant, ne saurait obtenir la même qualité qu'un maître. Inversement, si ce dernier gaspille son talent à exécuter des oeuvres médiocres, il ne saurait obtenir rien de mémorable. Un débutant ferait aussi bien.

Exemple. Devant participer à une fête cérémonielle, Artigbel et Eidé ont appris à danser. Artigbel a maintenant +1 et Eidé +3. Vient le moment de participer à un savant menuet de qualité +4 (et donc de difficulté -4). Artigbel obtient un échec normal tandis qu'Eidé se surprend par une réussite particulière. Dans l'absolu, la qualité de la prestation d'Artigbel se solde donc par un -2 (son niveau -1) et celle d'Eidé par un +5 (son niveau +2). Au même menuet participe une ballerine de compétence +8, qui réussit elle aussi une particulière. La qualité qu'elle obtient n'est pas son niveau +2, à savoir +10, mais le niveau du menuet, c'est-à-dire le plus bas des deux, pour une qualité finale de +6. Si la danse avait eu une plus grande qualité (difficulté), elle lui aurait mieux permis de montrer sa valeur, et Eidé aurait été larguée.

Noter que ces règles ne jugent que de la qualité obtenue, pas des efforts déployés pour l'obtenir. Dans certains cas de création (dessin, sculpture, par exemple), on peut combiner points de tâche et points de qualité. On commence, au moyen des premiers, par déterminer le temps qu'il a fallu pour obtenir quelque chose ; puis, par un dernier jet de dés, on en juge la qualité au moyen des seconds.

APPRECIATION

Pour apprécier la finesse d'une oeuvre, il faut soi-même être compétent en la matière. Un personnage non compétent peut certes apprécier, mais ses critères d'appréciation n'ont aucun rapport avec la compétence.

Dans tous les cas, pour apprécier, jouer un jet de perception/compétence. (Vue, Ouïe, Goût, Intellect, etc / Danse, Musique, Cuisine, Légendes, etc). L'ajustement du jet est celui de la qualité finalement obtenue, et non pas de la qualité intrinsèque préexistante, et cet ajustement est toujours en *positif* (inverser le signe en cas de qualité négative). Une réussite permet d'apprécier la qualité ou le ratage de l'oeuvre considérée, mais uniquement dans la fourchette de sa propre compétence. Un échec entraîne qu'on n'a aucun avis : à la limite, on s'en moque. Un échec total entraîne une appréciation inverse.

Notez que la qualité la plus difficile à juger est ainsi la qualité zéro. Ce n'est pas paradoxal. Quelque chose de très réussi ou de très raté présente une plus grande évidence que quelque chose de très moyen.

Si la qualité est inférieure ou égale au propre niveau de compétence de l'appréciateur, celui-ci peut en juger parfaitement, et le cas échéant, la chiffrer correctement en termes de jeu, dire par exemple : "moi qui ai +3 en Musique, je puis vous dire que cette mélodie est d'une qualité -2." Si la qualité est supérieure au propre niveau de compétence de l'appréciateur, ce dernier est incapable de la chiffrer correctement en termes de jeu, tout ce qu'il peut dire, c'est que ça dépasse sa compétence.

Quant à savoir si on aime ou si on n'aime pas, c'est une autre histoire ! On est censé aimer ce qui est réussi (entendez d'une qualité neutre ou positive) et ne

pas aimer ce qui est raté (qualité négative), et cela indépendamment de sa propre compétence ; mais en définitive, c'est le personnage qui reste le seul juge et maître de ses goûts et dégoûts. Comme dit le proverbe : *de gustibus et coloribus non disputandum*.

Toutefois, pour qu'une appréciation, musicale entre autres, donne droit à un jet de moral heureux, il faut que la qualité soit jugée d'un niveau *supérieur* au sien propre.

Exemples. Eidé joue de la flûte dans une taverne et réussit une qualité +4. Le public moyen à 10 en Ouïe et -8 en Musique. Jet d'appréciation : 10 à -4 donne 30. Avec un 68, le public est indifférent : musique agréable, ouais ! mais comme toutes les musiques de tous les musiciens ! un joli p'tit bruit, quoi !...

Eidé joue maintenant pour le duc de Shmoll, qui est lui-même un fin mélomane, 14 en Ouïe, +7 en Musique. Elle joue du mieux qu'elle peut et réussit à nouveau une qualité +4. Le duc joue un jet de 14 à +11 et apprécie sans problème à sa juste valeur... Il applaudit, mais comblaissamment. Seule une qualité +8 ou plus l'aurait vraiment émerveillé.

CARACTERISTIQUES/COMPETENCES

Les exemples suivants s'appliquent aux jets de création ou d'exécution, pas aux jets d'appréciation.

Discours écrit : Intellect/Discours
Discours prononcé ou improvisé : Eloquence/Discours
Chant, performance vocale : Eloquence/Chant
Poème, improvisé ou composé : Intellect/Légendes
Danse : Apparence/Danse
Chorégraphie : Vue/Danse
Musique improvisée ou composée : Ouïe/Musique
Musique, exécution d'une partition : Dextérité/Musique
Dessin : Tir/Dessin
Cuisine : Goût/Cuisine
Travail du bois : Dextérité/Charpenterie
Comédie, créer une pièce de théâtre : Intellect/Comédie
Comédie, jouer ou improviser un rôle : Apparence/Comédie
Travail de la pierre : Dextérité/Maçonnerie
Travestissement, sur soi-même : Apparence/Travestissement
Travestissement, sur un tiers : Vue/Travestissement
Travail du métal : Dextérité/Métallurgie
Travail du cuir : Dextérité/Maroquinerie
Bijoux : Dextérité/Orfèvrerie

FATIGUE



Le nouveau système fait une différence complète entre la *Fatigue*, d'une part, et l'*Endurance*, de l'autre. Ces deux aspects, quoique complémentaires, sont désormais comptabilisés séparément.

Ne font perdre des points d'endurance que les dommages physiques : coups et blessures, poison, maladie, éthyisme, asphyxie, essoufflement dû à la course ; autrement dit, tout ce qui peut amener un personnage à tomber inconscient. Le reste n'est comptabilisé qu'en *fatigue* : heures de marche, lecture et autres travaux. De même, chaque round ou case dans les TMR compte 1 point de fatigue (et non un point d'endurance).

Cases, segments et lignes de fatigue

Les points de fatigue sont notés sur 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. Chaque ligne correspond à un ajustement, de 0 à -7. Le nombre de segments est également fixe. Il y en a 12, toujours répartis de la même façon : 3 segments pour chacune des deux premières lignes, puis un segment pour chacune des 6 lignes suivantes. La première ligne possède donc les segments Un, Deux et Trois ; la seconde ligne les segments Quatre, Cinq et Six ; la troisième ligne le segment Sept, la quatrième le segment Huit, et ainsi de suite jusqu'à la huitième

ligne, la dernière, qui possède le segment Douze.

En revanche, le nombre total de cases est variable. Il est égal au double de l'Endurance du personnage. Par exemple, Artighel qui a 20 en Endurance, dispose de 40 cases de fatigue, tandis qu'Eidé qui a 21 en dispose de 42. Ces cases sont réparties équitablement entre les 12 segments. Quand l'Endurance est un multiple de 6 (18, 24 ou 30) chaque segment en reçoit un nombre égal (3, 4 ou 5). Dans les autres cas, certains segments en reçoivent plus que d'autres. La répartition a toujours lieu de la même façon.

Répartition

Les deux premières lignes (0 et -1) reçoivent à elles deux la moitié du nombre total de cases. Les 6 autres lignes reçoivent à elles six l'autre moitié.

Pour les deux premières lignes, diviser l'Endurance par 6, et attribuer le résultat à chacun des 6 segments. Si la division ne tombe pas juste, répartir le reste uniformément en commençant par la fin des deux premières lignes, c'est-à-dire par le segment Six, puis par le segment Trois, le segment Cinq, le segment Deux et enfin le segment Quatre. Voir le tableau d'exemple.

Les six autres lignes (-2 à -7) vont recevoir à leur tour un nombre de cases égal à l'Endurance, répartis dans les 6 segments, un segment par ligne. Donner autant de cases au segment Sept qu'au segment Un, au segment Huit qu'au segment Deux, au segment Neuf qu'au segment Trois, etc.

Dans le tableau d'exemple, on trouvera le nombre de cases par segment pour les Endurances de 16 à 30. Chaque chiffre correspond au nombre de cases que doit posséder le segment considéré. Ne sont indiqués que les deux premières lignes, c'est-à-dire les segments Un à Six, la répartition étant exactement la même pour les six suivants.

Tableau d'exemple

End 16 =	2/3/3 ; 2/3/3
End 17 =	2/3/3 ; 3/3/3
End 18 =	3/3/3 ; 3/3/3
End 19 =	3/3/3 ; 3/3/4
End 20 =	3/3/4 ; 3/3/4
End 21 =	3/3/4 ; 3/4/4
End 22 =	3/4/4 ; 3/4/4
End 23 =	3/4/4 ; 4/4/4
End 24 =	4/4/4 ; 4/4/4
End 25 =	4/4/4 ; 4/4/5
End 26 =	4/4/5 ; 4/4/5
End 27 =	4/4/5 ; 4/5/5
End 28 =	4/5/5 ; 4/5/5
End 29 =	4/5/5 ; 5/5/5
End 30 =	5/5/5 ; 5/5/5

Exemple. Voici le schéma de fatigue d'Artighel, Endurance 20.

0	000	000	0000
-1	000	000	0000
-2	000		
-3	000		
-4	0000		
-5	000		
-6	000		
-7	0000		

Fonctionnement

A chaque occasion de fatigue (heure de marche, de travail, de veille), le personnage coche un point de fatigue. Il commence par la première case du segment Un, puis il coche la seconde, etc. Quand le segment Un est plein, il passe à la première case du segment Deux. Quand le segment Trois est plein à son tour, il passe à la première case du segment Quatre, c'est-à-dire au début de la seconde ligne, ajustement -1. Et dès cet instant, toutes ses actions (physique, intellect, rêve) souffrent d'un malus de -1.

Règle. Toute ligne entamée, ne serait-ce que d'une case, entérine l'ajustement correspondant. Ces malus s'appliquent

aux mêmes cas que ceux dus aux pertes de points de vie, et sont cumulables avec ces derniers.

Quand un personnage a coché toutes ses cases de fatigue (ajustement -7) et continue à se fatiguer, il perd des points d'Endurance à la place. Cela peut durer jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points d'Endurance et tombe inconscient.

Terres Médiannes. Chaque round ou case dans les TMR compte pour un point de fatigue. Toutefois, au lieu de les noter un par un, round après round, le haut-révant ne les note que lorsqu'il redescend, tous en bloc. Autrement dit, la fatigue ne se fait sentir qu'à la fin de la montée, quel que soit le nombre de cases/rounds utilisés, et aucun malus n'intervient en cours de route.

Récupération

Il faut une heure draconique de sommeil pour effacer (= récupérer) un segment, chaque segment entamé ne serait-ce que d'une case comptant pour un. Toutefois, un jet de Constitution à zéro peut permettre de récupérer le segment entamé et, *en plus*, le prochain segment entier. Selon que le segment est plus ou moins entamé, le jet demande les réussites suivantes :

entamé d'une seule case :	normale
plein moins une case :	particulière
intermédiaire :	significative

Ce jet de Constitution est à zéro de base, mais doivent s'y ajouter les malus échéants : lignes de fatigue, points de vie manquants.)

Endurance

Chaque point d'endurance perdu compte également pour un point de fatigue (l'inverse n'étant pas vrai). Si, par exemple, au cours d'un combat, un personnage reçoit une blessure légère et perd 5 points d'endurance, il coche également 5 points de fatigue. Toutefois, de même que la fatigue n'intervient qu'à la fin lors d'une montée en demi-rêve, elle n'intervient qu'à la fin lors d'un combat, en contre-coup. Ce n'est que lorsque les personnages reçoivent leurs points de Stress qu'ils cochent autant de points de fatigue qu'ils ont perdu d'endurance.

L'endurance perdue au dessous de 1/2 Endurance peut remonter sans dormir jusqu'à 1/2 Endurance à raison de 1 point toutes les 5 minutes, quelle que soit la constitution.

Les points d'endurance au dessus de 1/2 Endurance ne peuvent être récupérés que par le sommeil. Il faut une heure draconique de sommeil pour les récupérer en totalité, quelle que soit la constitution du personnage.

Limitation. Quand un personnage blessé ne peut récupérer tous ses points d'endurance, il ne peut non plus récupérer les points de fatigue correspondants. Etre limité à 1/2 Endurance (blessé grave) correspond à avoir la première ligne de fatigue entièrement cochée. Deux blessures graves mobilisent pareillement la première ligne, ainsi que le segment Quatre et la moitié du segment Cinq.

D'une manière générale, la conversion est la suivante :

1 pt de Vie = 2 pts d'End
1 pt d'End = 1 pt de Fat

Ainsi un personnage qui a perdu 6 points de Vie, par exemple, ne peut récupérer 12 de ses points d'endurance ni récupérer ses 12 premières cases de fatigue.

DORMIR OU VEILLER

Quand a-t-on sommeil et quand peut-on dormir ? Les règles suivantes ont pour objet de répondre à ces questions. Soulignons qu'elles sont spécifiques à l'univers de *Rêve de Dragon* et sembleraient arbitraires ailleurs.)

Oniros (le rêve) descend et remonte alternativement le Fleuve de l'Oubli. Le jour, il le descend vers Hypnos, l'embouchure, et c'est la voie de l'Oubli. C'est-à-dire, pour les personnages, l'oubli des rêves, de l'archétype, de la signification globale du rêve des Dragons. Les personnages se singularisent, acquièrent un moi, et peuvent donc agir. La nuit, Oniros remonte le Fleuve vers Narcos, la source, et c'est la voie du Souvenir. C'est-à-dire le souvenir de tous les rêves, de l'archétype, de la signification globale du rêve des Dragons. Pour parvenir à cela, ils doivent dormir. C'est entre autres la raison pour laquelle les points de stress ne peuvent être transformés que par le sommeil nocturne. En résumé, le jour est la période de l'action et la nuit celle du rêve, autrement dit du *sommeil*.

Cela ne veut pas dire que le sommeil et le rêve soient impossibles le jour, ni la veille la nuit. Cela veut surtout dire qu'il est plus difficile de dormir le jour et très facile de dormir la nuit. D'où ces règles précises :

Durant le jour

De l'heure de la Sirène, incluse, à l'heure des Epées, incluse, le sommeil est impossible sans un plein segment de fatigue. Pour s'endormir durant le jour, il faut avoir au moins une heure à récupérer, autrement dit avoir au moins marqué un segment. Le nombre actuel de points de rêve, qu'il soit faible ou élevé, ne joue aucun rôle sur le besoin de sommeil, seule compte la fatigue. (Sauf bien entendu les cas de rêve actuel tombé à zéro, qui oblige à dormir tant qu'au moins un

point de rêve n'est pas récupéré, de même que tous les autres cas de "sommeil magique" : sort de sommeil, potion enchantée faisant effet, Tête de Dragon de sommeil programmable, etc.)

Durant la nuit

De l'heure du Serpent, incluse, à l'heure du Château Dormant, incluse, le sommeil est toujours possible, voire obligatoire, même sans aucun point de fatigue. La nuit appelle au rêve, donc au sommeil.

Mais parallèlement, il est très difficile de résister au sommeil la nuit. Si le calme et le silence règnent autour de soi, si l'on n'a aucune activité physique, si la seule activité est intellectuelle (s'apesantir sur la lecture d'un parchemin par exemple), il faut réussir un jet de Volonté pour ne pas s'endormir. Ce jet est à -1 par *segment* coché, chaque segment entamé valant pour un, et doit être tenté toutes les heures.

Naturellement, le sommeil nocturne ordinaire n'est pas magique, et il est toujours possible de se réveiller s'il survient quelque chose. Si on vous bouscule, le réveil est automatique. Le cas du *bruit* est par contre différent. Le Gardien des Rêves doit évaluer la force/proximité du bruit et le traduire sous forme d'ajustement, positif ou négatif, pour un jet d'Ouie. Mais un second ajustement, toujours neutre ou négatif, doit s'ajouter à celui dû au bruit : celui dû à l'activité onirique présente. Plus un dormeur a une activité onirique intense, moins il est sensible au monde extérieur ; en revanche, moins il rêve, et plus il est proche du seuil du réveil.



Pour évaluer ces conditions, les dormeurs doivent jouer un *jet de points actuels de rêve* à zéro.

Ech.T.	0
Ech.P.	0
Ech.	0
Norm.	-1
Sign.	-2
Part.	-3

Les personnages qui rêvent dans les Hautes Terres du Rêve, c'est-à-dire à qui il manque des points de rêve et qui tentent d'en récupérer, ont par définition une activité onirique maximum, soit ajustement -3 automatique.

Enfin, comme pour la résistance au sommeil, ajouter un malus de -1 par segment de fatigue existant.

Aube et crépuscule

Les heures du Vaisseau et de la Lyre sont mixtes. On peut continuer à y dormir même sans fatigue ; on peut s'y réveiller sans problème. Mais on ne peut pas s'y endormir sans au moins un segment de fatigue. (Noter la différence entre *s'endormir* et *continuer à dormir*.)

Fatigue

Chaque heure de marche normale coûte 1 point de fatigue, de même qu'une heure de travail physique non exténuant. (En cas de travail de force, le Gardien des Rêves peut décider d'une plus grande fatigue, 2, 3, voire 4 points ou plus ; de même en ce qui concerne une heure de marche forcée ou en conditions particulièrement difficiles.) Normalement, une heure de tour de garde, activité passive, ne fait pas marquer de fatigue.

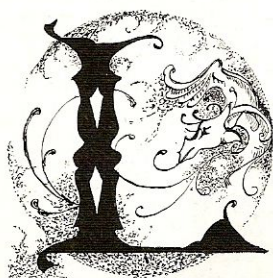
Même chose la nuit, sauf que chaque heure de veille (de Serpent inclu à Château Dormant inclu) coûte en soi 1 point de fatigue. Ainsi une heure de lecture la nuit coûte 2 points de fatigue : 1 point pour le travail et 1 point pour le fait de résister à l'appel de Narcos. Une heure de garde la nuit coûte 1 point (0 + 1).

Exemple. Artighel a passé sa journée à éviter des Groins. Il a marqué 7 points de fatigue, soit 2 segments et une case, autrement dit 3 segments. Le soir, il établit un feu de camp et passe l'heure du Serpent à veiller ; il marque un huitième point de fatigue. Au Poisson Acrobat, il

commence à somnoler. Il joue un jet de Volonté (08) ajusté au nombre de segments de fatigue, soit -3. Obtenant 46 sur 28, il s'endort... Durant cette heure, il va pouvoir récupérer. Mais doit-il compter son segment entamé pour un, ou peut-il l'effacer en même temps qu'un segment plein ? Pour le savoir, il joue un jet de Constitution. Son segment étant entamé de deux cases sur quatre, il lui faut une significative. Hélas ! il n'obtient qu'une normale et se contente d'effacer ce troisième segment. C'est alors, début Arai-gnée, que surgissent des Groins insomniacques. Moyennement discrets, l'ajustement de leur bruit est +1... Artighel va-t-il se réveiller ? Testons d'abord son activité onirique. Il a 14 en Rêve actuel, et avec un 12, réussit une brillante particulière (sans doute rêve-t-il de sa première rencontre avec Eïdé). Mais il aurait mieux valu qu'il ne rêve pas. L'ajustement de son jet d'Ouïe (08) va être calculé ainsi :

*-3 pour l'activité onirique intense
-2 pour 2 segments de fatigue toujours existants
+1 pour le bruit fait par les Groins
= -4
8 à -4 donne 24%... Souhaitons qu'Artighel réussisse !...*

LA SANTÉ



es soins des blessures 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 à rebours 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 même et seule compétence : *Chirurgie*, base -11. Outre cela, le principal changement par rapport aux règles originelles est l'adoption du système de points de tâche.

Grâce à ce système, 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'ap-

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

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 nécessaire.

PREMIERS SOINS

Les premiers soins sont effectués avec *Dextérité/Chirurgie*. Pour l'obtention des points de tâche, la périodicité des jets est de 1 round. 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.

Blessure légère. Les premiers soins sont le prélude obligatoire aux soins complets. Si ces derniers ne sont pas donnés ensuite, la blessure a toutes les chances de s'infecter (fièvre blanche, téthanatos ou autre), et au cas où elle cicatrissait quand même, des séquelles peuvent demeurer à l'appréciation du Gardien des Rêves : perte d'Apparence par exemple.

Blessure grave. 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

	Diff.	Tâche	Pansement	Herbes	Temps	Magie
Blessure légère	-2	2 pts	2 pts	2 brins	2 jours	2 pts
Blessure grave	-4	4 pts	4 pts	4 brins	4 jours	4 pts
Blessure critique	-6	6 pts	6 pts	6 brins	6 jours	6 pts

autre point de vie. A partir de ce moment-là, il doit jouer un jet de Vie tous les F.R.CONST minutes. Appliquer les mêmes résultats que pour une blessure critique. Dès que les 4 points de tâche de premiers soins ont été obtenus, tous ces décomptes s'arrêtent pour un nombre d'heures égal au F.R.CONST du blessé, après quoi ils reprennent là où ils s'étaient interrompus, à moins que des soins complets n'aient été accomplis entre temps, ce qui annule définitivement le processus. Dès que les premiers soins ont été effectués, le blessé peut revenir à la conscience, 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 (perte d'endurance tous les rounds, etc.) 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 (points de vie manquants, lignes de fatigue). Si aucun soin complet n'est donné, il finit fatalement par mourir.

Blessure critique. 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 F.R.CONST 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.

SOINS COMPLETS

Les soins complets, également effectués avec Dextérité/Chirurgie, supposent un minimum de matériel (pansements, ligatures, sutures, etc.). La durée des soins complets peut varier de 10 à 30 minutes à l'appréciation du Gardien des Rêves. La durée exacte n'a pas d'importance puisqu'à cette phase il n'y a plus urgence. De même, 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. Puis selon le type de réussite ou d'échec :

Ech.T. L'hémorragie recommence. Le compte à rebours repart. Les soins doivent être repris au tout début (phase de premiers soins) avec un malus de -1.

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

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

Sign. Idem avec un bonus de +2.

Part. Idem avec un bonus de +3.

POTIONS ENCHANTEES

Une potion enchantée peut intervenir à tout moment des soins, c'est-à-dire en guise de premiers soins + soins complets ou de soins complets seuls. Il est normalement impossible de faire ingurgiter un liquide à quelqu'un d'inconscient. Pour des raisons de jouabilité aux dépens du réalisme, on supposera malgré tout la chose possible dans le rêve des Dragons. Toutefois, pour faire avaler une potion à un blessé inconscient, il faut obtenir un point de tâche avec Dextérité/Chirurgie à zéro, périodicité 1 round. Dès que le point est obtenu, les comptes à rebours s'arrêtent aussitôt, bien que la potion demande un certain temps pour agir (points de guérison x 5 minutes de sommeil magique).

ETHYLISME

Les breuvages alcoolisés se caractérisent par leur *dose minimum* et leur *force*. Chaque fois qu'une dose minimum est absorbée, jouer un jet de résistance ajusté négativement par la force du breuvage. La caractéristique utilisée pour ce JR est la moyenne de Taille + Constitution, autrement dit *Vie*.

Si le JR réussit, rien ne se passe encore. Mais dès qu'une nouvelle dose minimum

est absorbée, un nouveau JR doit être tenté avec un malus de -1, et ainsi de suite, cumulativement, jusqu'à ce que le jet finisse par échouer. Dès qu'un JR échoue, le buveur gagne un degré d'éthylisme, et tous les malus encourus sont annulés pour la suite. Il y a 7 *degrés d'éthylisme*. Sur la table ci-dessous, les points d'éthylisme (Eth) ne sont pas cumulatifs : on a en 0 au premier degré, 1 au second, 2 au troisième, 4 au quatrième, etc. Les pertes d'endurance, elles, sont cumulatives. Noter qu'à force de perdre des *d6* points d'endurance, on peut fort bien tomber inconscient avant le degré 7. Dans tous les cas, tomber inconscient fait perdre 1 point de vie.

Les points d'Eth fonctionnent exactement comme des points de vie manquants. Au quatrième degré, par exemple, *ivre*, toutes les actions sont à -4. Ces malus sont cumulables avec ceux dus à des points de vie manquants ou aux lignes de fatigue. Toutefois, ils ne modifient pas le JR à chaque nouvelle dose minimum absorbée.

Exemple. A la taverne du Nuage Mauve, Artighel se noie dans la bière, un breuvage léger, 20 cl, force 1. Artighel a 10 en Vie. A la première chope, il joue 10 à -1 et réussit : rien ne se passe, mais malus de -1 pour la seconde chope. Artighel réussit encore. Il ne se passe toujours rien, sauf un malus de -2 pour la troisième chope. Cette fois-ci, avec 35%, Artighel échoue. Le voilà éméché. Pour la quatrième chope, les malus encourus sont effacés, et Artighel peut jouer à nouveau le jet à -1. Supposons qu'il échoue directement, le voilà gris. Il perd 1d4 points d'endurance et toutes ses actions sont à -1 (1 point d'Eth). Pour la cinquième chope, son JR sera à nouveau à -1.

Moral

Certains breuvages peuvent affecter le moral. Lors de leur création, prévoir de quelle façon ils peuvent l'affecter et à

DEGRES D'ETHYLISME

1. Eméché	0 pt d'Eth	
2. Gris	1 pt d'Eth	End -1d4
3. Pas frais	2 pts d'Eth	End -1d6
4. Ivre	4 pts d'Eth	End -1d6
5. Complètement fait	6 pts d'Eth	End -1d6
6. Ivre mort	8 pts d'Eth	End -1d6
7. Coma éthylique	10 pts d'Eth	End à 0 ; Vie -1

quels degrés d'éthylisme. Pour la plupart des boissons alcoolisées, on utilisera la règle suivante.

Jusqu'au troisième degré maximum, jouer un jet d'Empathie/Moral. Dès que le jet réussit, le moral augmente de 1 point et la procédure prend fin. Si au troisième degré, le moral échoue encore, il baisse de 1 point, et la procédure prend fin. Dans tous les cas, le moral ne peut être modifié par l'Ethylisme, en plus ou en moins, qu'une seule fois par jour.

Tentation

Dès le second degré, *gris*, réussir un jet de Volonté/Moral/-Eth pour ne pas continuer à boire. Jouer le jet après chaque dose minimum. 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.

Récupération

La récupération peut commencer une heure draconique après l'absorption de la dernière dose minimum. A cet instant - et seulement -, les points d'endurance perdus par l'éthylisme sont également marqués en fatigue. Le personnage joue alors un jet de Constitution à zéro (moins ajustement éventuel dû aux points de vie perdus et à la fatigue, mais sans tenir compte des malus dus aux points d'éthylisme). Si le jet réussit, le personnage élimine 2 points d'Eth ; s'il échoue, il n'en élimine qu'un. En cas de nombre impair, c'est le degré inférieur qui s'applique. Par exemple, 7 pts d'Eth correspondent à *complètement fait*.

Il n'est pas nécessaire de dormir pour récupérer l'éthylisme ; mais l'endurance perdue, ainsi que la fatigue résultante, ne pourront, elles, selon la règle normale, être récupérées qu'un dormant. L'Endurance, toutefois, ne peut pas dépasser *Endurance - Ethylisme*.

Exemple. Artighel a fini par devenir ivre mort, 8 pts d'Eth, et il n'a plus que 4 points d'endurance sur 20. Il va s'écrouler dans

un coin et dort. Au bout d'une heure, la récupération commence. Ayant perdu 16 points d'endurance, il marque 16 points de fatigue (le voilà dans la ligne -1). Il joue alors un jet de Constitution (à -1). Réussissant, il élimine 2 points d'Eth, revenant à 6. Ayant dormi une heure, il élimine également un segment de Fatigue. Normalement, au bout d'une heure de sommeil, il devrait également récupérer toute son Endurance. Cependant, ayant encore 6 pts d'Eth, il ne revient qu'à 14 points d'Endurance (20 - 6).

Quelques boissons

Bière douce	5°	20 cl	force 0
Bière forte	9°	20 cl	force 1
Vin moyen	12°	10 cl	force 2
Hydromel	18°	10 cl	force 3
Alcool	40°	5 cl	force 4

Enchantement

L'enchantement d'une dose d'un breuvage alcoolisé ne modifie pas sa Force, mais contraint le buveur à jouer autant de jets de Vie/Force que l'enchantement possède de points de rêve. Les résultats de ces jets sont appliqués à mesure. Pour que l'effet magique ait lieu, *l'intégralité* du fluide enchanté doit être bu par le *même* buveur.

LES MALADIES

Les règles suivantes conservent l'esprit des règles additionnelles du Miroir N°10, mais simplifiées pour plus de jouabilité. La différence essentielle avec les règles originelles est que la constitution du malade peut triompher seule de la maladie, et que les remèdes se traduisent par un bonus au jet de Constitution.

Les maladies ont les caractéristiques suivantes :

Gravité. 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.

Malignité. Difficulté à diagnostiquer la maladie et à en connaître les remèdes.

Remèdes. Indique les remèdes et leur efficacité, c'est-à-dire les bonus qu'ils confèrent aux jets de Constitution.

Fonctionnement

Chaque fois qu'est écoulé le temps indiqué par la *périodicité*, le malade joue un jet de Constitution ajusté négativement, soit par la *gravité* de la maladie, soit par le nombre de points de Vie déjà perdus, en prenant le plus défavorable des deux. Puis, selon le résultat :

Part. Fin de la maladie. Le malade pourra commencer à récupérer ses points de Vie selon les règles normales.

Sign. Etat stationnaire. Bonus de +1 au prochain jet de Constitution.

Norm. Etat stationnaire sans plus.

Echec. Etat aggravé : *dommages* subis.

Ech.T. Etat aggravé : les *dommages* sont doublés.

Lorsqu'un remède est pris, son *efficacité* ajuste le prochain jet de Constitution. On ne peut prendre qu'un seul remède efficace par *période*. Leurs bonus ne s'ajoutent pas. Par ailleurs, un remède n'est valable que pour une seule période quelle qu'en soit l'issue, stationnaire ou aggravée. Si l'on veut continuer à en bénéficier, il faut en reprendre pour la période suivante.

Ne pas oublier que les pertes de points de Vie s'accompagnent toujours du double de perte de points d'Endurance, et que ces dernières doivent également être traduites en fatigue. Enfin, contrairement à la version originelle, aucun point de Vie ne peut être regagné durant le cours de la maladie, pas même au moyen d'une potion enchantée.

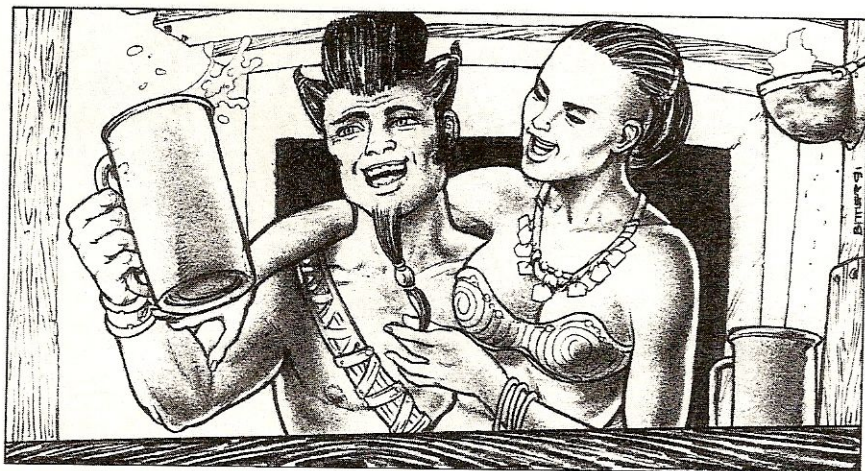
Enchantement des remèdes

Un remède peut être enchanté s'il se présente sous la forme d'un fluide. Parmi les remèdes et antidotes présentés dans les règles (page 59) des soins sont fluides et enchantables : les décoctions (Orgue de Nuit, Tubéroncle, herbes de soin), l'Elixir des Gnomes, l'Huile de Sélikanthe, le Lait de Lune, la Liqueur de Bagdol et la Teinture d'Erozone.

Chaque point de rêve dépensé augmente de +1 l'efficacité du remède.

Le malade commence par jouer un jet de résistance normal r%. S'il échoue, l'effet magique a lieu et le prochain jet de Constitution sera ajusté par l'efficacité augmentée du remède, sinon il ne sera ajusté que par l'efficacité normale.

Si le JR échoue, le malade s'endort immédiatement d'un sommeil magique d'une durée égale à 5 minutes x points de



Vie perdus, et le jet de Constitution peut être tenté au bout de ce laps de temps au lieu d'attendre la fin normale de la période. Puis selon le résultat du jet :

Part. ou Norm. Fin de la maladie.

Ech. ou Ech.T. Etat stationnaire, +1 au prochain jet de Constitution.

Un remède enchanté ne fait pas récupérer les points de Vie perdus, même si c'est une herbe de soins. Ces derniers ne peuvent être récupérés que quand la maladie est d'ores et déjà terminée. Pour accélérer le processus, une nouvelle décoction, enchantée ou non, peut alors être bue, selon les règles normales (pages 44 & 45 des Règles).

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 malade blessé ne peut voir ses blessures guéries magiquement tant que sa maladie n'a pas été éliminée. Les potions d'herbes de soin enchantées ne font plus effet sur ses blessures. Noter cependant, et c'est important, que le personnage n'est vraiment malade qu'à partir du moment où il a commencé à subir des dommages dus à la maladie. Auparavant, toutes les potions font effet normalement.

Rituel de Guérison des Maladies

Le rituel de Narcos *Guérison des Maladies* fonctionne ainsi sans changement. L'imposition des mains du haut-rêvant agit comme un remède enchanté d'une efficacité totale égale au nombre de points de rêve dépensés. Par exemple, efficacité +6 si le haut-rêvant dépense 6 points de rêve. On applique ensuite les mêmes règles que pour un remède enchanté. Noter qu'un haut-rêvant ne peut pas s'imposer les mains sur lui-même pour se guérir lui-même d'une maladie.

Le Théthanatos

Le Théthanatos est un mal redoutable et mortel, souvent transmis par la morsure des rats (qui y sont eux-mêmes immunisés) et 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). Si elle est contractée, le personnage doit jouer un premier jet de Constitution dès que la périodicité est écoulée. La mort survient dès que le seuil négatif maximal des points de Vie est dépassé.

LE TETHANATOS

Gravité	7
Périodicité	4 heures
Dommages	Vie -2. Fièvre, apparition progressive de plaques noires, odeur nauséabonde.
Malignité	5
Remèdes	Bitume de Camphre +12, Tournegrain +10, Murus +8.

LA FIEVRE BRUNE

Gravité	4
Périodicité	8 heures
Dommages	Vie -1 et -1 point de Vue. Fièvre, hallucinations de taches brunes dansant devant les yeux, cécité progressive, saignement des yeux.
Malignité	4
Remèdes	Elixir des Gnomes +14, Tanemiel Doré +10, Tanemiel +8

L'ACREVE

Gravité	4
Périodicité	6 heures
Dommages	Vie -1. Fièvre, toux de sang.
Malignité	3
Remède	Tubéroncle +12, Béliane +10, Gelée Royale +8

La Fièvre Brune

C'est une fièvre mortelle véhiculée par les moustiques de certains marais. Outre un affaiblissement général, elle provoque progressivement la cécité.

Les points de Vue perdus peuvent être regagnés en même temps que les points de Vie lorsque la maladie est guérie. A chaque point de Vie regagné, jouer un jet de Constitution ajusté négativement par les points de Vie toujours manquants. Part : regain de 2 points de Vue / Norm : regain de 1 point de Vue / Echec : aucun regain / Ech.T. : perte d'un nouveau point de Vue.

Si les points de Vie sont revenus à fond et s'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 soins enchantée peut faire regagner tous les points de Vie une fois la maladie guérie, mais ne fait pas regagner les points de Vue perdus. Même chose pour le rituel de Guérison.

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. La Solimonce est une variété rare d'orties non urticantes, croissant dans les lieux humides et abrités de la lumière trop vive. Elle est réputée pour soigner les maladies des yeux. Les décoctions de ses feuilles peuvent servir de bains d'yeux, donnant un bonus de +4 au jet de Constitution pour le regain des points de Vue. Préparer comme une décoction d'herbes de soins. Pour baigner les deux yeux, il en faut 10 brins. Le bain doit durer 30 minutes par oeil. Un bain d'yeux n'est valable que pour un seul jet de Constitution. Dans tous les cas, la périodicité des jets est toutes les 12 heures.

La décoction de Solimonce n'étant jamais bue, un Enchantement ne lui confère rien de plus. Elle ne guérit pas la Fièvre Brune et ne peut avoir d'effet que quand la maladie est entièrement guérie. Pour connaître ses vertus, Intellect/Médecine à -4. Pour identifier la plante à l'état sauvage (= ailleurs que chez l'herboriste), Intellect/Botanique à -4.

L'Acrève

Cette fièvre mortelle, généralement due à un brusque refroidissement se caractérise par une infection des bronches. Dans sa phase finale, le malade se met à cracher du sang.

Exemple

Artighel se blesse avec un vieux clou de couvercle de cercueil. La chance n'est pas avec lui, il contracte le Téthanos. Toutefois, la périodicité étant de 4 heures, rien ne semble se passer pendant cette durée. La blessure est légère et Artighel continue à démantibuler le vieux cercueil.

Puis, 4 heures s'étant écoulées, Artighel doit jouer un jet de Constitution à -7. Il échoue et perd 2 points de Vie (ainsi que 4 points d'Endurance). "Sans doute la fatigue !" pense-t-il.

Mais 4 heures s'étant à nouveau écoulées, il rejoue un jet de Constitution à -7 et échoue encore, reperdant 2 points de Vie. Sa fièvre s'accroît. Cette fois-ci, il s'inquiète. Eïd l'examine mais elle n'est pas très calée en Médecine (-2) et la malignité est de 5. Elle présume un coup de froid et lui fait avaler du lait chaud sucré.

4 heures plus tard, Artighel retente un jet de Constitution à -7. Par chance, il réussit une significative. Il reste non seulement stationnaire, mais aura droit à un +1 à son prochain jet. "Remède souverain, le lait chaud sucré !..." pense-t-il.

Mais 4 heures plus tard, c'est à nouveau un échec malgré le bonus de +1. Artighel reperd 2 points de Vie. Il lui en reste 4 sur 10. Ses tremblements reprennent, des plaques sombres apparaissent tout autour de sa blessure. "Du lait !..." gémit-il. Mais Eïd, soucieuse, se met en quête d'un médecin. Ce dernier diagnostique le Téthanos et prescrit du Bitume de Camphre. Eïd part à la recherche de ce produit rare.

Malheureusement, 4 heures s'écoulent à nouveau avant qu'Eïd ne dénicher le remède. Artighel rejoue un jet de Constitution à -7, échoue et reperd 2 points de Vie, soit une perte de 8 depuis le début. Les plaques noires ont gagné tout son corps, il commence à puer. Trois heures plus tard, Eïd trouve enfin deux doses de Bitume de Camphre et lui fait prendre la première.

Le jet de Constitution est maintenant ajusté aux points de Vie perdus (-8) et non plus à la gravité (-7) puisqu'on prend toujours le plus défavorable des deux. Ajouté à l'efficacité du remède (+12), cela donne un ajustement général de +4. Hélas, Artighel se contente d'une réussite normale. Il n'est pas guéri, seulement stationnaire. Eïd lui fait prendre le reste du Bitume.

4 heures plus tard, heureusement, Artighel réussit enfin une particulière. Sa fièvre le quitte, les plaques commencent à régresser, il est guéri... Toutefois, ses 8 points de Vie perdus ne pourront remonter que graduellement ou grâce à une potion d'herbes de soins enchantée.



LES POISONS

Le fonctionnement des poisons est analogue. La différence est qu'ils sont beaucoup plus foudroyants et que la constitution seule a peu de chances de les vaincre.

Puissance	Même chose que la Gravité des Maladies
Périodicité	Idem, appelée <i>rapidité</i> dans les Règles.
Dommages	Idem
Malignité	Idem
Antidotes	Système analogue à celui des remèdes

Sans antidote, le jet de Constitution obtient les résultats suivants tant que la perte de points de Vie n'est encore qu'égal ou inférieure au F.R.CONST de l'empoisonné :

Part.	Fin d'empoisonnement. L'empoisonné pourra commencer à récupérer ses points de Vie selon les règles normales.
Sign.	Etat stationnaire. Bonus de +1 au prochain jet de Constitution.
Norm.	Etat stationnaire sans plus.
Echec	Etat aggravé : dommages subis.
Ech.T.	Etat aggravé : les dommages sont doublés.

Sans antidote, dès que la perte de points de Vie est devenue *supérieure* au F.R.CONST :

Part.	Etat stationnaire. Bonus de +1 au prochain jet de Constitution.
Sign.	Etat stationnaire sans plus.
Norm.	Idem.
Echec	Etat aggravé : dommages subis.
Ech.T.	Etat aggravé : les dommages sont doublés.

Par contre, dès qu'il y a eu antidote, quel que soit l'état de Vie de l'empoisonné :

Part. ou Norm.	Fin d'empoisonnement.
Ech. ou Ech.T.	Etat aggravé : dommages subis.

Dans tous les cas, des *Premiers Soins* (vomitif, extraction du venin, etc) ne sont possibles que tant que la victime n'a encore subi aucun dommage. 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*.

Contrairement aux anciennes règles, un même antidote peut être pris plusieurs fois s'il ne fait pas effet du premier coup.

LA CRPAUVURE

La crapauvure est le nom donné à la semence d'un crapaud galeux mort d'insolation. Les effets véritablement toxiques sont obtenus par une opération alchimique de difficulté -2. Le résultat est une poudre grise.

La victime est en proie à des vertiges accompagnés de désirs lubriques incontrôlables.

Puissance	3
Rapidité	2 minutes
Dosages	5 pépins
Malignité	2
Dommages	Vie -3, puis Vie -1.
Antidotes	Lait de Lune +16, Sable-Poudre +16, Gelée Royale +8, Liqueur de Bagdol +6

On peut absorber un antidote préventivement, son effet durant 2 heures draconiques. S'il y a empoisonnement durant ce temps (et si l'antidote est le bon) les jets de Constitution sont considérés *avec Antidote*. Si plusieurs antidotes sont bus préventivement, le bonus applicable est la moyenne de tous.

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

Poisons et venins des Règles

Les poisons et venins des règles conservent les mêmes caractéristiques de puissance, malignité et rapidité (périodicité). En ce qui concerne les dommages, la première perte de points de Vie est égale à la *puissance* du poison, puis chaque perte suivante est de 1 point de Vie. Convertir les pourcentages indiqués pour les antidotes en ajustements selon la table suivante :

100%	+16
90-99%	+14
80-89%	+12
70-69%	+10
60-49%	+8
50-29%	+6
10-09%	+4

En exemple, on trouvera les caractéristiques de la Crapauvure.

MÊLÉE



même que la détérioration des armes et des armures.

FORCE, FINESSE, RAPIDITÉ

Quand une attaque obtient une réussite particulière en mêlée, 3 options s'offrent à l'attaquant : *force*, *finesse*, ou *rapidité*. Ces options sont mutuellement exclusives.

Force

Le défenseur n'a besoin que d'une réussite normale pour parer/esquiver. Mais si sa parade/esquive échoue, les dommages qu'il encaisse sont majorés 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* quelles que soient leurs difficultés.

Finesse

Le défenseur doit au minimum réussir une significative pour parer/esquiver l'attaque. En revanche, les dommages restent sans changement.

Rapidité

Si l'attaquant choisit la *rapidité*, les dommages sont normaux et parade/esquive n'ont pas 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 normalement 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 les deux premières options, *force* ou *finesse*, la *rapidité* ne pouvant être utilisée qu'une seule fois par round et par personne.

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.

Des règles similaires s'appliquent aux parades (avec arme ou bouclier) et aux esquives obtenant une particulière.

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 parade 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. Dans le cas d'un combat contre plusieurs, s'il reste encore un adversaire contre lequel le personnage a l'initiative, le second usage de l'arme peut être une attaque contre cet adversaire.

Même chose avec un bouclier, sauf que le bouclier 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

✱

REVE ACTUEL _____

VOIE SORT EN RESERVE T.M.R. ØHN r

2 MI-REVE _____

TRAVAUX EN COURS

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

MOIS D _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

ENDURANCE _____

VIE _____

FATIGUE :

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

CHANCE _____

MORAL _____

STRESS _____

01-10 CONTUSIONS -1D4 END

11-15 BL. LEGERE -1D6 END

16-19 BL. GRAVE -2D6 END -2 VIE

20+ BL. CRITIQUE END → 0 -4+ VIE

SOINS ET TEST

LEGERE _____

LEGERE _____

LEGERE _____

LEGERE _____

LEGERE _____

GRAVE _____

GRAVE _____

CRITIQUE _____

ETHYLISME

END

0 EMECHE

1 GRIS -1D4

2 PAS FRAIS -1D6

4 IVRE -1D6

6 COMPLETEMENT FAIT -1D6

8 IVRE MORT -1D6

10 COMA ETHYLIQUE → 0 -1 VIE

QUEUES, TETES ET SOUFFLES DE DRAGON

esquive. Il doit s'agir d'une attaque différée : on ne peut esquiver deux fois la même attaque.

ESQUIVE ACROBATIQUE

Cette règle permet d'esquiver une seconde fois au cours d'un round en utilisant Dérobée/Acrobatic au lieu de Dérobée/Esquive.

L'esquive acrobatique peut éventuellement être la troisième esquive si la première esquive normale a été doublée suite à une réussite particulière (rapidité) ; mais elle ne peut, quant à elle, être doublée. Elle obéit par ailleurs aux restrictions suivantes :

- malus armure doublé
- malus de -1 pour chaque action précédemment effectuée durant le round (attaque, parade, esquive)
- malus de -1 pour chaque point d'encombrement porté, arrondi à l'inférieur, et ceci même si l'Encombrement maximum n'est pas excédé. Par exemple, un guerrier portant une armure de cuir rigide (malus armure = -1, Enc = 1), une épée longue (Enc = 2), d'une dague (Enc = 1/2), un bouclier moyen (Enc = 2), et ayant déjà attaqué, a un malus de -8.

L'esquive acrobatique est la dernière action que l'on puisse tenter durant un round. Après elle, on ne peut plus esquiver encore, ni parer, ni attaquer. Enfin, après une esquive acrobatique réussie, le défenseur peut toujours se considérer désengagé, même si telle n'était pas son intention au départ.

Rappelons que, normalement, pour être désengagé à la fin d'un round, il faut : en avoir fait la déclaration d'intention au début du round, ne pas avoir attaqué ni paré, ne pas être sonné en fin de round.

DETERIORATION ET REcul SOUS LE CHOC

Détérioration des armures

En termes de jeu, seules les armes tranchantes et/ou contondantes peuvent détériorer les armures, ainsi que certaines attaques animales naturelles (cornes, défenses). Chaque fois que le défenseur est touché par ce type d'arme, son armure encaisse automatiquement un nombre de points de détérioration égal au +dom de l'attaque (+dom de l'arme et +dom personnel, mais sans les éventuels bonus de conditions ni les +5 d'une particulière en force). Cette détérioration est totalement indépendante du jet d'encaissement du personnage. Quand une "armure" a encaissé pour 10 points de détérioration, son indice de protection baisse de 1. Par exemple, une cotte de maille devient 1d6+1 au lieu de 1d6+2, un pourpoint de cuir devient 1d2-1 au

lieu de 1d2. Un pourpoint qui était déjà à 1d2-1 devient 1d2-2, autrement dit n'est plus que loques bonnes à jeter.

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. Seuls peuvent causer des dommages les épées longues, larges ou bâtarde, les masses, les haches, fléaux, lances longues et piques à 2 mains, et certaines attaques naturelles animales.

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 + +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.

Recul sous le choc

Seuls peuvent faire reculer sous le choc les épées longues, larges ou bâtarde, les masses, les haches, fléaux, lances longues et piques à 2 mains, les attaques de corps à corps et les attaques animales naturelles, ayant obtenu une réussite particulière en force (ou touchant suite à une charge). Le défenseur joue un jet de Recul ajusté par la différence entre son Assise et l'Impact de son adversaire. S'il réussit, il tient bon ; s'il échoue, il recule sous le choc.

Assise. C'est la moyenne de Force + Taille, autrement dit le taux d'Encombrement.

Exemple : Artighel avec 7 en Taille et 7 en Force possède une Assise de 7.

Impact. C'est la moyenne de Force + Taille (Assise), à laquelle on ajoute le +dom de l'arme seule. Le +dom per-

sonnel n'est pas ajouté. *Exemple : un Groin de 14 en Force et 13 en Taille, armé d'une masse lourde, possède un Impact de $(14 + 13)/2 = 13 + 3 = 16$.*

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

Réussite Défenseur tient bon

Echec Défenseur recule de 1d3 m.

Ech.T. Défenseur recule de 1d3 mètres et traiter comme un échec total de Corps à corps.

Si le défenseur ne peut reculer (dos à un mur, par exemple), traiter directement comme un échec total de Corps à corps.

Exemple. Le Groin réussit une particulière qu'il choisit de passer en force, et Artighel est touché. Non seulement, il prend des dommages, mais doit déterminer s'il recule ou non sous le choc. L'Impact du Groin est de 16, l'Assise d'Artighel est de 7. Il doit donc jouer 10 à 7 - 16 (Assise - Impact) = -9, soit 05%. Autant dire qu'il s'envole sous le choc !

Noter que si l'Assise du Défenseur est supérieure à l'Impact de l'attaquant, l'ajustement devient positif. Dans l'exemple, si les rôles étaient inversés (en supposant qu'Artighel puisse soulever la masse lourde), l'Impact d'Artighel serait de 7 (Assise) + 3 (+dom de la masse) = 10 ; et le JR du Groin serait : 10 à 13 - 10 = +3, 65%.

PARADES PARTICULIERES 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.

COMBAT SANS ARME

Il y a deux sortes de combat sans arme : le pugilat et l'empoignade. Par pugilat, on entend toutes les sortes de coups que l'on peut donner (coups de poings, coups de pieds, coups de tête, etc.) quelle que soit la technique utilisée. Par empoignade, on entend toutes les tentatives d'empoigner, ceinturer, immobiliser, quelle que soit ici encore la technique utilisée. Les deux façons se jouent avec Mêlée/Corps à corps.

Pugilat

Ce type de combat est joué selon les règles usuelles (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 sonné.

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.

Dommages.

Pour différencier les dommages de Corps à corps des attaques véritablement armées, on considère qu'ils ne peuvent causer au maximum que des blessures légères, tout en gardant la possibilité d'assommer, c'est-à-dire de faire tomber l'Endurance à zéro. Pratiquement, on joue un jet d'encaissement normal : 2d10 + bonus aux dommages de l'arme naturelle (poing, pied) + bonus aux dommages personnel + bonus de condition (surpris, de dos, sonné, à terre) ; et l'on se reporte au tableau habituel, mais en tenant compte des modifications suivantes : (voir table).

Les armes naturelles (pied, poing) humaines et humanoïdes ont en soi un +dom de zéro. Mais ne pas oublier le bonus personnel dû à la Force et à la Taille.

La table d'Encaissement Corps à corps peut être utilisée pour toutes les tentatives d'assommer, même avec une arme. Utiliser le +dom normal de l'arme (par exemple +1 pour le pommeau d'une dague) et n'appliquer pareillement que des pertes d'endurance. Dans l'optique d'assommer, considérer qu'un gourdin a également un +dom de 0 et non de -3.

Exemple. Pour libérer Artigbel, Eïdé tente d'assommer le Groin en le surprenant par derrière. Supposons que son jet de Discrétion/Dérobée réussisse. Le Groin est surpris de dos, ce qui donne à la jeune femme un bonus de +6 à l'attaque et éventuellement de +10 aux dommages.

Table d'Encaissement Corps à corps

01-10	-1d4 points d'endurance
11-15	-1d6 points d'endurance
16-19	-2d6 points d'endurance et blessure légère
20+	Endurance tombe à 0, blessure légère, -1 point de vie

Comme le Groin ne peut ni parer ni esquiver, elle attaque à zéro et obtient une particulière, qu'elle passe (obligatoirement) en force. Avec tout ça, son bonus aux dommages est de : +1 (pommeau de dague) + 0 (+dom personnel) + +10 (surpris de dos) + +5 (attaque en force) = +16. Le Groin joue 2d10 et obtient 11. 11 + 16 = 27 : son Endurance passe directement à zéro, il s'écroule, assommé net...

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, et n'a pas besoin de réussite spéciale. Une réussite particulière est obligatoirement passée en finesse. Le défenseur peut esquiver (Dérobée/Esquive) ou contrer ((Mêlée/Corps à corps) selon les cas.

Points d'Emp. 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 (au choix de l'attaquant), 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.

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.

Cas d'engagement

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 éraflure, 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 con-



ditions qu'au tout début. S'il n'esquive pas, l'empoigneuse 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).

Empoigneuse 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.

Empoigneuse contre défenseur refusant le combat. Le défenseur est considéré se désengageant et l'empoigneuse 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*.

Empoignade mutuelle. Dans ce cas, l'initiative est jouée normalement. Le premier empoigneuse 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.

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.

Exemple. Soit un combattant A ayant 12 en Taille et un combattant B ayant 10. $12 - 10 = 2$; et $2 - 1 = 1$. Le combattant B a un malus de -1 en cours d'empoignade ; A n'a rien.

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 d'Encaissement Corps à corps). 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.

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 2d4 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'empoigneuse 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 empoigneuses mutuels sont au sol. Noter qu'un empoigneuse 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 *défenseur à terre* 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 l'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.

Dommages dus aux chutes. Quand un défenseur est projeté au sol ou plaqué, ou quand un plaqueur manque son coup et chute, jouer un jet d'encaissement sur la table d'Encaissement Corps à corps, en calculant ainsi le + dom : +dom personnel de l'attaquant (ou propre +dom du plaqueur échouant), *moins* 1d2 maximum applicable d'armure, *moins* le niveau de Corps à corps du chuteur quand ce niveau est positif, ceci pour refléter le fait qu'on puisse apprendre à tomber. Tenir éventuellement compte de la dureté du sol de réception.

Exemple : Artighel contre le Lutteur Masqué.

ARTIGHEL

Mêlée	10
Dérobée	14
Corps à corps	0
Esquive	+3
+dom personnel	-1
Endurance	20

LUTTEUR MASQUÉ

Mêlée	13
Dérobée	13
Corps à corps	+6
Esquive	+3
+dom personnel	0
Endurance	23

Round 1. Les deux adversaires cherchant mutuellement à s'empoigner, on tire normalement l'initiative, et par chance, Artighel l'obtient. Il tente une attaque d'empoignade de difficulté -2 (40%) que le Lutteur Masqué esquive sans problème (71%). Le Lutteur Masqué attaque à son tour, difficulté -6 (65%) ; mais Artighel esquive également (49%).

Round 2. Le Lutteur Masqué a cette fois l'initiative et tente de plaquer Artighel. Son attaque est de difficulté -6 (65%) ; il réussit, mais Artighel esquive à nouveau (49%). Résultat : le Lutteur Masqué s'étale. Le sol n'est ni dur ni mou (0), en sorte que son jet d'encaissement est à -6 (son propre +dom moins son niveau de Corps à corps) ; et il n'encaisse finalement qu'une

contusion, -1d4 points d'endurance, qui tombe à 21. Il n'est pas sonné. Cependant, Artighel attaque à son tour, et puisque son adversaire vient de chuter, il en profite pour lui décocher un bon coup de pied dans la figure (attaque de pugilat). Profitant de son bonus de +3 (défenseur à terre), il choisit une difficulté -5 (40%) ; il réussit, et l'autre (52%) n'esquive pas. Résultat, le Lutteur Masqué encaisse à nouveau : +2 (bonus à terre) -1 (bonus d'Artighel) = +1. Il obtient 18 sur 2d10, soit un final de 19, pour une blessure légère (il saigne du nez) et -2d6 points d'endurance, qui tombe à 14. On joue 1d20 : 16 ! Le Lutteur Masqué est sonné.

Round 3. Artighel a automatiquement l'initiative puisque le Lutteur Masqué est sonné. Il se jette sur lui pour l'immobiliser (en termes de jeu, il le rejoint volontairement au sol). Il tente une empoignade de difficulté 0 (50%) et réussit. Etant sonné, le Lutteur Masqué doit obtenir une signification minimum. Puisque c'est un round d'engagement (personne n'a encore de point d'Emp), il peut esquiver ou contrer. Etant meilleur en Corps à corps qu'en Esquive, il choisit de contrer ($10/4/2 = 52\%$) et réussit. Etant sonné, il se ménage et choisit de ne rien faire d'autre jusqu'à la fin du round.

Round 4. Le Lutteur Masqué n'est plus sonné. Les deux combattants sont au sol,

mais personne n'ayant de point d'Emp, c'est toujours un round d'engagement. L'initiative est tirée. Le Lutteur Masqué l'obtient à nouveau et tente une empoignade de difficulté -6 (65%). Artighel tente d'esquiver en roulant sur le côté (49%), mais sans succès. Le voilà attrapé : le Lutteur Masqué marque un point d'Emp. A son tour, Artighel tente de se libérer, difficulté -2 (40%) que le Lutteur Masqué contres sans problème (91%). Il conserve son point d'Emp.

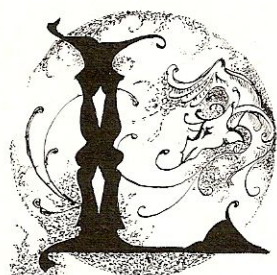
Round 5. A nouveau l'initiative est tirée et obtenue par le Lutteur Masqué. Il tente de resserrer sa prise, empoignade de difficulté -6 (65%), et Artighel qui ne peut plus esquiver et n'a que 20% de chances de contrer, échoue. Le Lutteur Masqué marque un second point d'Emp. Toutefois le round n'est pas terminé. A son tour, Artighel tente une ultime attaque de libération, difficulté -4 (30%), et échoue encore. C'est maintenant la fin du round : le Lutteur Masqué ayant conservé ses 2 points d'Emp, Artighel ne peut plus rien faire, il est immobilisé à la totale merci de l'autre.

Round 6. "J'ai perdu..." admet Artighel en grimaçant de souffrance. "Et le coup de pied dans la tronche, c'était réglo, ça ?..." coasse le Lutteur Masqué. Puis on entend un os qui craque, Artighel devient livide et perd connaissance.

LANCER	TIR	PARADE ARME	PARADE BOUCLIER	ESQUIVE C-A-C	MELEE ARME	MALADRESSES 2d10
		02-03	02-03	02-04	02-03	Assommé. End à 0 et -1 pt de Vie.
02-05	02-05		04-05		04	On touche ami à portée. Recul sous le choc et chute : +dom 0
06-08		04-05	06-07	05-08	05-06	Chute : +dom 0.
	06-07	06	08-09		07	Arme brisée ou inutilisable.
	08-09	07-09			08-09	Désarmé.
09	10	10	10	09	10	Faux mouvement : -1d4 pts d'Endurance.
10-12	11	11	11	10-12	11	Faux mouvement : -2d4 pts d'Endurance.
13	12	12	12	13	12	Faux mouvement : -1d4 pts d'Endurance.
	13-14	13-15			13-14	Désarmé.
	15-16	16	13-14		15	Arme brisée ou inutilisable.
14-16		17-18	15-16	14-17	16-17	Chute : +dom 0.
			17-18			Recul sous le choc et chute : + dom 0.
17-20	17-20				18	On touche ami à portée.
		19-20	19-20	18-20	19-20	Assommé. End à 0 et -1 pt de Vie.

Pour les dommages dus aux chutes, prendre la table d'Encaissement Corps à corps. Le +dom a une base de zéro, + ou - la dureté relative du sol, - 1d2 maximum applicable d'armure. Le niveau en Corps à corps n'intervient pas puisqu'il s'agit d'une maladresse.

MAGIE



es travaux draconiques, recherche, lecture et copie des formules, sont représentés par l'accumulation d'un certain nombre de *points de tâche*, selon la table standard. Quels que soient les travaux, la périodicité des jets est d'une heure draconique.

LECTURE ET RECHERCHE DRACONIQUES

Lecture

Pour lire une formule, le nombre de points de tâche est égal à la difficulté de lancer du sort. Par exemple, lire SOMMEIL R-4 demande 4 points de tâche, lire PETRIFICATION R-10 en demande 10. La difficulté ajustant chaque jet d'Intellect/Draconic est la *difficulté de lecture* (voir ci-après). *Ne jamais confondre Difficulté de Lecture, Difficulté du Sort, Difficulté de Recherche.*

La compréhension est toujours *globale*. Si on lit par une voie qui n'aboutit à rien, on n'obtient rien, pas même le renseignement qu'on est sur la mauvaise voie. Au lecteur de se douter, 1000 points de tâche plus tard, qu'il a intérêt à essayer une autre voie. Mais un texte draconic pouvant avoir une multitude de significations parallèles, un parchemin lu par une voie différente peut éventuellement amener à une signification inattendue. Par exemple, telle formule du rituel d'Enchantement de Narcos, lue par Oniros, peut amener à un panégyrique de la sieste à l'ombre d'un poirier... Au lecteur d'essayer alors une nouvelle voie.

Recherche draconique

Pour rechercher une formule nouvelle, le nombre de points de tâche est égal à la difficulté du sort. Par exemple, recher-

cher SOMMEIL R-4 demande 4 points de tâche, rechercher PERMANENCE*** R-5 en demande 5. La difficulté ajustant chaque jet est la *difficulté de recherche*. Le jet est un pur jet d'Intellect, sans draconic, celui-ci entrant déjà dans la détermination de la difficulté.

Quand le nombre de points de tâche est atteint, le sort est connu, aucune expérimentation n'est nécessaire pour la connaissance du sort. Le nombre de points de tâche obtenus peut dépasser, volontairement ou non, le nombre requis. Auquel cas, un bonus est accordé dans une case (une seule, au choix) selon l'excédent de points de Tâche :

+1 pt	+3%
+2 pts	+6%
+3 pts	+9%
+4+ pts	+12%

Dès la première fois qu'il lance le sort, le haut-révant ne peut plus rajouter de points de Tâche. Sa recherche est terminée. Noter que s'acharner sur une recherche une fois atteint le nombre requis, dans l'espoir d'obtenir un bonus dans une case, peut avoir un effet inverse. Si le prochain jet obtient un Ech.P. ou un Ech.T., les points de Tâche négatifs peuvent faire rétrograder la recherche et annuler un bonus que l'on croyait acquis. Le nombre de points de tâche excédentaire peut au maximum être de 4.

Outre qu'il procure -4 points de Tâche, un Ech.T. à l'un quelconque des jets entraîne une augmentation de 1 de la *difficulté du sort*. Cette augmentation qui affectera le lancer, commence immédiatement par changer la difficulté de recherche, et dans les cas limites peut

rendre cette dernière impossible. Le nombre de points de tâche nécessaires ne change pas, par contre, et reste toujours égal à la difficulté du sort standard.

On ne peut repartir au propre pour une nouvelle recherche avec une difficulté normale qu'une fois augmenté l'Intellect. *Dans tous les cas, on ne peut gagner des points d'expérience dus à une particulière qu'une seule fois au cours d'un même travail.*

Exemple. Eïdé, +2 en Oniros, 14 en Intellect, décide de rechercher CLAMEURS R-2, soit 2 points de Tâche. La différence entre son niveau (+2) et celui du sort (-2) est de 0, ce qui, sur la table, donne une difficulté de recherche de -6. 14 à -6 donne 28%. Première heure de travail, Eïdé obtient 34% et échoue : elle ne perd ni ne gagne rien. Seconde heure, elle obtient 17 et gagne 1 point de Tâche. Troisième heure, elle obtient une significative avec un 12, soit encore 2 points de Tâche, pour un total de 3, excédent de 1. La haut-révanche pourrait passer encore une heure (ou plus) pour augmenter son bonus, mais prudente, elle se contente de 3%, qu'elle décide de placer en Cité Folle J12.

DIFFICULTE DE LECTURE

Parchemin de recherche

La difficulté de lecture d'un parchemin de recherche brut (non recopié) est égale à la difficulté de *recherche* qu'avait le *chercheur*. La différence pour le lecteur est que, par rapport à cette difficulté, il peut utiliser, lui, le draconic.

TABLE DE DIFFICULTE DE RECHERCHE

draconic - niv du sort	+6+	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5
difficulté de recherche	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	imp

Retranscription

Retranscrire un parchemin demande un jet de visualisation des symboles draconiques, tout comme pour lancer le sort. La différence est qu'on utilise Intellect/Draconic au lieu de Rêve/Draconic.

La durée minimum de transcription est d'une heure draconique. Au bout de ce temps, la difficulté de lecture obtenue est de -7 + points de tâche obtenus. A son gré, le haut-rêvant peut soit se contenter du travail obtenu, soit paufiner la transcription en y consacrant une nouvelle heure. Les nouveaux points de tâche obtenus s'ajouteront aux précédents pour modifier la difficulté de lecture.

A tout moment, le haut-rêvant peut décider de jeter son parchemin et de recommencer la transcription à zéro. Il n'y a pas de malus.

Quels que soient les points de tâche accumulés, une difficulté de lecture ne peut jamais être supérieure à zéro.

Exemple. Eidé, +2 en Oniros et 14 en INT, décide de recopier SOMMEIL R-4. Au bout d'une heure, elle joue 14 à -4 +2 = 56% ; et obtient une réussite normale avec un 52. Une normale donnant 1 point de tâche, la difficulté de lecture obtenue est donc de -7 + 1 = -6. Soucieuse de plus de clarté, la haut-rêvante s'y remet pour une heure ; mais avec un 94 obtient un échec particulier, soit -2 points de tâche. La difficulté de lecture passe alors à -6 + -2 = -8. Plutôt que de continuer à s'empêtrer, Eidé jette la copie au feu et recommence. Au bout d'une nouvelle heure, elle obtient un 22, soit une significative et 2 points de tâche. Difficulté de lecture = -7 + 2 = -5. Têtue, elle continue (sa 4e heure depuis le début) et obtient une normale, soit 1 pt de tâche. Fatiguée, Eidé décide de s'en tenir là, sur une difficulté de lecture de -4.

SORTS ET RITUELS

La conséquence des réussites particulières et des échecs totaux est désormais standardisée quel que soit le sort.

Part. Le haut-rêvant ne dépense que la moitié des points de rêve prévus. Arrondir à l'inférieur, minimum 1 point.

Ech.T. Le haut-rêvant dépense 150% des points de rêve prévus et un effet erroné, ni prévisible ni contrôlable, se produit, à la discrétion du Gardien des Rêves.

Ce peut être un changement de cible ou de localisation d'effet, un changement dans la durée, un effet complètement différent, voire tout cela à la fois. Le haut-rêvant ne peut avoir aucun moyen de deviner à l'avance les conséquences de son échec total. Toutefois un sort de zone produira toujours un effet de zone, un sort individuel un effet individuel,

une illusion restera une illusion. Les créatures invoquées pourront être complètement différentes et/ou avoir un comportement erroné par rapport au "pacte". Les rituels de communication (harpe, gong, miroir, etc) pourront fonctionner de travers et/ou provoquer la destruction du support, de même que les rituels d'élaboration d'objet magique.

En ce qui concerne les rituels marqués ***, tels que PERMANENCE***, ECAILLE D'ACTIVITE***, etc, les conséquences sont toujours les mêmes. Le seul bénéfice d'une particulière est d'éviter un Souffle de Dragon.

Part. Faute d'une réussite particulière (c'est-à-dire en cas de réussite normale, significative, ou d'échec normal), le haut-rêvant est frappé par un Souffle de Dragon.

Ech.T. L'objet est détruit, annihilé ; et le haut-rêvant est frappé par 2 Souffles de Dragon.

Mise en réserve

Désormais, les rituels ne sont plus mis en réserve. C'est ce qui les distingue fondamentalement des autres formules. Les sorts/sortilèges peuvent être mis en réserve et ne sont pas soumis aux bonus/malus astrologiques ; les rituels sont soumis à ces bonus/malus et, de fait, leur effet ne peut être différé. Les échecs totaux peuvent être mis en réserve (sauf naturellement ceux des rituels), mais leurs effets ne pourront être connus qu'une fois déclenchés.

Rituels d'Invocation d'Hypnos

KANAÏLOUS orfèvres (Monts de Kanaï E1) R-7 r8

portée E1

durée HNm ou tâche

JR aucun

effet Ce rituel permet d'invoquer 1 à 4 Gnomes de Kanaï, également appelés *Kanaïllous*. Ce sont d'excellents orfèvres, et le seul service que l'on puisse leur demander est de faire usage de leur compétence d'orfèvrerie (travail des métaux précieux : or, argent, étain, cuivre ; et travail des pierres précieuses). La tâche demandée (lors de la formulation) doit être précise et spécifique. Une fois accomplie, les Kanaïllous se dématérialisent. La moindre agression, physique ou magique, les dématérialise également.

Les Kanaïllous peuvent apparaître au nombre de 1 à 4, selon le travail à accomplir. Le haut-rêvant n'a aucun contrôle sur ce nombre. Ils arrivent toujours munis des outils nécessaires selon la tâche demandée dans l'invocation, mais sans jamais aucune matière première. Celle-ci, quelle qu'elle soit, doit être fournie par le haut-rêvant. Toucher à leurs outils équivaut à les agresser et les dématérialise.

La tâche demandée doit être normalement réalisable par un maître artisan (niveau +11), faute de quoi même un Kanaïllou ne peut y parvenir. Si elle est réalisable, elle est toujours censée réussir au bout d'un certain temps de travail à décider par le Gardien des Rêves. Si le temps maximum (HNm) imparti au Kanaïllou n'est pas assez long, il laissera son travail inachevé ; d'autres Kanaïllous pourront éventuellement le reprendre. Une fois terminé, le travail sera d'une qualité 1 à 10 (1d10).

Noter qu'une fois apparus, aucune communication n'est possible avec les Kanaïllous. Tous les détails de la tâche doivent être formulés lors de l'invocation. On ne peut rien rajouter ni modifier après. Les Kanaïllous se comportent comme s'ils étaient sourds et muets. Leurs caractéristiques sont sans importance.

Les autres invocations de Gnomes artisans obéissent exactement aux mêmes règles. On leur donne aussi le nom générique de Kanaïllous bien qu'ils s'invoquent en des Monts différents. Ce sont :

FORGERONS (Monts Brûlants E5) R-7 r8

Travail exclusif du fer et de l'acier. Noter que les Forgerons ne fournissent en guise d'outils que marteaux, enclumes, pinces, etc. Ils ne fournissent ni forge ni hauts fourneaux.

MACONS (Monts Gurdes H6) R-7 r8

Noter que ni pierres, ni briques, ciment, mortier, etc, ne sont fournis.

CHARPENTIER (Monts de Vdah M3) R-7 r8

Ni clous, ni vis, colle, verni, etc, ne sont fournis.

SERRURIERS (Monts Grinçants I3) R-7 r8

En ce qui concerne l'effraction, ils peuvent ouvrir toute serrure de difficulté 11 maximum ; au-delà, ils sont impuissants.

CHIRURGIENS (Monts Ajourés E12) R-7 r8

Pour le temps mis à soigner, compter un round d'examen, puis pour les premiers soins, 1 point de tâche par round. Pour les soins complets, déterminer le bonus de guérison avec 1d4-1. Ni pansements ni herbes ne sont fournis.

INVOCATION DES CORBEAUX DE DAWELL (Collines de Dawell B2) R-7 r8

portée E1

durée HNm ou tâche

JR aucun

effet Ce rituel permet d'invoquer 2 à 20 (2d10) *Corbeaux de Dawell* dans le rêve du haut-rêvant. Ce sont d'énormes corbeaux noirs, volant toujours en groupe

et pouvant s'éloigner de leur invocateur à une distance maximum égale en kilomètres à deux fois son Empathie. Par exemple 30 km pour une Empathie de 15. La seule chose que puissent faire ces corbeaux est de rechercher quelque chose : un site, un objet, une personne, un groupe, etc. L'objet de leur recherche doit être visible du ciel. Quand ils l'ont trouvé, ils le signalent en tournant en rond à la verticale de l'endroit pendant quelques minutes, puis reviennent vers l'invocateur. L'un d'eux se perche alors sur sa tête et, par voie empathique, lui signale plus précisément la direction et la distance à *vol d'oiseau*.

Les caractéristiques des Corbeaux de Davell sont sans importance. Leur vue est suffisamment aiguisée pour qu'ils puissent apercevoir quoi que ce soit de visible. Si un membre du groupe de Corbeaux est agressé, physiquement ou magiquement, il se dématérialise instantanément. Et il y a alors une chance sur r que tous ses compagnons se dématérialisent aussi, r étant le nombre de corbeaux restants.

INVOCATION DES COURSIERS DE PSARK (Plaines de Psark H4) R-7 r8

portée E2

durée HNm

JR aucun

effet Ce rituel permet d'invoquer 2 à 14 (2d7) *Coursiers de Psark* dans le rêve du haut-révant. Ce sont de grands chevaux blancs à la crinière et à la longue queue dorées. Le seul service qu'ils puissent rendre est de porter un cavalier sur leur dos, et *un seul* cavalier par coursier. Par ailleurs, ils refusent toute forme d'entrave, lien, bride, harnais, etc, et doivent être montés à cru (malus de -2 aux jets d'Equitation). Toute tentative d'entrave dématérialise instantanément le coursier, de même que toute forme d'agression, physique ou magique. Il y a alors une chance sur r que tous les autres se dématérialisent aussi, r étant le nombre de coursiers restants. La seule agression qu'ils tolèrent est que l'on se cramponne à leur abondante crinière. Pour les diriger, il suffit de leur parler à l'oreille. Quoique ne parlant pas eux-mêmes, ils comprennent le sens des mots.

Les Coursiers de Psark restent toujours groupés. La distance maximum séparant chaque individu peut être au maximum de deux fois l'Empathie de l'invocateur en mètres (E2). C'est également la distance maximum qui puisse séparer l'invocateur du plus éloigné des coursiers. Si cette distance est excédée, le coursier se dématérialise, comme suite à une agression.

Les Coursiers d'une même invocation ont tous les mêmes caractéristiques :

VITESSE 15/30/70

SAUT 17 niv d6+5 (moyenne +8)

COURSE 17 niv d6+5 (moyenne +8)

Rituels d'Oniros

ELARGISSEMENT 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 transmutations 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-révant, qui peut lancer son sort de zone sans avoir à remonter. 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-révant.

PERMANENCE DES SORTS 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 Elargissement de Zone.

Une case d'où est lancé un sort rendu permanent est *mobilisée* tant que ce sort n'est pas annulé. 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.

Ce rituel étant marqué ***, faute d'une particulière, le haut-révant reçoit un Souffle de Dragon. En cas d'échec total, il en reçoit deux et produit un effet erroné.

Un sort permanent peut être annulé à condition de commencer par annuler la Permanence. Faute d'une réussite particulière, l'annulateur reçoit aussi un Souffle de Dragon.

Rituel d'Oniros/Hypnos

ANNULATION DE SES PROPRES SORTS (Collines) R-4 r2

portée non applicable

durée spéciale

JR aucun

effet Ce rituel, accompli indifféremment par les voies d'Oniros ou d'Hypnos, permet au haut-révant d'interrompre l'effet d'un de ses propres sorts avant son expiration normale, HNm ou HNc. Quel que soit le sort à interrompre, il doit toujours être accompli sur une case de *Collines*. Deux cas sont possibles

1. Dès que le rituel est accompli sur une case de *Collines*, tous les sorts lancés depuis n'importe laquelle des six cases adjacentes sont annulés. L'effet du rituel prend fin également : la case de *Collines* et les six cases qui l'entourent redeviennent des cases normales.

2. Si aucun sort n'est actuellement en cours, lancé depuis l'une des cases adjacentes à la case de *Collines*, l'effet du rituel y demeure en *réserve*. Le haut-révant peut alors lancer un sort sur une ou plusieurs des cases adjacentes à la case de *Collines*, et ces sorts fonctionneront normalement. Toutefois, ils seront interrompus net dès que le demi-rêve du haut-révant entrera à nouveau dans la case de *Collines* sujette au rituel. La seule présence du demi-rêve suffira, une fois une rencontre éventuellement tirée et résolue, sans jet de dés ni autre dépense de points de rêve. L'effet du rituel sera également annulé sur la case de *Collines*. Les sorts en réserve adjacents ne sont pas concernés par l'effet du rituel.

Sortilèges d'Oniros

SECRET DES PONTS (Pont) R-6 r1

durée instantanée

portée non applicable

JR aucun

effet Ce sort est une aide de voyage dans les Terres Médiannes du Rêve. Une fois accompli sur une case de Pont, il permet que le prochain mouvement du demi-rêve soit une téléportation directe sur n'importe lequel des cinq autres Ponts de la carte. Exceptionnellement par rapport à la règle générale, le demi-rêve ne redescend pas en lançant ce sort. La téléportation remplaçant le mouvement normal du demi-rêve, appliquer les règles usuelles : 1 d7 de rencontre, 1 point de fatigue. L'effet erroné d'un échec total peut être une téléportation aléatoire.

ZONE DE TRANSPARENCE ELEMENTALE

portée E2

durée HNm

JR aucun

effet Ce sort, qui obéit en tous points aux règles des sorts de zone, rend trans-

parent l'élément impliqué par la formule. 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 altérés : le métal reste aussi dur et tranchant, le bois aussi combustible, etc. Noter que, quoique voisin, transparent ne veut pas dire invisible.

BOIS TRANSPARENT (Cité)

R-4 r4

MÉTAL TRANSPARENT (Gouffre)

R-4 r4

TERRE TRANSPARENTE (Colines)

R-4 r4

Rituel de Narcos : Grandes Ecailles de Narcos

PUITS DE RÊVE* (Lac) R-10 r10**

portée toucher

durée permanente

JR aucun

effet Cette Grande Ecaille de Narcos, qui doit être posée sur une gemme/objet après les rituels d'Enchantement et de Permanence***, permet au maître de l'objet de stocker des points de rêve, puis de les y puiser. C'est une réserve de points de rêve. Chaque Grande Ecaille permet de stocker de 1 à 7 points de rêve.

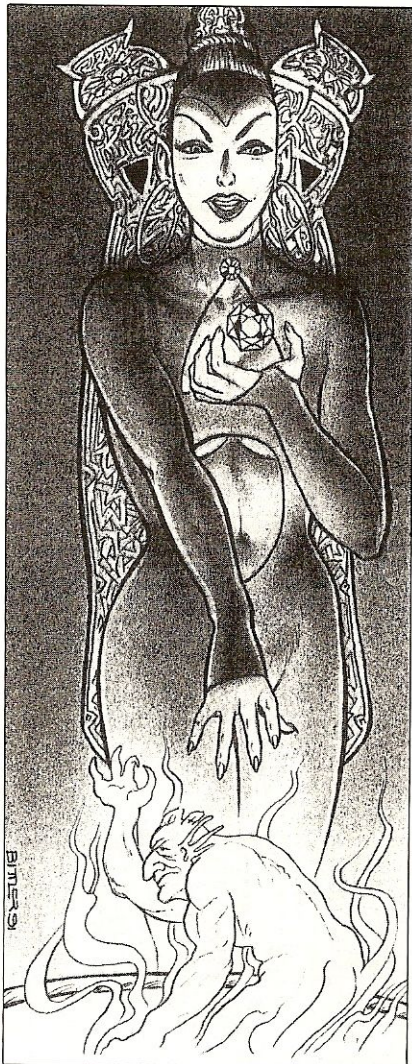
Pour stocker des points de rêve dans le Puits de Rêve, il suffit de tenir la gemme/objet dans sa main et de se concentrer pendant un round. On perd alors autant de points de rêve que souhaité, points qui sont instantanément transvasés dans le Puits de Rêve. Aucune montée en TMR ni jet de dés ne sont nécessaires.

Pareillement, pour puiser des points de rêve dans le Puits, il suffit de tenir la gemme/objet au moment de lancer un sort. Au lieu de dépenser ses propres points, le haut-rêvant puise dans le Puits de Rêve. Important : les points puisés ne peuvent avoir qu'un *seul usage* : alimenter un sort ou un rituel. Rien d'autre.

Plusieurs Grandes Ecailles de Puits de Rêve peuvent être posées sur la même gemme/objet à condition que celle-ci ait été suffisamment enchantée. Chaque aile active conférée à la gemme/objet, c'est-à-dire chaque ensemble de 7 points actifs de rêve, permet de poser une Grande Ecaille. Chaque Grande Ecaille permettra de stocker jusqu'à 7 points de rêve. Ne pas confondre : les 10 points dépensés lors de l'accomplissement de ce rituel ne sont ni des points d'enchantement ni des points de rêve stockés, il s'agit juste du coût nécessaire à la pose de la Grande Ecaille. De même, les points d'enchantement conférés à la gemme/objet n'existent que pour assu-

rer l'existence de la (des) Grande(s) Ecaille(s) : ce ne sont pas non plus des points stockés.

Il est inutile d'accomplir le rituel d'Autonomie***. La gemme/objet ne dépense jamais aucun des points de rêve conférés lors de l'Enchantement et n'a donc pas à en récupérer. Et en ce qui concerne les points stockés, c'est le haut-rêvant lui-même qui les remplace. Il n'y a aucune limite de temps entre le stockage et le puisage. De même, on n'est pas obligé de remplir systématiquement le Puits de



Rêve. Il fonctionne exactement comme une tirelire : le haut-rêvant n'y trouve que ce qu'il a lui-même épargné.

Appliquer les mêmes règles de particulière et d'échec total qu'à tous les rituels marqués ***.

PROTECTION CONTRE LES TRANSMUTATIONS ÉLÉMENTALES***

portée toucher

durée permanente

JR non applicable

effet Ces Grandes Ecailles de Narcos peuvent être posées sur un fluide ou sur une gemme. Elles annulent automatiquement, sans jet de résistance, l'effet d'une transmutation élémentale sur le fluide ou la gemme en question. Elles sont au nombre de 6, selon l'élément d'arrivée de la transmutation élémentale (l'élément de départ n'entre pas en ligne de compte). Elles doivent être placées sur une gemme séparée, mais toutes les six peuvent être posées sur la même gemme. Si cette dernière est alliée à un objet (ALLIANCE), la protection contre la transmutation élémentale s'étend à tout l'objet et à toutes ses autres éventuelles gemmes/objet.

La gemme doit préalablement posséder ENCHANTEMENT, avec au minimum une aile active par Grande Ecaille. ALLIANCE est obligatoire si la gemme est alliée à un objet. PERMANENCE et AUTONOMIE sont souhaitables, faute de quoi le pouvoir, puis la gemme, disparaîtront bientôt. INDIVIDUALITE, par contre, n'est pas nécessaire. PURIFICATION doit être accompli entre la pose de chaque Grande Ecaille. Ne s'appliquant qu'à la gemme, ces pouvoirs n'ont pas à être maîtrisés.

Chaque fois que la Grande Ecaille entre en fonction, elle dépense 1 point de rêve. Si une zone de Transmutation Élémentale est jetée là où se trouve la gemme (ou la gemme/objet), la Grande Ecaille fonctionne tant qu'elle y reste, pour une dépense de 1 r. Mais si la gemme quitte la zone et y rentre, il y a une nouvelle dépense de 1 r.

PROTECTION CONTRE LA TRANSMUTATION EN EAU* (Sanctuaire Blanc G4) R-9 r9**

PROTECTION CONTRE LA TRANSMUTATION EN FEU* (Sanctuaire de Plaihe E6) R-9 r9**

PROTECTION CONTRE LA TRANSMUTATION EN AIR* (Sanctuaire Mauve L4) R-9 r9**

PROTECTION CONTRE LA TRANSMUTATION EN TERRE* (Sanctuaire Noir K9) R-9 r9**

PROTECTION CONTRE LA TRANSMUTATION EN BOIS* (Sanctuaire d'Olis A10) R-9 r9**

PROTECTION CONTRE LA TRANSMUTATION EN MÉTAL* (Sanctuaire Plat D14) R-9 r9**

JETS DE RESISTANCE NORMAUX POUR LES GEMMES ET LES OBJETS ENCHANTES

Indépendamment des Grandes Ecailles de protection contre les transmutations élémentales, une gemme enchantée a toujours droit à un jet de résistance égal à $r\%$, r étant son nombre de points de rêve actifs. Même chose pour un fluide.

Si la gemme est une gemme/objet, son jet de résistance est valable pour tout l'objet.

Les gemmes font partie de l'élément terre. Elles ne peuvent donc être affectées que par des zones de Terre en ***. L'objet a néanmoins droit au même jet de résistance si la transmutation est autre que Terre en ***, par exemple Métal en Bois - et ceci bien que la gemme (élément terre) ne soit pas affectée en elle-même. Si plusieurs gemmes sont alliées à l'objet (plusieurs gemmes/objet), le JR de l'objet est égal à la moyenne des points de rêve actifs de toutes les gemmes alliées.

Exemple. Soit un anneau d'argent (mé-

tal) comportant 2 gemmes alliées (2 gemmes/objet) ayant 12 points de rêve actifs pour la première et 15 pour la seconde. Supposons cet anneau victime d'une transmutation de Métal en Bois. Les gemmes ne risquent rien puisqu'elles ne sont pas en métal. Etant enchantées, c'est-à-dire douées de rêve, et *alliées* à l'objet, elle lui donnent néanmoins la possibilité d'un jet de résistance. Celui-ci est égal à la moyenne des points actifs des 2 gemmes, soit 13%. Si le JR réussit, rien n'est affecté. S'il échoue, les gemmes demeurent ce qu'elles sont, mais l'anneau se transforme en bois.

QUEUES DE DRAGON



Il y a 2 tables de Queues de Dragon : les Queues standard et les Queues thanataires. Tout ce qui est directement mortel a été retiré de la première

table pour être confié à la seconde, qui se spécialise par ailleurs dans tout ce qui est morbide. La règle est la suivante. Chaque fois qu'un haut-rêvant utilise la voie de Thanatos, ou chaque fois qu'il augmente cette voie ne serait-ce que d'un seul point d'expérience, sa prochaine Queue de Dragon doit être tirée sur la Table Thanataire.

TABLE STANDARD

Pour les vrai-révants retirer les résultats inférieurs à 21. Quand une Queue dure *un jour*, elle prend effet immédiatement et dure jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant du lendemain.

- 01-05 Mauvaise rencontre en perspective.** Tirer la prochaine rencontre dans les TMR sur la Table Spéciale de Rencontre.
- 06-10 Pélerinage.** Avant de pouvoir à nouveau faire usage de la magie, 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.

11-15 Urgence draconique. Dans les 10 minutes qui suivent l'acquisition de la queue ou le réveil, le haut-rêvant est pris du besoin irrésistible de déclencher 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, la déroba est impossible. 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.

16-20 Réinsertion aléatoire du demi-rêve dans les TMR.

21-24 Insomnie. Impossibilité totale de dormir, et donc de rêver, pendant un jour.

25-28 Ascétisme & désintoxication. Pendant 1d7 jours à compter à partir du lendemain, ne pas manger de viande, ne boire que de l'eau, n'avoir aucun rapport sexuel, ne se livrer à aucune réjouissance quelle qu'elle soit.

29-33 Dépouillement. Faire don de toute la monnaie actuellement possédée à la première personne inconnue rencontrée. En attendant, se garder d'aucune dépense.

34-43 Souvenir obsessionnel de l'archétype. Les prochains points d'expérience dus au stress doivent être mis dans une compétence déterminée aléatoirement.

44-48 Amnésie intellectuelle. Perte totale d'une compétence de Connaissance à déterminer aléatoirement, incluant le draconic, pendant un jour.

49-66 Désir Lancinant. Tirer 1d20 sur la Table des Désirs Lancinants.

67-84 Idée fixe. Tirer 1d20 sur la Table des Idées Fixes.

85-88 Coup de foudre fatal. On devient immédiatement amoureux fou de la première personne inconnue de sexe opposé et de même race rencontrée. Si satisfaction ne peut être obtenue, traiter comme un Désir Lancinant.

89-90 Bourdonnements d'oreille. Pendant un jour, malus de -4 à tous les jets d'Ouïe.

91-92 Larmolement. Pendant un jour, malus de -4 à tous les jets de Vue.

- 93-94 Tremblements.** Pendant un jour, malus de -4 à tous les jets de Dextérité.
- 95-96 Extinction de voix.** Pendant un jour, impossibilit   de chanter ni de crier.
- 97-98 Masque de Narcos.** Pendant 1d7 jours    compter du lendemain, la caract  ristique Apparence baisse de 4 points.
- 99-00 Infarctus.** Perte imm  diate de 2 pts de Vie (et 4 points d'Endurance). Ces points pourront commencer      tre regagner au bout d'un jour.

DESIRS LANCINANTS

Les D  sirs Lancinants durent jusqu'   ce qu'ils soient satisfaites ou qu'ils soient annul  s, le moral   tant tomb      -3. Tant que satisfaction n'est pas obtenue, traiter du point de vue du *moral* chaque situation heureuse comme neutre, neutre comme malheureuse, et malheureuse comme tr  s malheureuse.

Quand le moral a atteint -3, on peut *refouler*. Pratiquement, le D  sir Lancinant (ou le Coup de Foudre Fatal) est annul  , et l'on tire une autre Queue    la place, qui ne peut   tre un autre D  sir Lancinant.

- 01 Danser nu sous la pluie.
- 02 Traire une vache.
- 03 Manger du poisson.
- 04 Manger des champignons.
- 05 Se so  ler, minimum *pas frais*.
- 06 Entendre sonner des cloches.
- 07 Entendre musique, qualit   6 minimum
- 08 Entendre braire un   ne.
- 09 Acheter quelque chose, sans marchander.
- 10 Vendre quelque chose, sans marchander
- 11 Acqu  rir une ch  vre.
- 12 Se rouler dans la boue.
- 13 Marcher dans une bouse.
- 14 Briser un objet de verre.
- 15 Casser 3d6 oeufs en les jetant    terre.
- 16 Passer une nuit sur une   chelle.
- 17 Se faire raser la t  te.
- 18 Masochisme. Perdre 3 points d'Endurance minimum en 1 round.
- 19 M  galomanie.   tre acclam   par un minimum de 10 personnes.
- 20 Erotisme. D  sir de rapports sexuels.

IDEES FIXES

Les Id  es Fixes prennent effet imm  diatement et durent jusqu'   la fin de l'heure du Ch  teau Dormant du lendemain. Si pass   ce d  lai, l'occasion de la manifester ne s'est pas pr  sent  e, la Queue prend fin n  anmoins. Si elle entre en contradiction avec une autre Queue de

Dragon, ou est physiquement impossible, retirer. Si on la refuse ou nie une fois ent  rin  e, on re  oit imm  diatement un Souffle de Dragon (sans pour autant annuler la Queue).

- 01 Ne s'exprimer qu'en chantant.
- 02 Toujours commencer une phrase par un gros mot.
- 03 Ne communiquer que par   crit.
- 04 Garder sur soi 3d6 kilos de cailloux.
- 05 Tra  ner son   p  e en laisse (ou sa meilleure arme).
- 06 Toujours garder une main sur la t  te.
- 07 Avoir le visage noirci    la cendre.
- 08 Refuser toute esp  ce de monture.
- 09 Refuser tout contact avec l'eau, m  me boire.
- 10 Aller *tout nu*, sans porter le moindre paquet ni objet.
- 11 Refuser de franchir l'eau (ni nage, bateau ni pont)
- 12 Refuser de parler    toute personne de l'autre sexe
- 13 Toujours marcher    quatre pattes.
- 14 Boulimie. Manger au moins un point de Sust par heure.
- 15 Refuser de porter les yeux sur tout symbole   crit.
- 16 Refuser d'aller sur une route, ou    proximit   d'une route.
- 17 Ne r  pondre    aucune question.
- 18 Ne poser aucune question.
- 19 Refuser de se d  lester du moindre objet, ni donner ni pr  ter.
- 20 Refuser de monter dans les TMR.

TABLE DES COMPETENCES

Utiliser la table suivante pour la Queue de Dragon *Souvenir Obsessionnel de l'Arch  type*. C'est volontairement que la voie de Thanatos en est exclue.

- 01 Dague
- 02   p  e 1 ou 2 M
- 03 Hache 1 ou 2 M
- 04 Lance 1 ou 2 M
- 05 Masse 1 ou 2 M
- 06 Fl  au
- 07-08 Pique 2 M
- 09 Corps    corps
- 10 Arbal  te
- 11 Arc
- 12 Dague de jet
- 13 Hache de jet
- 14 Javelot
- 15 Fronde
- 16-17 Fouet
- 18-19 Filet
- 20-21 Lasso
- 22-23 Sarbacane
- 24 Bouclier
- 25-26 Chant
- 27-28 Danse
- 29-30 Discours
- 31 Discr  tion
- 32 Escalade
- 33 Esquive
- 34 Saut
- 35 Se cacher

- 36-37 Cuisine
- 38-39 Course
- 40-41 Dessin
- 42-43 Srv ext  rieur
- 44-45 Bricolage
- 46-47 Charpenterie
- 48-49 Com  die
- 50-51 Commerce
- 52 Equitation
- 53-54 Ma  onnerie
- 55-56 Musique
- 57 Picpocket
- 58-59 S  duction
- 60-61 Srv cit  
- 62-63 Srv D  sert
- 64 Srv for  t
- 65-66 Srv glaces
- 67 Srv marais
- 68-69 Srv montagne
- 70-71 Srv sous-sol
- 72-73 Travestissement
- 74-75 Acrobatie
- 76-77 M  tallurgie
- 78-79 Jeu
- 80-81 Jonglerie
- 82-83 Maroquinerie
- 84 Natation
- 85 Navigation
- 86 Orf  vrie
- 87-88 Serrurerie
- 89 Alchimie
- 90 Astrologie
- 91 Botanique
- 92-93 Chirurgie
- 94 L  gendes
- 95 Lire &   crire
- 96 M  decine
- 97 Zoologie
- 98 Oniros
- 99 Hypnos
- 00 Narcos

Table Sp  ciale de Rencontres 1d7

1. Mangeur de R  ve 1d6 r.
2. Mangeur de R  ve 2d6 r.
3. Reflet d'Ancien R  ve 2d6+4 r.
4. Tourbillon Blanc 2d6+4 r.
5. Tourbillon Noir 2d8+4 r.
6. Passeur Fou 2d8 r. Le Passeur Fou emporte imm  diatement le demi-r  ve du haut-r  vant jusqu'   la plus proche case o   il a un sort en r  serve, l'obligeant    le d  clencher. Peu importe la distance, m  me si elle exc  de les 2d8. A distances   gales, choisir le haut de la carte en priorit   et tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Si aucun sort n'est en r  serve, le Passeur Fou emporte le demi-r  ve du haut-r  vant dans une direction al  atoire et    un nombre de cases   quivalent    ses points de r  ve.
7. Tourbillon Rouge 2d8 r. Le Tourbillon Rouge est un tourbillon vampire. Chaque round o   il n'est pas vaincu, il fait d  river le demi-r  ve de 4 cases, draine 2 points de r  ve et 1 point de Vie.

On peut se d  rober normalement devant ces rencontres.

QUEUES DE DRAGON THANATAIRES

- 01-05 **Mauvaise rencontre en perspective.** Même que la Queue standard.
- 06-10 **Pèlerinage.** Même que la Queue standard.
- 11-15 **Urgence draconique.** Même que la Queue standard, sauf que déclencher en priorité un sort par Thanatos.
- 16-20 **Réinsertion aléatoire** du demi-rêve dans les TMR. Même que la Queue standard.
- 21-24 **Insomnie.** Même que la Queue standard.
- 25-28 **Ascétisme & désintoxication.** Même que la Queue standard.
- 29-38 **Souvenir morbide de l'archétype.** Les prochains points d'expérience dus au stress doivent être mis en voie de Thanatos.
- 39-42 **Désir de boire du sang chaud.**

43-46

47-50

51-54

55-58

59-62

63-66

67-70

71-73

74-76

Pour ce désir et les suivants, appliquer normalement les règles des Désirs Lancinants.

Désir de dormir dans un cercueil ou autre lieu de sépulture.

Désir d'assister à une exécution capitale.

Désir de parler à un crâne (humain) pendant un minimum de 15 minutes.

Désir de tuer un mammifère avec ses mains.

Désir de blesser une femme. Causer au minimum une blessure légère.

Désir de blesser un enfant. Idem.

Désir d'escalade difficile. Hauteur à grimper : 4d6 m. Difficulté de l'escalade : 1d4-4.

Injurier la première personne inconnue rencontrée.

Couardise irraisonnée. A la prochaine occasion de combat, obligation de fuir, de se cacher

77-85

86-95

96-00

ou de se rendre. Impossibilité d'utiliser aucune magie, ni sur l'ennemi, ni sur soi-même.

Héroïsme forcené. A la prochaine occasion de combat, obligation de charger 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.

Haine fatale. On devient immédiatement haineux et jaloux envers la première personne inconnue de même sexe et de même race rencontrée. Satisfaction s'obtient en blessant gravement ou en infligeant une cuisante humiliation publique. Traiter comme un Désir Lancinant.

Infarctus. Perte immédiate de 4 pts de Vie (et 8 points d'Endurance). Ces points pourront commencer à être regagnés au bout d'un jour

SOUFFLES DE DRAGON



Quand un souffle dure RD jours, déterminer ce nombre de la même façon que le nombre de points d'un rêve de dragon. Sur

une base minimum de 7, ajouter 1d8-1, et recommencer tant que le dé donne 7. Dans tous les cas, bien que le souffle commence à l'instant même, le nombre de jours n'est compté qu'à partir du lendemain, et le souffle dure jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant du dernier jour.

Pour les vrai-révants, retirer tous les résultats inférieurs à 61.

- 01-05 **SOMMEIL SANS REVE.** On ne rêve plus pendant RD jours, pas même dans les Hautes Terres pour la récupération du rêve.
- 06-10 **MAUVAISES RENCONTRES EN PERSPECTIVE.** Tirer les RD prochaines rencontres dans les TMR sur la Table Spéciale de Rencontres.

11-15

PERIPLE. 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 messenger ne peut y aller à sa place. A chaque fois, la purification s'obtient en réussissant r à -3 pour les Sanctuaires ou r à -5 pour les Nécropoles (+ draconic). En cas d'échec, même règle que pour vaincre le Fleuve. (Tirer 1d2. 1 = Périple des Sanctuaires ; 2 = Périple des Nécropoles.)

16-20

FERMETURE DES CITES. 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 R à -9 (+ draconic), même règle que pour vaincre le Fleuve. Dès qu'une Cité est conquise, elle rede-

vient une case normale. On n'est pas obligé de reconquérir toutes les Cités. Un Tourbillon peut emporter le demi-rêve par dessus une cité sans qu'il se passe rien, mais s'il l'y dépose, le haut-rêvant doit aussitôt tenter de vaincre la Cité. Même chose avec un Passeur. Si le haut-rêvant y envoie un Messenger à sa place, c'est ce dernier qui devra tenter de la conquérir avec son propre rêve (comme pour le Fleuve).

21-25

DEBORDEMENT. Une case des TMR à déterminer aléatoirement, autre qu'une case de Fleuve, Lac ou Marais, devra dorénavant être vaincue à chaque fois comme si elle était une case de Fleuve. Cette situation est définitive. La case conserve par ailleurs toute son identité

26-30

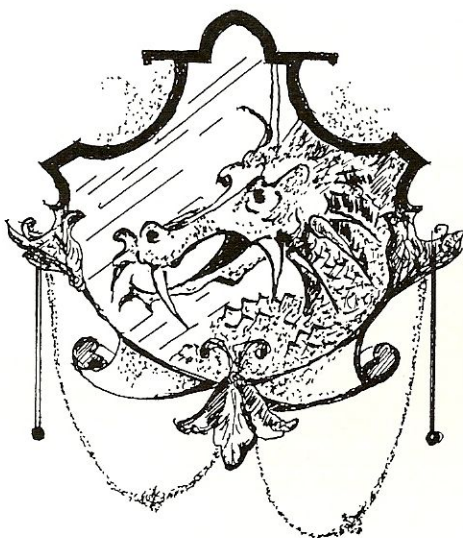
IMPRATICABILITE DES PONTS. Pendant RD jours, les ponts doivent être vaincus comme s'ils étaient des cases de Fleuve. Ils conservent néanmoins leur identité pour le lancer des sorts.

- 31-35 DESORIENTATION.** Pendant RD jours, le haut-rêvant ne peut retrouver le chemin d'un certain type de case sur la carte des TMR. Pratiquement, le type 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 de Fleuve, Lac ou Marais, 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 PEAGE.** Pendant RD jours, traverser un Pont ou pénétrer dans une Cité coûte un point de rêve.
- 46-50 MONTEE LABORIEUSE.** Pendant RD jours, monter dans les TMR coûte 2 points de rêve au lieu d'un, et le voyage accéléré est impossible.

- 51-55 DOUBLE RESISTANCE DU FLEUVE.** Pendant RD jours, toute case de Fleuve, Lac ou Marais doit être consécutivement vaincue deux fois. Si la seconde fois échoue, le demi-rêve redescend et il faut recommencer au début.
- 56-60 CONFUSION DRACONIQUE.** Perte de la connaissance d'un sort, sortilège ou rituel, à déterminer aléatoirement. Le haut-rêvant peut le ré-apprendre s'il en possède le parchemin, mais il en perd tous les bonus dus à l'usage.
- 61-65 EPUISEMENT.** Pendant RD jours, doubler tous les points de Fatigue. Chaque heure de marche coûte ainsi 2 points, de même que chaque case de déplacement dans les TMR ; chaque heure de veille coûte en soi 2 points ; chaque heure de travail 2 points.
- 66-70 PERTE DANS UNE CARACTERISTIQUE.** La perte est de 1d7 points et dure RD jours. Jouer alors 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
 - 2 Constitution

- 3 Force
- 4 Agilité
- 5 Dextérité
- 6 Vue
- 7 Ouïe
- 8 Odorat
- 9 Volonté
- 10 Empathie
- 11 Rêve
- 12 Eloquence

- 71-75 VIEILLISSEMENT INSTANTANE.** Le vieillissement est de 1d7 ans. Jouer un jet de CONSTITUTION ajusté négativement au nombre d'années perdues. En cas d'échec, perte d'un point en CONSTITUTION.
- 76-79 NON-COMBATIVITE.** 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 PERPETUELLE.** Le personnage est atteint de RD 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 RD Queues aient été appliquées.



TÊTES DE DRAGON



es Têtes de Dragon sont réparties en 2 tables. La première donne des Têtes sans rapport avec l'usage du haut-rêve et est donc accessible aux

vrai-révants. La seconde ne concerne que l'usage du haut-rêve et n'est accessible qu'au haut-révants. Quand un vrai-révante obtient une Tête (cas rare mais possible), il doit obligatoirement la tirer sur la Table I. Un haut-révante, par contre, peut librement choisir de tirer Table I ou Table II.

Quand une Tête est dite *unique*, retirer si le personnage la possède déjà. Quand elle est dite *cumulable*, les jets de dés indiqués bénéficient d'un nouveau bonus de +1 chaque fois qu'elle est réobtenue. Par exemple un jet de VUE à -2 devient un jet de VUE à -1, un jet d'EMPATHIE à +4 passe à +5.

TABLE I

- 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 LIMITE DE RÉUSSITE.** Permet de réussir automatique-

ment 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. Ces dernières sont toujours considérées êtres 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-révante 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-révante, permet uniquement de remonter sa Chance à sa valeur originelle. Si le haut-révante a encore toute sa Chance, tirer une autre Tête. Unique pour les vrai-révants.

29-34 DON DE VOIR LA MAGIE. Un jet de VUE à -2 permet de distinguer une aura bleutée délimitant les zones magiques ou entourant les objets enchantés ou les créatures soumises à l'effet d'un sort, sortilège ou rituel. Un seul essai par zone, objet ou personnage. Cumulable.

35-40 DON DE HAUT-REVE. Ce don permet d'accéder aux Terres Médiannes en demi-rêve et est indispensable pour comprendre le draconic et être magicien. Tous les haut-révants sont par définition déjà censés le posséder. Unique.

41-46 DON DE SENTIR LES HAUT-REVANTS. Un jet d'EMPATHIE à 0 permet de savoir si tel personnage est ou non un haut-révante. Il faut pour cela s'en trouver à une distance n'excédant pas sa hauteur (zone d'engagement) 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 +4 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 RESISTANCE A LA MAGIE. Cette Tête accorde un bonus de 10% net à tous les jets de résistance contre les sorts, sortilèges et rituels (y compris les sorts lancés par un objet via une Ecaïlle d'Activité), mais ne s'applique pas aux potions, Griffes de Thanatos et autres effets des objets magiques). Cumulable : si cette Tête est à nouveau obtenue, le bonus passe à +20%, etc.

59-64 DON DE NON-RESISTANCE 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 0 permet de s'endormir instantanément et de dormir au moins une 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 LIMITE DE RESISTANCE AU POISON. Pour l'empoisonné bénéficiaire de cette Tête, la puissance des poisons est divisée par 2 (arrondie à l'inférieur). Unique.

77-82 DON LIMITE DE RESISTANCE A LA MALADIE. Pour le malade bénéficiaire de cette Tête, la gravité des maladies est divisée par 2 (arrondie à l'inférieur). Unique.

- 83-88 DON D'APPRIVOISER LES ANIMAUX.** Un jet d'EMPATHIE à +4 permet de rendre amical un animal non agressif, et à -4 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 0 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 DE GUERISON.** Donne un bonus de +4 aux jets de DEXTERITE/Chirurgie. Cumulable.

TABLE II

- 01-10 DON DE DOUBLE-REVE.** Lors de la récupération des points de rêve, permet de jeter 1d8-1 toutes les demi-heures draconiques (60') au lieu de toutes les heures. Unique.
- 11-20 DON DE VOYAGE ACCELERE.** Permet à tout moment l'option du voyage accéléré dans les TMR sans avoir à dépenser un point de rêve supplémentaire. Unique.
- 21-30 AUGMENTATION DU REVE ACTUEL.** Permet d'augmenter définitivement la limite du rêve actuel. L'augmentation est de 2 points au dessus de la caractéristique REVE. Lors de la récupération de rêve, les jets de 1d8-1 peuvent continuer à être tentés, d'heure en heure, jusqu'à ce que la nouvelle limite soit atteinte ou dépassée, même si la caractéristique REVE est d'ores-et-déjà dépassée. De même, en cas d'excédent, on perd un point de rêve au début de chaque nouvelle heure du Vaisseau jusqu'à ce qu'on soit revenu à la nouvelle limite et non la caractéristique REVE. Noter que cette dernière, pour le lancer des sorts, demeure inchangée. Cumulable : si cette Tête est à nouveau obtenue, la

- nouvelle limite est à nouveau amplifiée de 2 points. Toutefois, elle ne peut jamais dépasser le double de la caractéristique REVE. Dès que cette ultime limite est atteinte, la Tête cesse d'être cumulable.
- 31-40 CONNAISSANCE INTUITIVE D'UN NOUVEAU SORT.** Le haut-rêvant bénéficiaire de cette Tête se retrouve en possession de la formule d'un nouveau sort, sortilège 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, y compris un Lac ou un Marais, mais pas une case de Fleuve, comme étant sa Terre d'Attache. Ensuite, à n'importe quel round de voyage dans les 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. Cette dernière doit être vaincue normalement s'il s'agit d'un Lac ou d'un Marais. 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 PRESENT DES CITES.** 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 vaincue, Fleurs, Messagers et Passeurs ayant 2d6 r. 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 RESERVE EN SECURITE.** Un haut-rêvant possédant cette Tête peut traverser une case où il a un sort en réserve sans forcément le déclencher s'il ne le souhaite pas. Même chose si un Tourbillon le détourne sur une case de réserve. Déclencher un sort en réserve devient un acte volontaire. (Même chose pour

- un Echec Total en réserve.) Cette Tête s'applique à toutes les cases. Unique.
- 71-80 RESERVE 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 (tous 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 QUETE 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 vaincue, selon les règles usuelles, la victoire devient définitive, et la case n'aura plus jamais besoin d'être vaincue. Une fois le Lac ou le Marais choisi, le haut-rêvant ne peut en changer, mais a droit à un nombre illimité d'essais pour le vaincre. Cumulable : on peut vaincre 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 vaincue 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.

VOIE DE THANATOS



est-elle la quatrième voie ?

Oniros est le rêve. Or ce qui est important, c'est qu'on parle précisément de rêve, c'est-à-dire qu'on l'oppose à une *réalité*. Le passage de l'un à l'autre se fait, dans un sens, par le sommeil : passage de la réalité au rêve ; et dans l'autre, par le réveil : passage du rêve à la réalité. Le sommeil, qui engendre le rêve, c'est Hypnos et Narcos. Le réveil, qui engendre la réalité, c'est Thanatos, la mort.

Pourquoi la mort ? A cause du point de vue auquel on se place, auquel on *est* obligé de se placer, c'est-à-dire le rêve, à l'intérieur duquel nous nous trouvons. La soi-disant réalité des Grands Rêveurs est par définition inaccessible aux créatures rêvées. A cause de cela, le réveil ne doit pas être considéré comme *engendrant la réalité*, mais comme *tuant le rêve*. Et c'est pourquoi il s'agit bel et bien de Thanatos, la mort. N'oublions pas en effet que si le rêve meurt, si les Grands Rêveurs se réveillent, il n'y a plus rien.

Mais comment les haut-révants peuvent-ils influencer le rêve des Grands Rêveurs par la voie de la mort ? La réponse est : parce que les Grands Rêveurs y sont particulièrement sensibles. Parce qu'ils sont eux-mêmes mortels dans leur propre plan d'existence, qu'ils en ont conscience, et dès lors peuvent rêver de la mort. Mais de même qu'ils n'ont aucun pouvoir sur la mort dans leur réalité, ils n'en ont que peu ou pas du tout dans leur rêve ; et c'est pourquoi existent les cauchemars, qui sont des rêves de mort, des rêves non voulus. Et c'est parce que ces rêves non voulus sont possibles que, du point de vue des créatures rêvées, haut-rêve et magie sont possibles également.

a voie de Thanatos est la voie de la mort. On peut alors se demander ce qu'elle a de commun avec les trois autres, ou en d'autres termes, pourquoi

Les haut-révants de Thanatos affirment alors que leur voie est la première et la dernière, et que sans elle aucune des trois autres ne pourrait exister ; car c'est de Thanatos-même que découlent les principes de la magie.

Certes, répondent les autres haut-révants, mais il n'en demeurent pas moins que pour influencer le rêve des Grands Rêveurs, ceux de Thanatos utilisent le moyen de pression le plus dangereux, si dangereux qu'il en devient du même coup le plus stupide ! Les arguments de la mort et du cauchemar sont en même temps ceux du réveil ; et le réveil, en tant qu'annihilation du rêve, est l'annihilation de tout, la négation de tout, à commencer par la magie elle-même et les haut-révants qui la pratiquent. Voie de la mort, certes, mais du point de vue des créatures rêvées, essentiellement voie du suicide. Un haut-rêvant de Thanatos n'est finalement rien d'autre qu'un fou qui scie la branche sur laquelle il est assis.

C'est cet aspect de la voie de Thanatos qu'il était important de souligner : son côté suicidaire, anti-rêve, "contre-nature".

AUTOMETAMORPHOSE EN BÊTE

Nombre de personnages de joueurs haut-révants ne prennent qu'un seul sort de Thanatos : Autométamorphose en Bête. Ce sort leur semble intéressant, parce qu'il leur permet de voler, de se faufiler, et puis parce que c'est tellement "classe" de se transformer en animal !... Il est évident qu'ils n'ont pas entrevu le côté thanataire, c'est-à-dire négatif, anti-rêve, contre-nature du processus. Ce n'est pas pour rien que ce sort appartient à cette voie. Mais il est également vrai que rien dans la *lettre* ne l'indiquait vraiment, tout était dans l'idée. Avec les précisions additionnelles suivantes, remettons les choses en place, les pendules à l'heure et les points sur les i.

Les caractéristiques physiques sont celles de l'animal choisi, c'est-à-dire TAILLE, CONSTITUTION, FORCE, PERCEPTION.

Les caractéristiques conservées par le haut-rêvant sont INTELLECT, VOLONTE, REVE. Son Endurance et ses points de Vie sont calculés d'après les caractéristiques de l'animal.

La PERCEPTION de l'animal comprend en un seul bloc VUE, OUIE, GOUT, ODORAT et EMPATHIE. La portée des sorts lancés sous forme animal est donc calculée d'après la PERCEPTION de l'animal qui remplace l'EMPATHIE du personnage.

Les notions d'Apparence, d'Eloquence et de Chance disparaissent. Dextérité et Agilité (ou leur équivalent) sont directement incluses dans les compétences de l'animal. Enfin sa TAILLE ne peut excéder celle du personnage. Un haut-rêvant de 70 kilos qui se transforme en ours ne se transforme guère qu'en un ourson de 70 kilos. Certains animaux deviennent dès lors improbables : cheval, aligote, etc.

Le haut-rêvant n'acquiert que les caractéristiques physiques de l'animal, pas ses caractéristiques spéciales ou magiques. Ainsi un haut-rêvant transformé en sirène, sorte de requin-phoque, ne pourra pas obtenir les illusions dont ces créatures son capables, ni avoir un chant irrésistible. Transformé en oiseau-oracle, le haut-rêvant pourra toujours parler, mais son discours ne reflètera pas automatiquement la vérité. Et ainsi de suite.

Volonté

La caractéristique VOLONTE est celle du haut-rêvant. 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 VOLONTE à zéro. (Proie de la voie thanataire, la notion de moral d'un autométamorphosé disparaît.)

Réussite : le haut-rêvant garde ou reprend le contrôle de l'animal et à la prochaine occasion, le jet de VOLONTE sera à nouveau à zéro.

Particulière : idem, avec points d'expérience possibles.

Echec : 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 VOLONTE à -1, et ainsi de suite (ajustements cumulatifs de -1) de round en round jusqu'à la réussite ou l'échec total.

Echec Total : la volonté du haut-rêvant est définitivement annihilée. A partir de cet instant, l'animal passe entièrement sous le contrôle du Gardien des Rêves et jusqu'à la fin de la durée de l'autométamorphose. Redevenu humain, le haut-rêvant 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 rejoue alors un jet de VOLONTE, à nouveau à zéro (et moral toujours zéro).

Réussite : il recouvre son esprit humain et son moral normal.

Particulière : idem, avec points d'expérience possibles.

Echec : son esprit reste celui de l'animal. Nouveau jet de VOLONTE une heure plus tard, à -1, et ainsi de suite, d'heure en heure jusqu'à la réussite ou l'échec total.

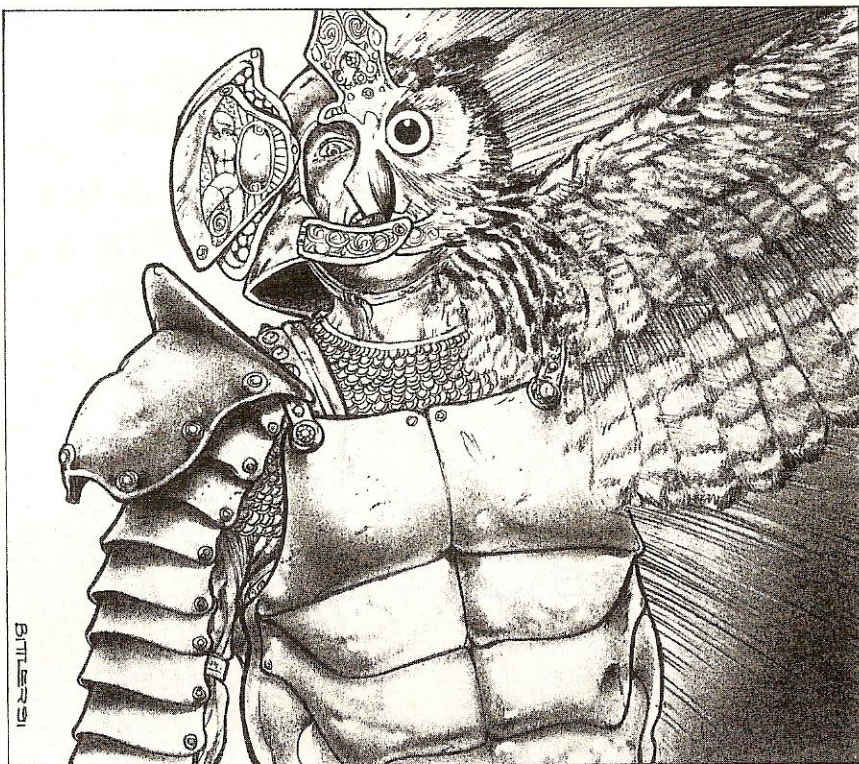
Echec Total : son esprit est définitivement animal, comme s'il avait été envoûté et métamorphosé d'Esprit. Seule une ANNULATION DE MAGIE (Forêt spécifique) R-7 r7, accomplie par un tiers pourra le délivrer.

Endurance

L'Endurance de tous les animaux sera désormais calculée : somme de VIE + CONSTITUTION. (Les points de Vie étant eux-mêmes obtenus, comme pour les humains, par la moyenne de TAILLE + CONSTITUTION, éventuellement arrondi au supérieur). Les animaux de petite taille ont peu d'Endurance et doivent dormir souvent. Appliquer les mêmes règles de perte d'endurance et de fatigue que pour les humains.

Etat physique

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.



Exemple. Un haut-rêvant veut se métamorphoser en Faucon, animal possédant 12 points d'Endurance. Or le personnage a déjà une blessure légère. Une fois l'autométamorphose accomplie, le faucon aura lui-aussi une blessure légère ; et puisqu'une telle blessure coûte 1d6 points d'Endurance, l'Endurance de l'animal sera aussitôt diminuée de 1d6. Elle pourra remonter normalement par le sommeil.

Supposons maintenant un haut-rêvant blessé gravement se transformant en une chauve-souris de 7 points d'Endurance. L'animal doit immédiatement en perdre 2d6. Et il y a toutes les chances que le haut-rêvant se métamorphose en une chauve-souris mourante et plongée dans le coma.

Inversement, supposons le haut-rêvant bien portant au départ, mais recevant une blessure légère sous forme animale et n'ayant que 3 points d'Endurance (animale) au moment où il retrouve sa forme humaine. Le haut-rêvant se retrouvera lui-même blessé légèrement et n'aura, humain, que 3 points d'Endurance. Cette dernière pourra remonter selon les règles normales.

Les animaux présentés pour modèles couvrent à peu près l'éventail des créatures généralement choisies par les candidats à l'autométamorphose. Le Gardien des Rêves aura ainsi une base précise pour leurs caractéristiques physiques et pourra facilement extrapoler les animaux voisins. Les modèles peuvent également

servir pour de simples animaux PNJ. Pour ces derniers, les compétences peuvent éventuellement varier, un peu au dessus ou au dessous de celles indiquées. Pour les autométamorphosés, en revanche, on utilisera toujours les compétences moyennes indiquées sans rien y changer. En ce qui concerne les caractéristiques, elles devront être tirées avec les dés indiqués, et le tirage effectué dans l'ordre : CONSTITUTION, FORCE, PERCEPTION.

Pour chaque modèle, la TAILLE est toujours fixe et correspond plus à l'envergure générale de l'animal qu'à son poids. Ainsi le Faucon a une TAILLE de 02 alors qu'il pèse moins d'un kilo. De même la VITESSE et la Protection (négative pour les petites Tailles) sont fixes. Les +dom personnels indiqués, de même que les points de Vie et d'Endurance (entre crochets) correspondent à la moyenne et devront être recalculés précisément pour les autométamorphosés.

CONTROLE DES ENTITES DE CAUCHEMAR

Il s'agit plus d'un pouvoir que d'un sort. Quand une entité de cauchemar non incarnée (Peur, Haine, Désespoir) est vaincue par le rêve avec l'utilisation de la voie de Thanatos, et uniquement, elle ne se dissout pas à zéro point de rêve. Elle regagne immédiatement autant de points de rêve qu'il en reste à son vainqueur et reste à sa disposition. Pratiquement, elle continue à l'entourer de son aura (verte, bleu ou rouge), mais si faiblement qu'il

faut réussir Vue à -8 pour la distinguer. Elle est maintenant *contrôlée* par le haut-rêvant. 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 maximum égale à l'Empathie du haut-rêvant en mètres (E1). L'entité se détache alors du haut-rêvant et se dirige vers la victime désignée pour livrer une attaque par le rêve, attaque qui obéit en tous points aux règles normales. 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 vainct l'entité, celle-ci change de propriétaire et peut être renvoyée à l'expéditeur. L'entité possède toujours autant de points de rêve qu'il en restait à son précédent vainqueur.

La seule chose que l'on puisse faire avec une entité de cauchemar que l'on contrôle est de la lancer sur une victime. Noter alors que dès que la victime 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 entités de cauchemar 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.

Un haut-rêvant peut contrôler simultanément plusieurs entités différentes. Mais, dans tous les cas, le nombre maximum d'entités contrôlables est limité à son niveau en voie de Thanatos (minimum niveau +1).

Note sur les entités de cauchemar

Soulignons quelques points de règles sur les entités de cauchemar, qui peuvent paraître encore obscurs.

Un personnage en train de combattre une entité ne peut pas monter dans les TMR. Toutes les autres actions sont possibles, mais soumises à la règle suivante. On commence toujours, durant le round, par régler les attaques par le rêve. Puis, si le personnage ne vient de perdre aucun point de rêve, il peut agir normalement pour le reste du round. Si en revanche il en perd ne serait-ce qu'un point, il est considéré *sonné* pour tout le reste du round et toutes ses actions doivent au minimum obtenir une significative.

FAUCON

TAILLE	02	VITESSE vol	16/36	VIE	[05]
CONSTIT	d6+4 [07]	+dom	[-4]	END.	[12]
FORCE	d3+1 [03]	Protect	-5		
PERCEPT	d10+10 [15]				
Bec & serres	11 niv +3	init	08	+dom	+1 (+ ajst personnel)
Esquive (en vol)	09 niv 0				

CHAUVE-SOURIS

TAILLE	01	VITESSE vol	12/28	VIE	[03]
CONSTIT	d6+1 [04]	+dom	n.a.	END	[07]
FORCE	01	Protect	-10		
PERCEPT	d10+5 [10]				

Un personnage possédé par une entité de cauchemar regagne aussitôt autant de points de rêve qu'il en restait à l'entité, mais ne peut en regagner aucun autre tant que dure la possession. Un haut-rêvant peut toujours faire usage de la magie, mais sans pouvoir regagner les points qu'il dépense. S'il tombe à zéro, il s'endort, et ne pourra se réveiller que lorsque l'entité aura été annulée. Entre temps, il peut fort bien mourir de faim ou de soif. L'entité, elle, conserve toujours le même nombre de points de rêve, même si sa victime en perd ou en dépense. C'est ce nombre que devra dépenser un haut-rêvant pour l'annuler par Annulation de Magie.

On ne peut être possédé que par une entité de cauchemar à la fois. Si un personnage possédé meurt, quelle que soit la cause de sa mort, l'entité recouvre son autonomie et peut à nouveau posséder quelqu'un d'autre. Qui plus est, elle recouvre son nombre *originel* de points de rêve, c'est-à-dire d'avant le combat par le rêve, plus un point. C'est ainsi que grossissent les entités de cauchemar, de victime en victime.

Lors du combat par le rêve, les attaques/parades ne suivent pas le schéma d'un round classique. On peut continuer à attaquer tant qu'on réussit une attaque non parée. L'attaque ne change de camp que quand elle échoue ou est parée. Le changement d'attaquant détermine le changement de round. Un round peut ainsi se composer d'un nombre indéterminé d'attaques, toutes venant du même attaquant.

RITUELS D'INVOCATION DES ENTITE DE CAUCHEMAR

INVOCATION D'UN DESESPoir (Désolation) R-7 r7
INVOCATION D'UNE HAINE (Marais) R-7 r7
INVOCATION D'UNE PEUR (Gouffre) R-7 r7

Ces trois rituels se présentent sous le même format. Ils obéissent en tous points aux règles standards des rituels.

portée spéciale
durée spéciale
JR aucun

AIGLE

TAILLE	05	VITESSE vol	16/60	VIE	[08]
CONST	d6+8 [11]	+dom	[-1]	END	[19]
FORCE	d6+6 [09]	Protect	-2		
PERCEPT	d10+10 [15]				
Bec & serres	12 niv +3	init	09	+dom	+2 (+ ajst personnel)
Esquive (en vol)	09 niv 0				

CHOUETTE

TAILLE 02		VITESSE vol 14/30	VIE [04]
CONSTIT d6+3 [06]		+dom [-4]	END [10]
FORCE d2+1 [02]		Protect -6	
PERCEPT d10+8 [13]			

Bec & serres 10 niv +3 init 08 +dom 0 (+ajst personnel)
Esquive (en vol) 08 niv 0

FOUINE, MARTRE ...

TAILLE 02		VITESSE 12/26	VIE [05]
CONSTIT d6+4 [07]		+dom [-4]	END [12]
FORCE d3+1 [03]		Protect -6	
PERCEPT d10+5 [11]			

Morsure 08 niv +3 init 07 +dom -1 (+ajst personnel)
Esquive 08 niv 0
Discrétion 11 niv +5

CHIEN DE TYPE BERGER

TAILLE 06		VITESSE 14/32	VIE [08]
CONSTIT d6+8 [11]		+dom [0]	END [19]
FORCE d6+8 [11]		Protect 0	
PERCEPT d10+8 [13]			

Morsure 11 niv +3 init 08 +dom +1 (+ajst personnel)
Esquive 11 niv +1
Saut, Course 11 niv +5

CHAT DOMESTIQUE

TAILLE 02		VITESSE 12/28	VIE [05]
CONSTIT d6+5 [08]		+dom [-4]	END [13]
FORCE d3+1 [03]		Protect -4	
PERCEPT d10+8 [13]			

Morsure 10 niv +3 init 08 +dom 0 (+ajst personnel)
Esquive 11 niv +3
Discrétion 11 niv +5

effet Par ce rituel, le haut-rêvant de Thanatos invoque une entité de cauchemar 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 rapport 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 draconiques. 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 du haut-rêvant, elle l'attaque par le rêve. 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 11 à 20 points de rêve (1d10+10).

Part. Le haut-rêvant ne dépense que 3 points de rêve.

Ech.T. Le haut-rêvant dépense 10 points de rêve en pure perte : aucune entité ne répondra à son invocation.

SORTS DE THANATOS

PUTRESCENCE (Marais) R-8 r1+

portée E1

durée permanente

JR aucun

effet Ce sort ne peut être dirigé que contre un objet. L'effet est un vieillissement 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 10 ans seront suffisants pour changer un cadavre en squelette ou pour venir à bout du tissu et du papier, 20 ans pour du parchemin ou du cuir souple, 30 pour du cuir épais et du bois léger. 40 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 cible du sort ne peut être qu'un seul objet, lui-même constitué d'une seule chose (même règle que pour les *Yeux d'Hypnos*). Il n'y a pas de jet de résistance et la putrescence est définitive. En cas de Détection d'Enchantement, l'objet ne dispense aucune aura. Il n'est pas magique.

FLETRISSEMENT (Fleuve) R-8

r1+

portée E1

durée spéciale

JR r%

effet Ce sort s'applique à des êtres vivants, humains ou humanoïdes, et a pour effet de flétrir leur apparence et de les enlaidir. Chaque point de rêve dépensé fait baisser l'Apparence de la cible de 1 point. Si la cible réussit son JR, r%, non seulement elle n'est pas affectée, mais le haut-rêvant doit immédiatement réussir un jet de points actuels de rêve à zéro ou subir lui-même l'effet de son sort.

La perte d'Apparence n'est pas définitive. Chaque jour, à la fin de son heure de naissance, la victime peut jouer un jet d'Apparence à zéro en prenant non pas son Apparence actuelle, mais son Apparence initiale. Réussite normale : regain de 1 point. Particulière : regain de 2 points. Echec normal : rien. Echec Total : perte d'un nouveau point. Dans tous les cas, l'Apparence d'un personnage ne peut jamais tomber en dessous de 1.

Détection d'Enchantement donne une réponse affirmative sur une personne victime d'un Flétrissement. Par ailleurs, la victime peut conjointement subir l'effet de n'importe quel autre sort ou sortilège.

PEUR THANATAIRE (Lac) R-9

r1+

portée E1

durée HNm

JR r%

effet Ce sort doit être préalablement lancé 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 r%, 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.

Le lanceur du sort est lui-même immunisé contre les effets de sa peur. Noter enfin que c'est la seule vue de l'objet qui déclenche la peur. Il n'y a donc aucun effet tant que l'objet est dissimulé, dans une poche par exemple.

THANATOEIL (Nécropole) R-5

r1+

portée E1

durée HNc

JR r%

effet Le Thanatoeil, parfois simplement appelé *mauvais oeil* est un sortilège de malédiction qui ne se lance que sur des créatures vivantes, humains ou humanoïdes. Si la victime manque son JR r%, 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% réussit, non seulement la victime n'est pas affectée, mais le haut-rêvant doit quant à lui réussir points actuels de rêve à zéro ou subir en retour l'effet du sortilège.

Détection d'Enchantement donne une réponse affirmative sur une personne victime d'un Thanatoeil. Par ailleurs, la victime peut conjointement subir l'effet de n'importe quel autre sort ou sortilège.

PIERRE DE TENEBRES

(Gouffre) R-6 r1+

portée E2

durée spéciale

JR r%

effet Ce sort est un des rares exemples de *zone de Thanatos*. Ces zones diffèrent des zones d'Oniros en ce que leur durée et leur rayon dépendent des points de rêve dépensés. Qui plus est, le centre de la zone doit toujours être un objet ou un composant spécifique.

Les zones de Thanatos ne font pas d'emblée leur rayon maximum. Elles grandissent progressivement, puis régressent progressivement avant de disparaître. A la fin du premier round, elles font 2 mètres de rayon, à la fin du second round, elles font 4 mètres de rayon, à la fin du troisième, elles en font 6, et ainsi de suite par accroissement de 2 mètres. La durée de leur croissance est égale en rounds au nombre de points de rêve dépensés. Si par exemple 6 r sont dépensés, la zone croîtra pendant 6 rounds, pour faire 12 mètres de rayon à la fin du sixième round. Dès que leur croissance est achevée, elles rapetissent pareillement, à raison de 2 mètres par round. Dans notre exemple, la zone ne fera plus que 10 mètres de rayon à la fin du septième round, puis 8 mètres à la fin du huitième... 2 mètres à la fin du onzième, puis elle s'annulera entièrement à la fin du douzième. Dans sa *totalité*, la zone dure donc un nombre de rounds égal au

double des points de rêve dépensés, et son rayon maximum est également, en mètres, du double de ce nombre.

Pierre de Ténèbres doit toujours être lancé sur une petite pierre noire, un morceau de charbon, ou n'importe quel petit objet pourvu qu'il soit intégralement noir. Dès le début du premier round d'effet, d'épaisses ténèbres jaillissent de l'objet, formant une sphère qui s'agrandit progressivement (selon le principe énoncé ci-dessus). Les ténèbres ainsi créées sont impénétrables. On ne voit rigoureusement rien. C'est comme si on avait les yeux fermés et recouverts d'un épais bandeau. On ne peut s'y déplacer qu'au juger. Il est impossible d'y combattre. Si des personnages veulent néanmoins y agir, le Gardien des Rêves peut résoudre les actions par de simples jets de *Chance*. Eventuellement, *Ouïe* ou *Odorat* peuvent être utilisés pour suppléer au manque de vue. Tout ceci est à juger en fonction des circonstances spécifiques. Noter que l'on ne voit rien, ni dans la zone, ni vers l'extérieur de la zone, ni de l'extérieur vers l'intérieur de la zone. Aucune source de lumière ne fonctionne dans la zone. Le feu produit toujours de la chaleur, mais plus aucune lumière.

Cependant, si un jet de résistance, r%, est réussi, on peut parvenir à distinguer des ombres et des silhouettes. Cette vue réduite permet tout juste d'éviter les obstacles ou les trous, à condition d'avancer à vitesse réduite (mouvement divisé par 2), et permet de combattre (attaque, parade, esquive, tir ou lancer) avec un simple malus de -5.

Le haut rêvant lanceur du sort n'est pas immunisé et ne peut lui non plus rien voir dans les ténèbres.

Notes. Les zones de Thanatos obéissent également à la règle qui veut qu'aucune zone magique ne puisse se superposer, ceci étant valable aussi bien pour les zones de Thanatos entre elles qu'avec les zones d'Oniros. Ainsi, par exemple, une zone d'*Anti-Magie* d'Oniros peut empêcher le développement d'une zone de Thanatos. Toutefois, tant qu'une zone de Thanatos a la place de croître, elle peut le faire. Mais si sur son chemin, elle rencontre le bord d'une autre zone, elle cesse immédiatement de s'étendre et commence à régresser dès le round suivant, même s'il lui restait encore des points pour s'agrandir. Les sorts de zone de Thanatos ne peuvent être mis en réserve que par rapport à un composant spécifique, c'est-à-dire dans le cas de *Pierre de Ténèbres* tel objet noir *en particulier* et pas tel autre.

NAVIGATION



es 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. En effet, même s'il est exagéré de prétendre que la plupart des déchirures du rêve se trouvent en mer, il n'en demeure pas moins vrai que toutes les mers et océans rêvés par les Dragons communiquent entre eux 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 reconnaître et évaluer les courants ainsi formés.

LES COURANTS

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*. Ils 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 décroît 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*. Les ventres font rarement plus de 20 kilomètres de large, en moyenne 1 ou 2 kilomètres.

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 la terminologie des marins, les courants se déplacent de la tête à la queue, autrement dit vont à reculons.

Boucle. C'est l'unité de vitesse des bateaux. Une boucle équivaut à 1 kilomètre par heure draconique (120 minutes).

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 4 à 12.

Les pertitions

La plupart des têtes et des queues des courants sont sans danger car les déchirures qui les provoquent (jaune à la tête, mauve 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 pertitions mauves sont des déchirures de sortie, des *queues*. 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 mauves.

Les plus redoutées des pertitions mauves 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 pertitions, nombre de marins se sont ainsi retrouvés en plein

désert, en forêt ou au sommet d'une montagne.

Les pertitions jaunes, déchirures d'entrées, sont les moins dangereuses. On ne risque pas de s'y perdre véritablement. Mais elles sont souvent accompagnées de tourbillons.

REGLES

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 pertitions.

ODORAT/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 forcer ou mollir, s'il annonce une bourrasque, un calme plat, une tempête, etc...

Bon nez, bon oeil ! tels sont donc les attributs du marin, les clés essentielles de la navigation. Les étoiles ne jouent quasiment aucun rôle. Seuls s'en étonneront ceux qui pensent que les rêves des Dragons sont des planètes.

EMPATHIE/Navigation permet de décider des manoeuvres 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 manoeuvre (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, a +10 ou +11 en Navigation. En cas d'échec, fausse manoeuvre, le navire encaisse à zéro ; en cas d'échec total, il encaisse à +3 (voir ci-après les *dommages*). Puis la manoeuvre peut être recommencée.

A partir du moment où l'ordre donné est correct, l'exécution des manoeuvres 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 manoeuvres. Le jet doit toujours être joué, quel que soit l'ajustement, quand il s'agit de voir un courant ou de *sentir* un vent.

VAISSEAUX

Les vaisseaux sont définis par les caractéristiques suivantes :

RESISTANCE. 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 draconique. Il faut toutefois que le matériel nécessaire soit présent : calfat, cordages, pièces de bois, etc... Normalement 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 représentée par 3 chiffres, x/y/z, et

représente 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*.

Exemple. Le Homard Cramoisi a comme caractéristique 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 $4 \times 4 = 16$ boucles ; par trois-quarts arrière, il filera à $3 \times 4 = 12$ boucles ; et par vent de travers, à $1 \times 4 = 4$ boucles.

A la vitesse due au vent peut toujours s'ajouter ou se soustraire la force d'un courant.

Dans l'exemple ci-dessus, 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 parenthèse, (x), indique le nombre de paires de rames nécessaire 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 vitesse. La simple vitesse coûte 1 pt de fatigue par période de 60 minutes à chaque rameur, la double vitesse coûte 1 pt de fatigue par période de 30 minutes. 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 vitesse, il recule en fait de 1. Chaque paire de rames manquante baisse la vitesse proportionnellement. Arrondir au plus près.

MANOEUVRABILITE. Ajustement aux

jets d'EMPATHIE/Navigation par rapport à certaines allures ou manoeuvres. Comme la vitesse, la manoeuvrabilité est exprimée par 3 ajustements correspondants aux trois allures.

EQUIPAGE. 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 ; il y en a un s'il est négatif.

Exemple. 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 20, 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 manoeuvre, 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, manoeuvre 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.

En résumé, on voit que le but de ces règles est de supprimer les jets de dés, inutiles et fastidieux, quand les conditions sont normales : navire en bon état, personnel compétent, etc. Il faut par contre y revenir dès que les conditions s'aggravent, c'est-à-dire quand il se passe quelque chose au niveau du jeu.

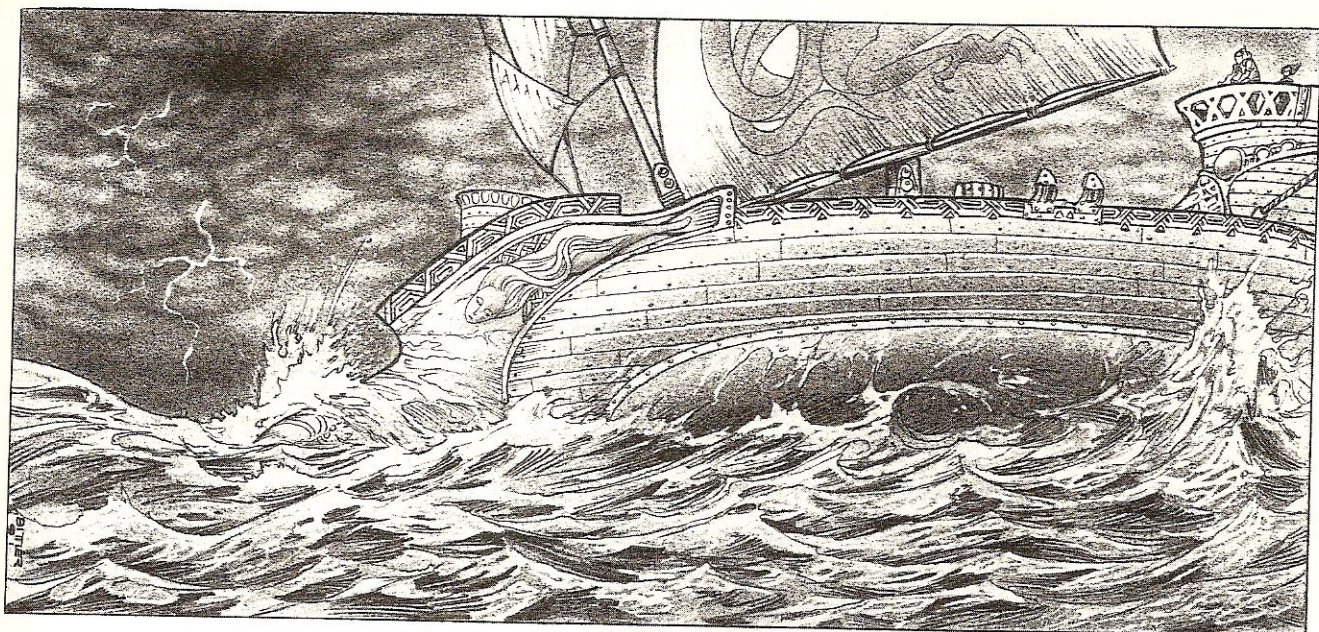
QUELQUES EMBARCATIONS TYPES

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.

RES = Résistance / STR = structure / VIT = Vitesse / +RAM = bonus rame / MAN = Manoeuvrabilité / EQU = Equipage (en hommes) / PA = prix en pièces d'argent

	RES	STR	VIT	+RAM	MAN	EQU	PA
Canot	14	6	n.a.	(2)/+4/+6	n.a.	1	10
Barque	20	10	3/2/1	(4)/+6/+8	0/0/-4	4	30-50
Drakkar	28	12	3/2/1	(10)/+12/+16	0/-2/-4	8	150-200
Nef	30	14	5/4/2	(0)	0/-3/-4	12	400-600
Galère	36	14	2/2/1	(15)/+14/+18	0/-4/-6	10	400-600

Notes. La Manoeuvrabilité et le nombre d'hommes d'Equipage 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 paire de rames.



LES VENTS ET LA MER

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.

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 1d8-1 (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 9 ou plus indique une tempête capable de causer des dommages.

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 manoeuvrabilité, c'est

à dire au jet d'EMPATHIE/Navigation du capitaine.

Exemple. Après la tempête, le Homard Cramoisi a perdu 3 points de structure. Avec un vent arrière de force 3, le navire devrait filer à $3 \times 4 = 12$ boucles. Mais comme il lui manque 3 points, sa vitesse ne sera que de $12 - 3 = 9$ boucles. Les 3 points de structure manquants sont également un malus de -3 aux jets d'EMPATHIE/Navigation du capitaine, pouvant s'ajouter au malus dû à un équipage incomplet.

RECIFS

Les hauts-fonds et les récifs sont caractérisés par un +dom, généralement 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 suivante :

vitesse en boucles	+dom
1-6	0
7-12	+1
13-16	+2
17-20	+3
21-24	+4
25-26	+5
27-30	+6
31-36	+7
37-40	+8
etc	

TEMPETES

Les tempêtes, vents de force 9 et plus, 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.

Tempête +dom

9	0
10	0
11	+1
12	+2
13	+3

Phases des tempêtes. Les tempêtes ont autant de phases qu'il y a eu de d8-1 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.

Exemple. Le premier jet de force de vent donne 7. On rejoue donc et obtient 7 à nouveau ; on rejoue encore et on obtient 4. Deux dès ayant été rejoués, la tempête aura deux phases. La première avec une violence de $7 + 7 = 14$, +dom +4 ; la seconde avec une violence de $14 + 4 = 18$, +dom +8. Les tempêtes sont généralement des événements tragiques.

TABLE DES AVARIES

01-10	dégâts mineurs	-1d4	pts de résistance
11-14	avarie légère	-1d6	pts de résistance
6-19	avarie grave	-2d6	pts de résistance, -2 pts de structure
20+	avarie critique	-3d6+	pts de résistance, -4 pts de structure

Du même auteur

Miroirs des Terres Médiannes (distribué par Ludodélire)

- 1 LE CIDRE DE NARHUIT
- 2 AU BONHEUR DES ZYGLUTES
- 3 LES LARMES D'ASHANI
- 4 LE SACRE PINCEAU A BARBE
- 5 L'EMPIRE DU ROI JOUEUR
- 6 L'AUBERGE DES DERNIERS VOYAGEURS
- 7 UN PARFUM D'ONIROSES
- 8 LA CITE DES TREIZE PLAISIRS
- 9 L'ELIXIR DE HAUT-REVE
- 10 A L'HEURE DU VAISSEAU
- 11 LE TRESOR DE BLACK SQUIRREL

dans les revues

L'ACROBATE, Casus Belli N°29
LA FORET DES SENTINELLES MORTES, Casus Belli N°30
L'AIGUILLE DE LIRELIS, Dragon Radieux N°5
REVES DE LA LUNE BLEUE, Casus Belli N°32
L'ALCHIMISTE, Dragon Radieux N°7
LA BALLADE DE LORINEL, Chroniques d'Outre-Monde N°4
CORNEBRUME, Dragon Radieux N°10
CHERCHE-LUNE, Casus Belli N°37
VAL D'EBAMPYRE, Dragon Radieux N°12
MINE DE CHAFOUIN, Graal N°1
LES FEMMES DE MERLEBOIS, Dragon Radieux hors série N°1
REVE D'ESCARGOT, Casus Belli N°43
TOUS DES HAUT-REVANTS, Chroniques d'Outre-Monde N°12
LE SEIGNEUR DE LA MONTAGNE, Dragon Radieux N°16
LE FOULARD D'ESTABALLA, Chroniques d'Outre-Monde N°13
LA CHRYSOBELLE, Dragon Radieux N°18
LA TOUR DU SOMMEIL, Dragon Radieux hors série N°2
FAUX-FRERES, Casus Belli N°51
LE VOL DU DRAGON, Dragon Radieux N°22
LE TRONE D'ODALIS, Dragon Radieux hors série N°3
LE MIROIR DE TSHIKITA, Casus Belli N°57
POUR QUI SONNE LE GLAS ?, Casus Belli N°63
LA ROSE DU TEMPS, Rôle Mag' N°7

Miroir des Terres Médiannes Hors série, ISBN 2-907102-07-9, Prix de vente : 85 F
Publié et distribué par Ludodélire SARL. Siège social : 27 rue du Chemin Vert, 75011 Paris.
Ventes : 49 avenue Pasteur, 94250 Gentilly. Tél : 47 40 11 96
Conception : Denis Gerfaut. Couverture et illustration : Bernard Bittler
Impression et photogravure : Imprimerie Grenier, Gentilly
dépot légal : octobre 1991



Deuxième création des inventeurs de SuperGang, Full Metal Planète est lui aussi un jeu hors du commun dans le domaine de la stratégie : fini le hasard des dés, les tableaux-migraine, les 2 000 cartons-confettis, les règles-pavé et les parties laissées en plan. Chaque joueur a trois minutes montre en main pour effectuer un tour de jeu, les systèmes de déplacement et de combat sont simples tout en restant riches ; il y a 84 figurines métalliques dans chaque coffret, et le terrain qui change de nature avec chaque marée est une trouvaille fantastique.

Enfin, rares sont les jeux de plateaux aussi captivant à 2 qu'à 3 ou 4 joueurs. Ceux qui reviennent de Full Metal Planète n'ont qu'une envie : y retourner !

You have been hired by an important mining company for being one of the best western pilots in the galaxy. You must prove it now.

You must land your spaceship on Full Metal Planète, get as much ore as possible, disintegrate and kidnap other companies' expensive equipment and shuttles whose bunkers are full up.

Switch on your retrorockets. Landing in 8 minutes 47 seconds.

Ludodélire

ISBN 2-907102-07-9 N° hors série
Prix de vente : 85 F

en vente partout