

4

RÊVE de DRAGON

Le sacré pinceau à barbe

Une aventure médiévale onirique
par Denis Gerlaud



MELLY MARK

DEP

miroirs des terres médianes



L'OGIVE OUVERTE

Comme Denis Gerfaud l'a si bien dit, le Dragon qui rêve la NEF et son équipage ne s'est pas réveillé, rassurez-vous, mais son sommeil a été bien perturbé ces derniers temps. Nous aurait-on lancé un sortilège d'envoûtement? Quoi qu'il en soit, qu'il s'agisse d'un jet de chance ou d'un jet de résistance à la magie, nous l'avons réussi et nous sommes là, fidèles au rendez-vous, pour de bon. Alors n'écoutez plus les mauvaises langues qui prétendent que nous ne livrons pas, que la NEF coule (quelle allégorie!), Rêve de Dragon repart de plus belle.

Je vous dois un mea culpa. A la suite d'une suggestion de certains d'entre vous, nous avions décidé de remplacer le poster par une planche de "figurines" à découper. La tentative s'est soldée par un échec et la responsabilité en incombe au peu de temps que j'ai eu à consacrer à ce projet. Ce n'est que partie remise, rassurez-vous! Nous vous ferons de beaux encarts et pleins d'autres choses encore, dont les idées sont en cours de réalisation.

Afin de vous prouver que les idées qui germent chez nous ne restent pas lettre morte, je vous annonce la naissance officielle du club Rêve de Dragon. NON! CE N'EST PAS UNE BLAGUE! Vous savez bien que tout finit par arriver à celui qui rêve bien et loin. Le voilà donc ce club, et les acquéreurs de badges de luxe ou de Rêve de Dragon de luxe ont déjà reçu carte et courrier. Demandez-leur! Vous verrez bien que c'est arrivé! A propos du Club, on me demande souvent comment y adhérer, s'il faut avoir acheté un exemplaire de luxe du jeu ou du badge. Non point! Les heureux propriétaires d'exemplaires de luxe sont membres d'office du club, et aucune cotisation ne leur sera demandée. Ceux qui ont acheté un badge de luxe sont également membre d'office, et la gratuité de leur cotisation est assurée pour une période de un an (à compter du 31 décembre 1986 pour ceux qui le possédaient déjà à cette date, à compter de la date d'achat pour les autres).

Les autres rêveurs désireux de participer au club devront donc payer une cotisation annuelle de 50 francs. Les avantages sont nombreux, à commencer par l'envoi à domicile des miroirs, dès parution, en franco. Et puis la NEF vous fera des faveurs, réservés à vous seuls, organisera des manifestations pour les membres du club. Le Club rêve de Dragon est également ouvert aux clubs de jeux. Nous les nommerons "Maisons des voyageurs" et nous espérons que tout rêveur, d'où qu'il vienne, y trouvera toujours bon accueil. Les membres du club seront régulièrement informés de l'existence de ces "maisons des voyageurs". Enfin, le club Rêve de Dragon a trouvé avec la NEF un nouveau débouché; le minitel. Rejoignez sur 3615 JESSIE les passionnés de Rêve et entrez dans le débat permanent qui s'y instaure. Vous verrez que vous avez enfin, grâce au minitel, les possibilités d'influer sur le développement de votre jeu de Rôles préféré.

Une seule conclusion pour moi: La NEF, c'est plus que jamais des joueurs POUR les joueurs.

Marc Laperlier.

Chers Rêveurs

Non, les Dragons ne se sont pas réveillés ! Rien qu'un petit sursaut dans leur sommeil, indépendant de leur volonté. La série des Miroirs des Terres Médiannes continue, avec toujours comme souci principal de vous emporter au plus profond du rêve...

Quoi de neuf depuis Les Larmes d'Ashani ? D'abord des masses de règles additionnelles et optionnelles. Comme vous le savez déjà, ce qui caractérise un rêve, c'est qu'au lieu d'être une création finie, terminée une fois pour toutes, il se crée à mesure que rêvent les rêveurs. Et nos rêveurs sont nombreux, soyez-en heureux ! Au cours des scénarios et des campagnes qui se sont succédés, des points obscurs ont encore été soulevés, des règles additionnelles proposées. Il s'agit autant de mes propres idées que de celles de certains joueurs. Il a tout de même fallu faire un choix ; et c'est ce travail qui vous est maintenant présenté : un supplément presque aussi important que le scénario lui-même.

Un changement dans l'encart. Nous avions prévu de remplacer le poster par une planche de "figurines" à découper. Certes, des silhouettes de carton n'ont pas la même classe que de véritables figurines en relief, mais c'est tout de même mieux que de faire figurer les "monstres" par des dés, des haricots ou des pions de loto. Le manque de place, de temps, et de qualité des figurines, nous a contraint à supprimer l'encart, purement et simplement. Ce n'est que partie remise et nous espérons que ce délai, bien indépendant de notre bon vouloir, vous permettra de nous dire si l'idée d'un encart technique vous plaît, plutôt qu'un poster agréable à regarder, mais sans aucune utilité pour l'aventure. Nous tâcherons de faire toujours mieux, en incluant, par exemple, des plans de sol. Toutes vos suggestions seront les bienvenues.

Quant au Sacré Pinceau à Barbe, c'est un scénario de voyage au sens propre du terme. Et s'il est suivi jusqu'au bout, il peut faire franchir aux voyageurs l'étape la plus extraordinaire qu'ils aient certainement connue jusque-là. Alors?...

Que le rêve continue !

Denis Gerfaud

SOMMAIRE

Le Sacré Pinceau à Barbe	p 2
Le Gué sur l'Onze	p 4
La Cité de Balène	p 7
Poursuite (et fin ?)	p 10
La Quête	p 12
Le Micro-Rêve	p 17
La Chimère	p 22
Règles additionnelles et optionnelles	p 25
Personnages joueurs non humains	p 25
Mêlée	p 30
Fatigue	p 35
Ethylisme	p 36
Nouvelles compétences	p 38
Liste aléatoire des compétences	p 38
Rêve et Magie	p 39
Enchantement des Fluides	p 41
Nouvelles Têtes de Dragon	p 42
Le Gris Rêve	p 45

SCÉNARIO N° 4

Publié par

Les nouvelles Editions Fantastiques
78, rue de Bagnolet 75020 Paris

Scénario de :
Denis Gerfaud

Maquette :
Serge Roche

Dessins :
F. Jubin
T. Pajot

Couverture :
Tignous
Helm'rik

Composition, photogravure,
impression :
Imprimerie du Barrois
55000 Bar le Duc
2438-86

Dépôt légal : Décembre 1986
REVE DE DRAGON 1986
ISBN 2.904.890.9.1

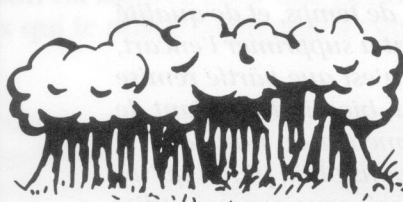
LE SACRÉ



Le Sacré Pinceau à Barbe est un scénario ambigu. L'aventure véritable, en effet, n'est pas celle qui semble ostensiblement proposée au départ. Un voleur s'est échappé et sa tête est mise à prix. Si les personnages réagissent comme des chasseurs de prime, ils peuvent éventuellement le retrouver et toucher la récompense; mais ils n'auront alors vécu qu'une aventure médiocre et sans grand intérêt. Si au contraire ils prennent le parti du "voleur", celui-ci peut les entraîner dans un voyage mémorable. Tout dépend de leur prise de position. Le problème, c'est qu'au départ ils n'ont quasiment aucun indice pour guider leur choix et qu'il leur faut néanmoins réagir vite.

La plus grande partie du matériel proposé suppose néanmoins que les voyageurs ne "vendent" pas l'homme pourchassé. Le scénario ne peut être joué dans son intégralité qu'à cette condition. Dans le cas contraire, le Gardien des Rêves doit se sentir prêt à bifurquer vers autre chose. Dans cette optique, la ville où commence l'aventure n'est décrite que dans ses grandes lignes. Le Gardien des Rêves est ainsi libre d'y

improviser un rebondissement de son choix, en fonction du comportement ou des aspirations des personnages, voire d'y "accrocher" un scénario complètement étranger pour donner suite à cette histoire.



LES PERSONNAGES DES JOUEURS

Ce scénario est prévu pour 4 ou 5 personnages. Un ou deux peuvent être débutants, mais la majorité doit être assez expérimentés: niveau +5 dans les meilleures compétences. Un ou deux haut-révants sont très souhaitables de même qu'un véritable combattant. Au départ, leur richesse importe peu. Par contre, il est indispensable que tous les personnages aient une *monture*. L'homme aux genouillères écarlates est à pied, les gardes ont des chevaux. Pour pouvoir rivaliser de vitesse ou rattraper le fuyard, chevaux, aligates, zyglutes, etc, sont donc indispensables. Dans le même ordre d'idée, il est souhaitable que tous les personnages maîtrisent à peu près la compétence *Equitation*.

LE SCÉNARIO DANS SES GRANDES LIGNES

Suivant une coutume maintenant bien établie, les personnages des joueurs sont des *voyageurs* sans autre but essentiel que le *voyage* lui-même. Tout commence à proximité de la cité de **Balène** au moment de passer le gué



PINCEAU À BARBE

d'une large rivière. Un homme est déjà dans le courant, de l'eau jusqu'à la taille, traversant dans leur direction. Quand il aborde les personnages, il se montre très aimable avec eux, les renseigne obligeamment, mais semble pressé de partir... Peu de temps après, venant de la même direction, surgit une patrouille de cavaliers. Les voyageurs apprennent alors que l'homme qu'ils viennent de croiser est un fuyard. Son signalement est connu et la description coïncide : il porte des genouillères écarlates. "C'est un criminel odieux, disent les gardes, à cause de lui la cité va connaître la guerre et la famine, il a dérobé une relique sacrée : le manche du pinceau à barbe du Dragon Akarlikarlikar."

C'est ici que les personnages des joueurs doivent choisir et vite : mettre les gardes sur la piste du fuyard ou leur donner un faux témoignage. S'ils lancent les gardes sur la piste de l'homme aux genouillères écarlates, ceux-ci le rattraperont ; et si les voyageurs changent d'avis entre temps, seule la force permettra de le délivrer. Si les voyageurs entrent dans la cité, ils apprendront, outre de nouveaux détails sur toute l'affaire, qu'une récompense est promise à qui rapportera le sacré pinceau.

De fait, l'objet volé n'a jamais été un manche de pinceau à barbe (c'est-à-

dire de blaureau), et si Akarlikarlikar fut le nom d'un Dragon, ce fut surtout celui d'un grand magicien du Second Age, renommé pour ses objets magiques. Un souvenir de légendes peut éclairer les personnages à ce sujet et les amener à envisager l'affaire sous un éclairage différent : rapporter la relique et toucher la récompense, mais "mourir idiots", ou tenter d'en savoir plus à son sujet. Pour cela, il leur faut retrouver *personnellement* le voleur.

Cela ne devrait pas leur poser trop de problèmes s'ils ne perdent pas de temps. L'homme aux genouillères écarlates se montrera évidemment réticent, mais face à certains arguments, une certaine forme de "chantage", par exemple, il sera finalement coopératif et révélera ce qu'il pense savoir. Sentant venir sa fin, le magicien Akarlikarlikar décida de dissimuler la plupart de ses objets magiques dans des cachettes inviolables. Le manche du prétendu pinceau serait en fait une clé permettant l'accès à l'une de ces cachettes. "Mais, précisera l'homme, si la réputation du magicien n'est pas usurpée, la cachette doit être terriblement bien gardée, et la quête est périlleuse".

L'homme aux genouillères écarlates ne croit pas si bien dire. La clé permet d'avoir accès à une déchirure du rêve *mauve*. La cachette se trouve de

l'autre côté, une vallée au climat enchanteur. Les personnages pourront mettre la main sur les objets magiques, des **pierres de chance** ; mais passée l'euphorie de leur apparente victoire, ils découvriront la nature du piège tendu par Akarlikarlikar. La vallée est un micro-rêve, grande comme un "mouchoir de poche", et il n'y a aucun moyen d'en sortir. Prisonniers de la cachette, les personnages découvriront également que sous son apparence enchantée, la vallée abrite de terribles prédateurs : des tigres verts et des sirènes.

Toutefois, et heureusement pour les voyageurs, le piège d'Akarlikarlikar recèle une faille imprévue. Le micro-rêve est parfois visité par une **Chimère**. Ces entités ont le pouvoir de changer de rêve à volonté, un peu comme si elles étaient elles-mêmes des déchirures du rêve mobiles et autonomes. Dans certaines conditions, il est possible de les "apprivoiser". Si les voyageurs prennent ce risque (et ils n'ont guère d'autre solution) et réussissent à apprivoiser la Chimère, elle les transportera sur son dos dans le rêve de leur choix. C'est ainsi qu'ils pourront éventuellement revenir au point de départ. S'ils ont conservé le manche du sacré pinceau, ils pourront maintenant le rapporter à la cité, toucher la récompense, et tout finira bien.

LE GUÉ SUR L'ONZE



'est le début du mois de la Lyre, l'équivalent de fin septembre. Les voyageurs cheminent au Sud-Est de la grande forêt d'Ostarlath vers

la petite cité de Balène. Dans cette région au climat tempéré, la température est encore douce et la végétation encore bien verte. la veille, ils se sont arrêtés à Grain, 25 kilomètres plus au Sud, pour passer la nuit à la maison des voyageurs. Situé au pied des collines du plateau des Mille Pieds, Grain est un petit village agricole paisible et sans histoire. Les voyageurs ont pu y apprendre que la route se poursuit vers le Nord jusqu'à Balène, une cité "immense", entourée de remparts, gouvernée par un riche seigneur, le comte Ristaud IV.

Ils ont ensuite traversé la plaine de Bal, suivant la route qui longe les escarpements du plateau des Mille Pieds. La plaine est peu fertile, sablonneuse, avec pour seule végétation des

touffes d'herbes déjà desséchées par l'été. Elle est néanmoins parcourue de nombreux vols d'oiseaux ; et il paraît que les lapins y abondent. Les escarpements du plateau se dressent jusqu'à quelques 60 mètres de hauteur, falaises de calcaire d'un brun rougeâtre. Ils doivent leur nom aux empreintes de pieds de géants, incrustés dans le sol dur, qui les parcourent en tous sens. Ces empreintes sont très mystérieuses et remontent à des milliers d'années. Aucune légende n'apporte d'éclaircissement à leur sujet.

Au début de l'heure de la Couronne, suivant toujours la route, les voyageurs sont entrés dans une petite forêt de chênes : le rouvre de Balène. Ces bois font partie du domaine de la cité et sont entretenus par les forestiers du comte. Les voyageurs ont traversé la forêt sans rencontrer personne.

Et les voilà maintenant à la lisière Nord. devant eux, la route traverse une prairie qui descend en pente douce vers une large rivière, une centaine de mètres plus loin. La route s'arrête à la rivière. Il n'y a pas de pont.

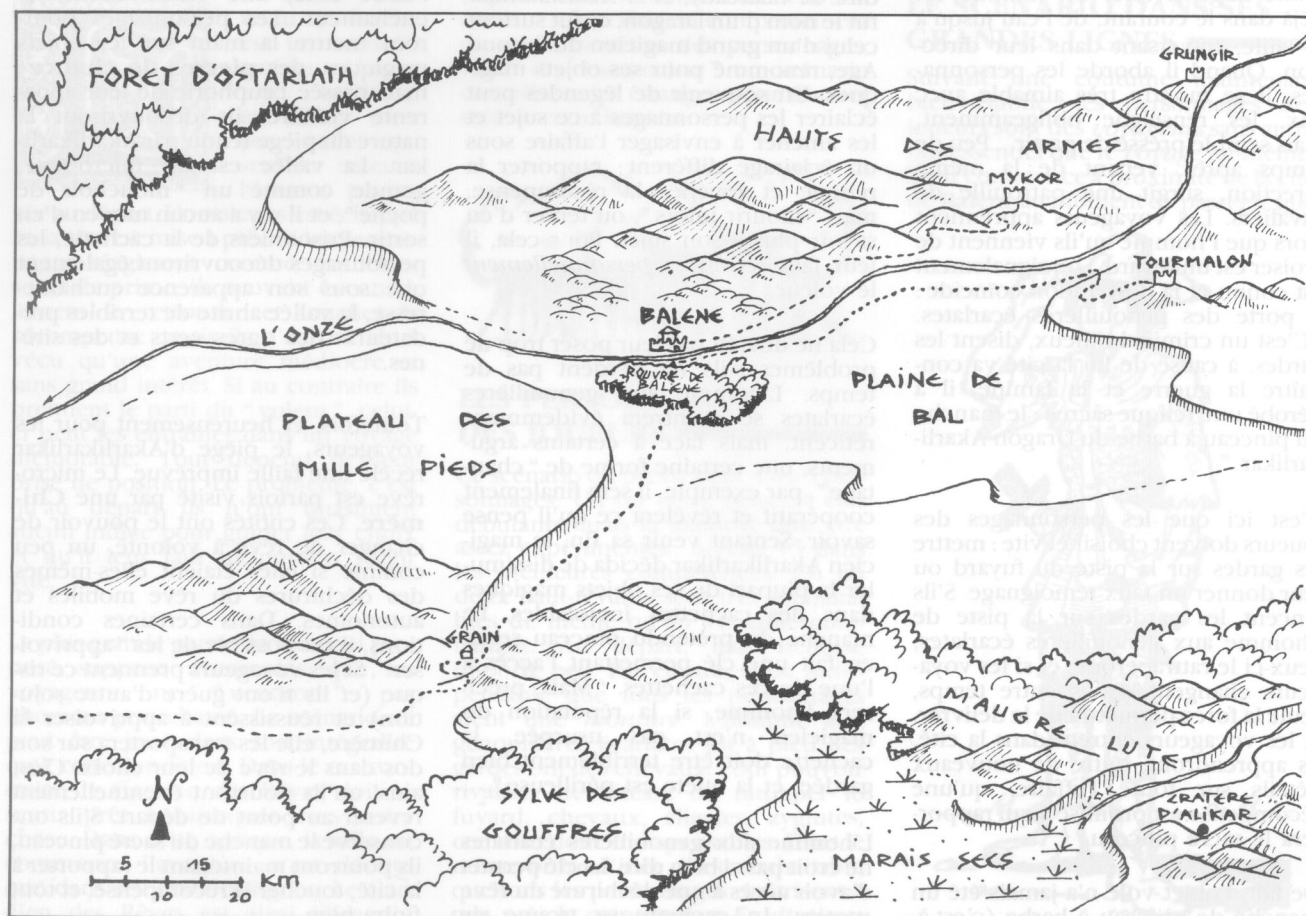
LES BORDS DE L'ONZE

L'Onze, un affluent de l'Aèctre, prend sa source dans les Crins de Neige. A cet endroit, c'est déjà une rivière d'une trentaine de mètres de large. En cette fin d'été, son cours est plutôt paresseux.

Les voyageurs peuvent noter qu'une autre route rejoint la leur à cet endroit et longe la rivière en direction de l'Est. De l'autre côté de l'eau, la prairie remonte en pente douce jusqu'à une ligne de crête plantée de bosquets de saules. Aucune habitation n'est visible, mais la route réapparaît sur la rive opposée, montant à l'assaut de la ligne de saules. De toute évidence, il s'agit d'un gué.

L'HOMME AUX GENOUILLÈRES ÉCARLATES

Comme pour confirmer cette idée, un homme est en train de traverser la rivière, de l'eau jusqu'à la ceinture. Entre temps, les voyageurs ont probablement dû quitter la lisière du rouvre et se rapprocher du rivage. De leur côté, une longue perche de bois est plantée sur la rive herbue, dressée verticalement. Une perche identique est visible en face. L'homme est maintenant au milieu du courant. Il a aperçu les voyageurs et leurs montu-





res et leur fait signe de la main. Selon toute vraisemblance, les voyageurs attendront qu'il ait rejoint leur rive pour traverser à leur tour.

Parvenu sur la rive Sud, le voyageur les saluera aimablement, échangeant les banalités d'usage: "Beau temps pour la saison, n'est-ce pas?..." C'est un homme jeune, vêtu comme la plupart des voyageurs de tissu épais et de cuir souple, un large chapeau enfoncé sur le front. A son côté ballotte une besace. On distingue également le fourreau d'une épée longue. Détail curieux: les protections de cuir qui lui couvrent les genoux sont d'un beau rouge écarlate.

"Oui, dira-t-il aux éventuelles questions des personnages, vous êtes bien dans la direction de la cité de Balène. Les remparts se dressent à environ un kilomètre au Nord de la rivière... Oui, bien sûr, le gué est traversable, même avec des chevaux." Puis, réalisant brusquement quelque chose, il ajoutera: "Mais faites attention! Vous voyez ces perches? (Les voyageurs peuvent effectivement les voir, de chaque côté de la rivière.) Elles indiquent la ligne de l'ancien gué. Je ne sais pas pourquoi, mais le gué s'est déplacé cet hiver, à cause de nouveaux alluvions, ou de je ne sais quoi, et comme tout le monde est au courant, on n'a pas changé les perches de place. Celle de ce côté-ci est

bonne, mais en traversant, visez un point situé à 5 bons mètres à gauche de l'autre perche, et vous serez sûrs de rester sur le gué. Vous avez bien compris? Bon, maintenant, excusez-moi, mais je suis très pressé..."

L'homme aux genouillères écarlates, quoique parfaitement obligeant, semble effectivement un peu nerveux. Il renseigne patiemment les voyageurs, mais il a visiblement hâte de partir. Sur lui-même et son propre voyage, il ne répond que très évasivement. Si les voyageurs demandent des précisions sur le gué, il peut ajouter: "Je ne suis pas vraiment de la région, ce que je vous dis, c'est ce que j'ai entendu dire. Il semblerait que ce gué soit les restes d'un vieux pont ou d'une sorte de digue. Si vous allez trop à gauche ou trop à droite, c'est le trou. Suivez bien la ligne que je vous indique, 5 mètres à gauche et vous n'avez rien à craindre. Et maintenant, il faut vraiment que j'y aille... Bon voyage!..."

Et les voyageurs le verront remonter la route vers le bois de chênes et se fondre sous les arbres.

Ces indications sont parfaitement exactes. Si les voyageurs les suivent scrupuleusement, ils peuvent traverser sans aucun problème. Au centre du gué, la profondeur maximum est de 90 centimètres. La traversée peut

s'effectuer à raison de 3 mètres par round, soit 10 rounds pour les 30 mètres: 1 minute.

C'est au moment où le voyageur de tête sera au milieu de la rivière qu'une troupe de cavaliers apparaîtra sur la rive opposée, sur la ligne de crête entre les saules.

LA PATROUILLE

La patrouille est composée de 6 cavaliers, 5 gardes et un capitaine. En 2 rounds, ils auront rejoint la berge Nord. Les mains en porte-vois, le capitaine criera au voyageurs: "Place! hâtez-vous!..." Puis il se présentera dès que le voyageur de tête aura rejoint le sec:

"Capitaine Elstrom, de la garde glabre. Par où est-il passé?..."

Si en retour le voyageur demande: "Qui ça?", le capitaine éclatera en un torrent d'imprécations: "C'est moi qui pose les questions! hurlera-t-il, ajoutant cependant: c'est le voleur que nous recherchons, bien sûr! le criminel! le profanateur! Nous sommes sur ses talons, il ne peut être très loin... Vous avez dû le voir: un homme aux genouillères écarlates!"

D'une manière générale, le capitaine Elstrom ne rigole pas. Ses manières sont même plutôt antipathiques, en un mot très militaires. Si les voyageurs ne répondent pas assez vite, il ira jusqu'à les menacer de complicité.

Enfin, s'ils se risquent à demander ce qu'on reproche exactement à cet homme, il perdra complètement son sang-froid : *"La destruction ! hurlera-t-il. La famine ! la guerre ! Les ténèbres ! Il a volé notre relique la plus sacrée : le manche du Sacré Pinceau à Barbe !..."* (Si à ce moment, les joueurs éclatent de rire, considérer que les personnages en font autant - ce qui ne plaira pas au capitaine. - *"Le pinceau d'Akarlikarlikar, poursuivra-t-il éventuellement. Sans lui, le Dragon se détournera de notre cité. Sa belle barbe n'ensemencera plus nos champs. La famine s'abattra sur la région. Sans parler de la guerre que nous apportera la rupture du mariage..."*

Ces dernières phrases sembleront un peu décousues aux voyageurs. Mais s'ils demandent des précisions, Elstrom se ressaisira pour vociférer à nouveau :

"Allez ! Je vous conseille d'avouer ! Où est-il ?"

Les personnages des joueurs doivent maintenant réagir. S'ils disent la complète vérité, la patrouille traversera aussitôt la rivière et s'engouffrera dans le bois en face à la poursuite du "monstre". Ils peuvent jurer solennellement qu'ils n'ont vu personne, auquel cas un des gardes s'écriera : *"Alors c'est qu'il a brouillé la piste et a rejoint la route des Armes ! - Nous le tenons !"* rugira le capitaine ; et la patrouille fera instantanément demi-tour. Ou bien les voyageurs peuvent indiquer une fausse direction : la route parallèle à la rivière vers l'Est, ou la berge sans route vers l'Ouest. La patrouille se précipitera aussitôt dans la direction indiquée.

Selon la réponse qu'ils viennent de faire, les voyageurs peuvent ensuite se remettre en route vers la cité ou retraverser le gué pour tenter de rattraper l'homme aux genouillères écarlates.

A noter que la patrouille ne peut être bernée que si les voyageurs "accordent parfaitement leurs violons". S'ils se contredisent mutuellement, l'interrogatoire sera beaucoup plus serré. Et si le capitaine a l'impression que les voyageurs lui cachent quelque chose, il donnera à ses hommes l'ordre de les arrêter. Le scénario peut alors plutôt mal débiter...

Enfin, si le capitaine mentionne le nom d'Akarlikarlikar, faire tirer un jet de *Intellect/Légendes* à -4. Avec une réussite normale, on se souvient qu'un célèbre magicien du Second Âge portait ce nom ; avec une significative ou mieux, on se souvient en outre qu'il était renommé pour ses objets magiques. Ne donner ces réponses qu'aux joueurs qui réussissent le jet. S'ils veulent se les communiquer à l'instant-même, ils doivent en effet le faire devant le capitaine. Ces renseignements peuvent influen-

cer la réponse qu'ils feront à la patrouille.

Un jet de *Intellect/Botanique* à -7 permet de savoir que la **barbe de dragon** est le nom que l'on donne dans certaines régions à un tubercule voisin de la pomme de terre.

Le capitaine Elstrom est armé d'une épée large, d'un bouclier moyen et d'une dague. Son arc est fixé à sa selle, ainsi qu'un carquois de 12 flèches. Ses hommes sont pareillement armés sauf qu'ils tiennent une lance en main et n'ont pas d'épées.

ELSTROM, capitaine de la garde glabre. Né à l'heure de la Lyre. 40 ans. 1,85 m, 88 kg.

TAILLE	13	VOLONTE	15	VIE	14
APPARENCE	10	INTELLECT	09	ENDURANCE	31
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	10	Protection	d4+2
FORCE	15	ELOQUENCE	12		
AGILITE	14	REVE	11		
DEXTERITE	12	CHANCE	10		
VUE	12	Mêlée	14		
OUIE	12	Tir	12		
ODORAT	11	Lancer	13		
GOUT	09	Dérobée	11		

Epée 1 main	niv +5	init 12	+dom +5	épée large
Bouclier	niv +5			bouclier moyen
Arc	niv +3	init 9	+dom +2	
Dague mêlée	niv +3	init 10	+dom +3	
Corps à corps	niv +4	init 11	+dom (d4+2)	
Esquive	niv +4			(-2 malus armure)

Discretion +2/ Escalade +3/ Saut +6/ Course +4/ Se cacher +1/ Equitation +8/ Natation +3.

Caractéristiques moyennes des gardes

TAILLE	12	VOLONTE	10	VIE	13
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	10	ENDURANCE	27
FORCE	13	REVE	11	Protection	d4+2
AGILITE	13	Mêlée	13		
DEXTERITE	13	Tir	12		
VUE	11	Lancer	12		
OUIE	10	Dérobée	11		

Lance 1 main	niv +3	init 9	+dom +3	lance courte
Bouclier	niv +3			bouclier moyen
Arc	niv +3	init 9	+dom +2	
Dague mêlée	niv +2	init 8	+dom +2	
Corps à corps	niv +3	init 9	+dom (d4+1)	
Esquive	niv +4			(-2 malus armure)

Discretion 0/ Escalade +3/ Saut +5/ Course +4/ Se cacher 0/ Equitation +6/ Natation +3.

Caractéristiques moyennes des chevaux de la patrouille

TAILLE	22	REVE	08
CONSTITUTION	16	VIE	19
FORCE	18	ENDURANCE	48
PERCEPTION	09	Protection	d2
VOLONTE	05	VITESSE	14/32/66

Ruede	10	niv +3	init 8	+dom +8
Esquive	08	niv 0		
Saut	13	niv +4		



LA CITE DE BALENE



Bn Nord de l'Onze, le terrain remonte en une succession de coteaux peu élevés. De part et d'autre de la route s'étendent maintenant des champs cultivés, délimités par des haies. C'a et là, entre des bosquets, on peut apercevoir des fermes aux toits de chaume. La cité proprement dite se dresse au flanc d'une colline un kilomètre au Nord de la rivière. Elle est entièrement ceinte de remparts crénelés ponctués de tours rondes ou carrées. Les remparts font 12 mètres de haut sur 3 d'épaisseur ; et les tours culminent en moyenne à 20 mètres.

La route du Sud, appelée *route de l'Onze*, mène à la porte du même nom. Un fort détachement de gardes y surveille toutes les allées et venues, la cité est en état d'alerte. Les voyageurs seront à nouveau interrogés. On leur demandera à nouveau s'ils ont vu l'homme aux genouillères écarlates. Hormis cela, l'accès de la cité est tout à fait libre, sans formalités particulières. S'ils demandent où ils peuvent loger, on les dirigera sur l'**Hostellerie des Bons Payeurs** (localisation BP sur le plan).

En interrogeant les gens, les voyageurs n'auront aucun mal à se faire une idée de ce qui s'est passé. Les Balénois sont à la fois excités et angoissés et ne demandent qu'à se libérer en paroles.

LES FIANÇAILLES

Comme les voyageurs peuvent le noter, la cité est pavoisée. Des étendards colorés sont tendus en travers des rues, les balcons sont ornés de fleurs, et nombre de gens sont en habits de fête. C'est aujourd'hui en effet que devaient avoir lieu les fiançailles entre **Ristaud**, fils et héritier du comte Ristaud IV, et **Gélisbé**, fille du baron barbu **Mykor**. La première partie de la cérémonie devait avoir lieu en fin de matinée sur la **Razza**, en présence des trois sacrées reliques de la cité : le **Plat**, le **Miroir** et le **Pinceau**. Sur la tribune-même où les reliques reposaient sur des coussins,

Ristaud devait se faire raser par **Kashmyr**, le doyen des haut-barbiers de Castel-Barbe. Et comme ces fiançailles devaient sceller l'alliance entre le comte et le baron Mykor, et par là-même assurer la paix avec les deux autres barons barbus, **Grungir** et **Tourmalon**, le bruit courait que Mykor accepterait de se faire raser à son tour. Un événement sans précédent ! Or voilà-t-il pas qu'au moment-même où le cortège, descendant la rue des Glabres, pénétrait sur la Razza, on s'aperçut que le manche du Sacré Pinceau à Barbe ne reposait plus sur son coussin...

L'alerte fut aussitôt donnée et la place retentit de cris : *"Au voleur ! Arrêtez-le ! C'est lui !..."* Mais dans la confusion générale, le voleur réussit à s'échapper. Les témoignages étaient contradictoires. Certains affirmèrent avoir vu un vieillard en houppe bleue s'approcher de l'estrade ; d'autres prétendirent qu'un jeune homme s'était éclipsé en serrant quelque chose sous son pourpoint. Deux vieilles femmes assurèrent qu'il portait des genouillères rouges. Mais comme elles avaient la vue basse, on ne les crut pas. L'ordre fut donné d'arrêter tous les vieillards en bleu, puis annulé et remplacé par celui d'arrêter tous les hommes jeunes ; et la confusion fut à son comble. Quand finalement on eut l'idée de donner l'ordre de fermer toutes les portes, on apprit des gardes à la porte de l'Onze qu'un jeune homme venait de quitter récemment la ville et que... *mais oui, effectivement, il portait des genouillères écarlates !* L'ordre fut donné de rouvrir la porte de l'Onze et la patrouille du capitaine Elstrom se lança enfin à la poursuite.

LÉGENDE D'AKARLIKARLIKAR

Les Balénois raconteront ainsi la légende de leur cité :

Il y a très longtemps, durant le premier Age, le site actuel de notre cité servait de garçonnière à un grand Dragon nommé **AKARLIKARLIKAR**. C'était un Dragon plutôt bien fait de sa personne et les Dragonnes n'étaient pas insensibles à son charme. Il faut dire qu'Akarlikarlikar apportait toujours un soin méticuleux

à sa toilette. Or il était nanti d'un système pileux particulièrement robuste, il avait la barbe dure et poussant très vite. Cela lui valait parfois des déboires. *"Tu piques, Akar !..."* murmuraient certaines Dragonnes en repoussant ses avances. Pour remédier à ce fâcheux défaut, le Dragon se rasait tous les matins avec la griffe de son index droit dont le tranchant effilé valait le fil de tous les rasoirs. Auparavant, il s'humectait les joues avec la mousse d'un savon qu'il préparait dans un beau *plat à barbe* en or avec un splendide *pinceau à barbe en bronze* ; et pour ne pas se couper, il surveillait ses gestes dans un merveilleux *miroir* en argent. Ensuite, il dispersait à tout vent ses poils de barbe fraîchement rasés. Ces poils, *poils de Dragon*, finirent par ensemençer le sol ; et c'est ainsi qu'aujourd'hui pousse dans nos champs la *barbe de dragon*. Et ce n'est pas par hasard. Si la barbe pousse, c'est parce que nous conservons précieusement le *Plat à Barbe*, le *Pinceau à Barbe* et le *Miroir*. Ces reliques sont gardées à Castel-Barbe depuis avant-même la fondation de la cité, car avant d'être la forteresse que vous voyez, Castel-Barbe était le cabinet de toilette de la garçonnière d'Akarlikarlikar. Et maintenant vous comprenez notre détresse ! et pourquoi nous allons périr de famine ! et pourquoi ce maudit voleur mérite cent fois d'être rasé à sec ! Car, voyez-vous, c'est faux de dire que les Dragons ont disparu à la fin de leur Age. Ils sont toujours là, présents, vigilants. Seulement on ne les voit plus. Quand toutes les semaines le comte Ristaud vient se faire raser sur la Razza en présence de son peuple bien aimé, on dispose également le Sacré Plat, le Sacré Miroir et le



Sacré Pinceau pour que le Dragon en fasse autant. Et il se rase. Ce n'est pas parce qu'on ne le *voit pas* se raser qu'il ne se rase pas. Avec les Dragons, voir ou ne pas voir n'est pas une preuve. Et la preuve qu'il se rase, c'est que la barbe pousse dans nos champs. Il se rase, vous dis-je ! Voilà des siècles qu'il se rase à nous regarder nous raser pour qu'il se rase... Mais je vous ennuie, peut-être ?...

Toujours est-il qu'avec ce vol profane, il ne se rasera plus. Sa barbe n'encrassera plus nos champs et nous mourrons de faim à la saison prochaine. Sans compter qu'en plus nous allons avoir la guerre..

LES BARONS BARBUS

À l'Est de Balène se dresse une région de collines sauvages nommées aujourd'hui *Hauts des Armes*. De tout temps cette région fut le repaire de brigands vivants de raids et de pillage. Au fil des ans, ils se renforcèrent et leurs chefs s'abritèrent dans de véritables donjons. Ainsi furent fondés *Mykor*, *Grungir* et *Tourmalon*.

Les descendants des chefs de brigands se sont fait appeler *barons* mais n'en continuent pas moins à perpétrer leurs forfaits. Non contents de se livrer mutuellement bataille, ils poussent parfois leurs raids jusqu'aux environs de Balène, ravagent les terres cultivées, incendient les fermes et enlèvent les femmes. Des accords furent parfois conclus entre l'un et l'autre et les comtes de Balène, mais toujours rompus à plus ou moins brève échéance.

Aujourd'hui, *Mykor* est incontestablement le plus puissant des trois. Mais le baron est vieux et n'a qu'une fille pour tout héritier : *Gélisbé*. Or comme il déteste encore plus *Grungir* et *Tourmalon* que le comte *Ristaud*, un projet d'alliance a été établi par un mariage entre *Gélisbé* et le jeune *Ristaud*. *Mykor* assure ainsi sa descendance et supprime définitivement les deux autres. Pour le comte de Balène, c'est la paix assurée.

Les barons barbus sont ainsi appelés par les Balénois parce que, contrairement à eux-mêmes, ils portent toute leur barbe - signe évident qu'ils sont *mauvais*. Comment peut-on avoir le cœur d'offenser les Dragonnes avec de tels piquants disgracieux ? sans compter les risques de cataclysmes, de déchirures du rêve et autres horreurs !...

Mais le vol du Sacré pinceau a interrompu la cérémonie. Les invités sont retournés dans leurs appartements du palais. *Gélisbé* pleure à chaude larme. Le baron *Mykor* tonne que c'est un affront personnel qu'on lui fait. Si les

fiançailles n'ont pas lieu aujourd'hui-même, il jure de retourner chez lui dès le lendemain et de ne revenir qu'avec une armée. *Grungir* et *Tourmalon* qui sont également présents en tant qu'invités se sont tacitement rangés de son côté et peignent ostensiblement leurs barbes. *Ristaud IV* essaie de les calmer. "*Les fiançailles ne peuvent avoir lieu en l'absence des reliques, messeigneurs ! mais je vous assure que tout est mis en œuvre pour retrouver le Sacré Pinceau...*" Le seul qui soit plutôt satisfait de la tournure des événements, c'est le futur *Ristaud V*. Car *Gélisbé*, avec sa bosse, son œil chassieux et sa triple verrue au menton, est laide à en frémir.

LA CITÉ : PRINCIPAUX QUARTIERS.

Les Barbiers. Barbes et moustaches sont rigoureusement prosrites dans la cité de Balène. Pour complaire à *Akarlikarlikar* et à ses amies, tous les Balénois mâles sont tenus de se faire raser au minimum une fois par semaine. Il est défendu de se raser soit-même. Seul *Akarlikarlikar* a ce privilège. Les barbiers forment ainsi la classe sociale la plus haute de la cité. Leur charge est héréditaire. Pratiquement, les barbiers ne rasant pas eux-mêmes, mais délèguent la pratique à des *intendants* dûment et officiellement enregistrés. La charge d'intendant est à vie, mais n'est pas transmissible par héritage. La plupart des intendants ne rasant pas non plus véritablement, mais se reposent sur des *commis*. La fonction de *commis barbier* est renouvelable par contrats de 7 ans. Dans la partie Ouest de la ville, barbiers et intendants vivent dans de somptueuses maisons entourées de jardins. Les *commis* ont leurs échopes disséminées un peu partout dans la ville. Le prix d'une séance de rasage est fixe, officiellement taxé, quelque soit le *commis* à qui l'on ait affaire : 1 PA. (Soit 5 PE pour le *commis*, 35 PE pour l'intendant et 6 PB pour le barbier.) Dans la forteresse de Castel-Barbe vivent les hauts-barbiers, au nombre de 7. Ils forment le conseil des sages et le comte ne prend jamais de décision importante sans les consulter. C'est également là que sont conservées les reliques sacrées, dans une chambre sans issue. La garde glabre, dont fait partie le capitaine *Els-trom*, tient ses quartiers dans cette même forteresse. Elle est spécialement chargée de la surveillance des reliques. Quand les reliques sont exposées au public sur la *Razza*, des gardes restent toujours à proximité de la tribune d'exposition. On ne comprend pas comment le vol a pu avoir lieu sans complicité...

La Razza. C'est une belle place carrée entourée d'arcades. C'est là qu'ont

lieu toutes les cérémonies officielles, telles que par exemple le rasage hebdomadaire des comtes de Balène. C'est également là que les condamnés sont exécutés. La peine de mort est simple et élégante : au cours d'un simulacre de rasage, le condamné (homme ou femme) a la gorge tranchée d'un coup de rasoir. Si le crime était particulièrement vil, le condamné a droit à un rasoir ébréché, de première dent, de seconde dent, de troisième, etc. Un rasoir de douzième dent, par exemple, ressemble plus à une petite scie qu'à un rasoir. Quand il ne s'agit pas de peine de mort, au cours d'un simulacre de rasoir identique, on tranche simplement le nez, l'oreille, ou la lèvre, etc...

Place des Ventes. Cette autre place sert de place du marché. Les foires ont lieu toutes les semaines, lors du jour de Barbe (jour où le comte descend à la *Razza*). On y trouve à peu près toutes les denrées usuelles à des prix normaux. C'est sur cette place que donne l'*Hostellerie des Bons Payeurs*, une auberge très honnête. Pour peu qu'on paye d'avance, on peut y prendre pension (coucher + repas + cheval à l'écurie) pour 5 PB par jour.

Quartier des Miroitiers. La miroiterie est l'une des grandes industries de la ville. On y fabrique des miroirs de toutes sortes et de toutes dimensions dans les métaux les plus variés : cuivre, argent, étain.

Parchefume. C'est le quartier des tanneurs et des fabricants de parchemin.

Graisieux. Autres industries florissantes : le savon et les chandelles. C'est dans ce quartier que se regroupent la plupart de ces artisans.

Quartier des Armes. C'est là que sont principalement fabriqués et vendus les rasoirs. Mais l'on y trouve également toutes sortes de couteaux et de lames en général.

Autres quartiers. Les *pêcheurs*, qui vont jeter leurs filets dans la rivière, vivent au Sud de la ville à côté de la porte de l'Onze. Les denrées alimentaires et les animaux sur pied sont vendus au centre de la cité dans le **quartier de Bouche**. Quant aux **entrepôts**, ils abritent les réserves de barbe de dragon, c'est-à-dire de pommes de terre.

D'ordinaire, la vie à Balène est plutôt paisible. Avec le vol de la relique, la cité est en effervescence. Les rues grouillent de gardes. Des gens sont interpellés. Les maisons sont fouillées l'une après l'autre. Des suspects sont arrêtés par dizaines. À noter que tout homme est mal rasé ou portant la barbe est suspect par définition, comme c'est le cas pour les Balénois les plus pauvres qui ne peuvent se payer le luxe d'une pièce d'argent par semaine. Des enfants pleurent en

voyant leur père arrêté; des épouses se lamentent.

Vers le milieu de l'heure de la Couronne, une annonce sera faite officiellement par les crieurs: une récompense de 200 pièces d'argent est promise à qui rapportera le manche du Sacré Pinceau à Castel-Barbe. Et 50 autres pièces d'argent pour la capture du voleur. Mais il faut le ramener vivant.

Note. Si le besoin s'en fait sentir, utiliser pour les gardes de la ville les mêmes caractéristiques que pour la Garde Glabre.

LE MANCHE DU SACRÉ PINCEAU.

Si les voyageurs s'en enquêtent, on leur fournira de la relique la descrip-

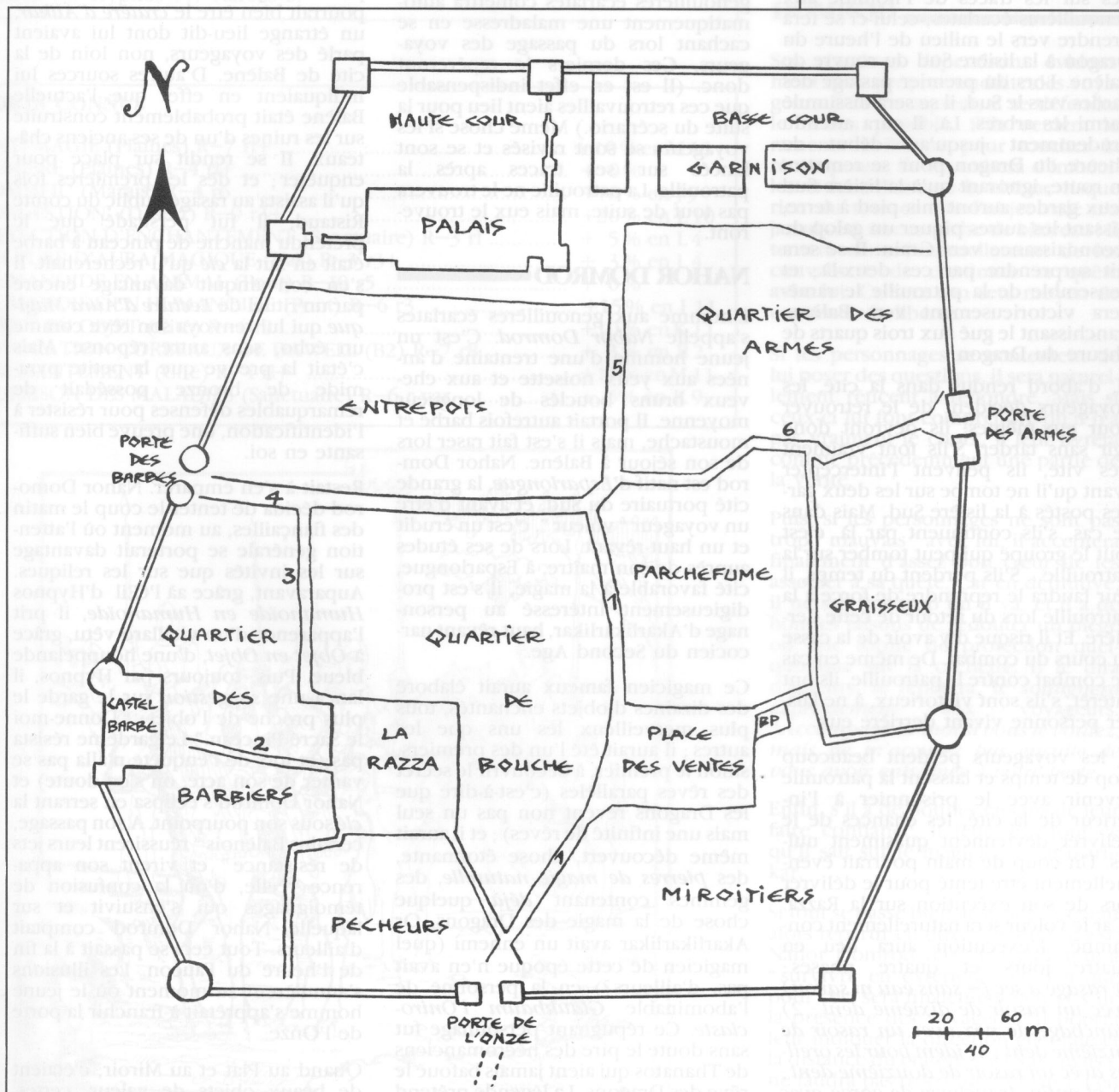
tion suivante: une petite pyramide tronquée en bronze verdi, de 25 centimètres de haut environ. Autrefois, des soies devaient être serties à l'extrémité la plus étroite pour former un large pinceau d'au moins 50 centimètres de haut. Malheureusement, ces soies ont disparu avec le temps, et du pinceau il ne reste plus que le manche. Si les voyageurs posent la question, on leur répondra que, de mémoire de Balénois, personne ne l'a jamais vu avec des soies. *Mais justement! de le voir dans un tel état ne peut que nous le rendre encore plus cher!*

Les voyageurs pourront alors penser qu'un pinceau sans poils est tout de même une chose curieuse. Et pourquoi le voleur a-t-il emporté cet objet de bronze de préférence au plat à barbe en or ou au miroir en argent?...

BALÈNE



1. RUE DES ROULIERS
2. RUE DU SACRÉ PINCEAU
3. RUE DES GLABRES
4. RUE DES BARBES
5. RUE DES CLIQUES
6. RUE DES ARMES



POURSUITE

(ET FIN?)



Comme il est souligné dans l'introduction, la tournure générale du scénario dépend essentiellement de la réponse faite à la garde glabre sur les bords de l'Onze. Si volontairement, par innocence ou par mégarde, les voyageurs dirige les gardes sur les traces de l'homme aux genouillères écarlates, celui-ci se fera prendre vers le milieu de l'heure du Dragon à la lisière Sud du rouvre de Balène. Lors du premier passage des gardes vers le Sud, il se sera dissimulé parmi les arbres. Là, il aura attendu prudemment jusqu'au début de l'heure du Dragon pour se remettre en route, ignorant qu'à la lisière Sud deux gardes auront mis pied à terre, laissant les autres piquer un galop de reconnaissance vers Grain. Il se sera fait surprendre par ces deux-là ; et l'ensemble de la patrouille le ramènera victorieusement vers Balène, franchissant le gué aux trois quarts de l'heure du Dragon.

Si, d'abord rendus dans la cité, les voyageurs décident de le retrouver pour eux-mêmes, ils devront donc agir sans tarder. S'ils font vraiment très vite, ils peuvent l'intercepter avant qu'il ne tombe sur les deux gardes postés à la lisière Sud. Mais dans ce cas, s'ils continuent par là, c'est tout le groupe qui peut tomber sur la patrouille... S'ils perdent du temps, il leur faudra le reprendre de force à la patrouille lors du retour de cette dernière. Et il risque d'y avoir de la casse au cours du combat. De même en cas de combat contre la patrouille, ils ont intérêt, s'ils sont victorieux, à ne laisser personne vivant derrière eux.

Si les voyageurs perdent beaucoup trop de temps et laissent la patrouille revenir avec le prisonnier à l'intérieur de la cité, les chances de le délivrer deviennent quasiment nulles. Un coup de main pourrait éventuellement être tenté pour le délivrer lors de son exécution sur la Razza. (Car le voleur sera naturellement condamné. L'exécution aura lieu en quatre jours et quatre phases : 1) *rasage à sec* (= sans eau ni savon) avec un rasoir de dixième dent ; 2) *tranchage de nez* avec un rasoir de onzième dent ; 3) *idem* pour les oreilles avec un rasoir de douzième dent ; 4) et enfin, *tranchage de gorge* avec

un treizième dent spécialement ébréché pour la circonstance.) Mais la libération de l'homme aux genouillères écarlates ne sera pas tout. Il faudra à nouveau dérober le Sacré Pinceau à Barbe ; et inutile de dire que la garde glabre l'aura maintenant plutôt à l'œil.

Si par contre les voyageurs ont envoyé la patrouille sur une fausse piste, ils peuvent retrouver le fuyard sans trop de difficulté au moment où celui-ci se cache parmi les chênes de la forêt. Contrairement à ce qui pourrait se passer à l'égard de la patrouille, on considérera que l'homme aux genouillères écarlates commettra automatiquement une maladresse en se cachant lors du passage des voyageurs. Ces derniers le repéreront donc. (Il est en effet indispensable que ces retrouvailles aient lieu pour la suite du scénario.) Même chose si les voyageurs se sont ravisés et se sont lancés sur ses traces après la patrouille. La patrouille ne le trouvera pas tout de suite, mais eux le trouveront.

NAHOR DOMROD

L'homme aux genouillères écarlates s'appelle *Nahor Domrod*. C'est un jeune homme d'une trentaine d'années aux yeux noisette et aux cheveux bruns bouclés de longueur moyenne. Il portait autrefois barbe et moustache, mais il s'est fait raser lors de son séjour à Balène. Nahor Domrod est natif d'*Esparlongue*, la grande cité portuaire du Sud, et avant d'être un voyageur "voleur", c'est un érudit et un haut-rêvant. Lors de ses études auprès de son maître, à *Esparlongue*, cité favorable à la magie, il s'est prodigieusement intéressé au personnage d'Akarlikarlikar, haut-rêvant narcocien du Second Age.

Ce magicien fameux aurait élaboré des dizaines d'objets enchantés, tous plus merveilleux les uns que les autres ; il aurait été l'un des premiers, sinon le premier, à découvrir le secret des rêves parallèles (c'est-à-dire que les Dragons rêvent non pas un seul mais une infinité de rêves) ; et il aurait même découvert, chose étonnante, des pierres de magie naturelle, des gemmes contenant déjà quelque chose de la magie des Dragons. Or Akarlikarlikar avait un ennemi (quel magicien de cette époque n'en avait pas, d'ailleurs ?) en la personne de l'abominable *Glaukbaum l'Oniroclaste*. Ce répugnant personnage fut sans doute le pire des nécromanciens de Thanatos qui aient jamais bafoué le rêve des Dragons. La légende prétend

qu'il aurait réussi à accomplir sur lui-même et de son vivant, un infect rituel voisin d'*Animation de Zombi*. Ce rituel aurait eu pour effet de le rendre virtuellement immortel, quoiqu'il n'empêchât pas sa décrépitude physique. Toujours est-il qu'un beau jour, et malgré ses formidables défenses, Akarlikarlikar comprit qu'il n'arriverait pas à échapper à la possession tramée par son ennemi qui convoitait ses trésors magiques. Akarlikarlikar en savait trop sur le rêve pour redouter la mort. Il résolut donc de se "réveiller volontairement". Mais auparavant, il consacra les derniers instants de sa liberté à dissimuler ses trésors dans des cachettes sans faute. La légende prétend également qu'il aurait prévu des "clés" pour que ses réincarnations puissent récupérer leurs biens si le souvenir leur revenait.

Nahor Domrod, après des années de recherches passionnées, finit par être persuadé que l'une de ses cachettes pourrait bien être le cratère d'*Alïkar*, un étrange lieu-dit dont lui avaient parlé des voyageurs, non loin de la cité de Balène. D'autres sources lui indiquaient en effet que l'actuelle Balène était probablement construite sur les ruines d'un de ses anciens châteaux. Il se rendit sur place pour enquêter ; et dès les premières fois qu'il assista au rasage public du comte Ristaud, il fut persuadé que le prétendu manche de pinceau à barbe était en fait la clé qu'il recherchait. Il s'en convainquit davantage encore par un rituel de *Lecture d'Aura Magique* qui lui renvoya son rêve comme un écho, sans autre réponse. Mais c'était la preuve que la petite pyramide de bronze possédait de remarquables défenses pour résister à l'identification, une preuve bien suffisante en soi.

Restait à s'en emparer. Nahor Domrod décida de tenter le coup le matin des fiançailles, au moment où l'attention générale se porterait davantage sur les invités que sur les reliques. Auparavant, grâce à l'Œil d'Hypnos *Humanoïde* en *Humanoïde*, il prit l'apparence d'un vieillard vêtu, grâce à *Objet en Objet*, d'une houppelande bleue. Puis, toujours par Hypnos, il lança une suggestion sur le garde le plus proche de l'objet : "Donne-moi le Sacré Pinceau." Le garde ne résista pas (et lors de l'enquête n'alla pas se vanter de son acte, on s'en doute) et Nahor Domrod s'éclipsa en serrant la clé sous son pourpoint. A son passage, certains Balénois "réussirent leurs jets de résistance" et virent son apparence réelle, d'où la confusion de témoignages qui s'ensuivit et sur laquelle Nahor Domrod comptait d'ailleurs. Tout ceci se passait à la fin de l'heure du Faucon. Les illusions s'annulèrent au moment où le jeune homme s'apprêtait à franchir la porte de l'Onze.

Quand au Plat et au Miroir, c'étaient de beaux objets de valeur, certes,

NAHOR DOMROD, né à l'heure du Faucon. 30 ans. 1 m 72, 69 kg.

TAILLE	10	VOLONTE	13	VIE	12
APPARENCE	12	INTELLECT	15	ENDURANCE	25
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	14	END actuelle	12
FORCE	11	ELOQUENCE	09	Rêve actuel	05
AGILITE	13	REVE	16	Demi-rêve	L 15
DEXTERITE	12	CHANCE	10	Protection	d2
VUE	12	Mêlée	12		
OUIE		Tir	12		
ODORAT	10	Lancer	11		
GOUT	11	Dérobée	12		

Épée 1 main niv +1 init 7 +dom +3 épée longue
Dague mêlée niv +1 init 7 +dom +1
Corps à corps niv -2 init 5 +dom (d4)
Esquive niv +2

Discrétion +1/ Escalade 0/ Saut +1/ Course +1/ Se cacher 0/ Equitation +1/
Maçonnerie 0/ Premiers soins +2/ Srv cité +3/ Srv collines, plaines 0/
Autres survies -8/ Natation +2/ Orfèvrerie 0/ Serrurerie 0/ Astrologie +3/
Botanique +5/ Chirurgie +2/ Légendes +7/ Lire & écrire +5/ Médecine +3/
Zoologie +2.

Oniros +3/ Hypnos +7/ Narcos 0.

mais à part cela, d'une complète banalité.

Nahor Domrod est armé d'une épée longue et d'une dague. Sa besace contient des objets usuels de voyage (12 SUST de provisions, de quoi faire du feu, quelques chandelles, une cordelette de 10 mètres, des parchemins vierges et de quoi écrire, des chiffons), une fiole de 20 centilitres contenant une potion d'Ortigel *enchantee mais non permanente* contenant encore 6 points de rêve (elle n'en aura plus que 5 le lendemain), une bourse contenant 30 brins de Suppure, une autre bourse avec ce qui reste de ses économies : 1 PO, 4 PA, 8 PB, 9 PE et une petite gemme couleur de miel blond P6 T3, et enfin, l'objet du délit, le "manche du Sacré Pinceau à Barbe".

RÉACTIONS DE NAHOR DOMROD

Ses réactions dépendront évidemment de la propre conduite des voyageurs. S'ils l'attaquent, il se défendra le mieux possible. S'ils veulent le ramener à Balène pour toucher la récompense, ils les traitera d'imbéciles et leur dira que la cité ne risque rien du tout et que l'objet volé n'a jamais été une manche de blaireau ! Il tentera alors éventuellement de les convaincre de continuer sa quête avec lui. Ce sera son seul moyen de conserver la liberté.

Si les personnages se contentent de lui poser des questions, il sera naturellement réticent à répondre. Mais si ceux-ci lui font comprendre qu'il n'a pas vraiment le choix, il leur livrera comme précédemment une partie de la vérité.

Puis, si les personnages ne sont pas trop "mauvais" avec lui, il acceptera finalement d'assez bon cœur de les associer à sa quête. Car en définitive, il ne sait pas trop où il va, et il a de bonnes raisons de redouter un piège ou une forme de protection quelconque sur la cachette. Il le dira d'ailleurs, le répètera, le *souignera expressément* aux voyageurs. *"Accompagnez-moi si vous le voulez, mais ne m'accusez pas ensuite de vous avoir entraînés à votre perte..."*

Enfin, s'il a de bonnes raisons de leur faire confiance, il leur dira tout ce qu'il sait sur le magicien Akarlikarlikar.

Si tout se passe bien, le groupe devrait alors repartir en direction du Sud-Est. Nahor Domrod n'est pas très apte à "survivre en extérieur" et rien que pour cela sera finalement heureux de la présence des voyageurs. Il pourra leur indiquer la direction générale et la distance du cratère d'Alïkar ; mais il ne faudra pas trop compter sur lui en cas d'incident de voyage.

SORTS CONNUS

ANTI-MAGIE (Plaines) R-7 rl+	+ 10 % en M 13
LUMIERE (Plaines) R-4 rl+	+ 0 %
SOMMEIL* (Marais) R-4 r6	+10 % en J 9
SUGGESTION* (Désert) R-9 r3+	+20 % en L 10
DETECTION D'ENCHANTEMENT (Sanctuaire) R-3 rl	+ 5 % en L 4
LECTURE D'AURA MAGIQUE (Var) R-3 r3+	+ 3 % en L 4
HUMANOIDE EN ANIMAL (Pont) R-10 r5	+ 0 %
HUMANOIDE EN HUMANOIDE (Pont) R-6 r3	+15 % en I 11
OBJET EN OBJET (Cité) R-4 r2	+10 % en K 11
INVOCATION CORBEAUX DE DAWELL (B2) R-7 r8	+ 3 % en B 2
ENCHANTEMENT (Cité) R-4 rl+	+10 % en M 11
GUERISON DES MALADIES (Sanctuaire) R-6 r var	+ 5 % en K 9



LA QUÊTE



Le cratère d'Ali-kar est situé à une centaine de kilomètres au Sud-Est de Balène. La plaine de Bal ne présente aucune difficulté, si ce n'est que les voyageurs y sont à découvert et visibles de loin. Puis, à la hauteur de Grain, commencent les contreforts des Crins de Neige : une région sauvage de collines boisées, de gouffres et de marais nommée **Maugre Lute**. Si tous les voyageurs sont montés, y compris Nahor Domrod, ce qui implique s'être approprié les chevaux de la patrouille, ils peuvent espérer atteindre les premières collines en 2 heures draconiques, en coupant à travers la plaine. A pied, ils doivent compter 3 bonnes heures. Dans le **Maugre Lute**, par contre, les chevaux les ralentiront plutôt, et ils ne peuvent espérer faire que du 6 ou 7 kilomètres/heure draconique au maximum.

Nahor Domrod ne connaît que la direction approximative du cratère, il ne possède aucune carte de l'endroit. Son intention, lorsqu'il pensera être assez près, est d'invoquer les *Corbeaux de Dawell* pour survoler la région en reconnaissance.

GRAIN

Les gardes de la cité ne se tiendront pas pour battus, surtout si la première patrouille a été exterminée. Ils continueront les recherches avec opiniâtreté. Leur premier objectif sera le petit village de Grain. Si les voyageurs continuent dans cette direction, et a fortiori s'ils stationnent au village, ils devront une nouvelle fois affronter les gardes. Utiliser les mêmes caractéristiques.

LES MARAIS SECS

La partie Sud-Ouest du **Maugre Lute** est une région plate clairsemée d'ajoncs et de roseaux. Ça et là des mares et des bras d'eau immobiles luisent faiblement sous le soleil entre de grandes étendues de terre grise et lisse comme de la boue séchée. Quoique sauvage, l'endroit a l'air sûr et tranquille. On y rencontre de nombreux oiseaux : des hérons, des courlis, et quelques grandes zyglutes sauvages.

Cette sécurité est trompeuse, les **Marais Secs** sont peut-être les plus mortels qui soient. Les étendues de terre lisse ne sont en effet que de minces pellicules de boue séchée, et sous cette croûte illusoirement solide s'étendent des bourbiers, des trous de vase et des sables mouvants. D'une façon générale, la survie dans ces marais est de difficulté -6.

Sables mouvants. En règle générale, tout personnage pris dans un trou de vase ou de boue aspirante ne peut espérer s'en tirer qu'en nageant lentement (1 mètre par round) et le plus à plat possible. Il doit tenter un jet de *Dérobée*/Srv en marais chaque round. La difficulté ajustant ce jet est de -1 par 3 points d'encombrement portés (en tenant compte des vêtements et des armes aussi bien que des paquets). Dans cette optique, les vêtements de cuir souple, bottes comprises, comptent pour 2 points, les cuirs rigides pour 4 points, et le cuir + métal pour 6 points. Nahor Domrod, par exemple, avec ses vêtements de cuir souple, son épée longue et sa besace, aurait une difficulté de -2 ($\text{Enc} = 3 + 2 + 2 = 7$). Si le jet échoue, le personnage commence à être aspiré. La boue ou la vase lui aspirent 1d4 points de *Taille*. Ces points aspirés ne peuvent être "reconquis" tant que le personnage n'a pas pu s'agripper et se hisser à quelque chose de fixe et de solide. Qui plus est, ces points perdus comptent comme nouveau malus pour le jet de *Dérobée* du round suivant. Quand tous les points de *Taille* ont été aspirés, le personnage est perdu, il ne peut plus rien faire de lui-même et commence à se noyer selon les règles usuelles (Livre 1 page 46).

Pour hisser quelqu'un hors d'un trou de vase au moyen d'une corde, il faut réussir un jet de *Force*. La difficulté ajustant ce jet est de -1 par 3 points d'encombrement de la personne enlisée (comme précédemment), plus son F.R.TAILLE, plus les points de *Taille* déjà aspirés. Si le jet réussit, 1d4 points de *Taille* de la personne enlisée peuvent être hissés par round.

Si deux personnes tirent ensemble sur la corde, seule la plus forte joue un jet de *Force*, mais son jet bénéficie d'un bonus égal au F.R.FORCE de la plus faible. (Si les *Forces* sont égales, même chose. C'est-à-dire un seul jet +

le F.R.) Si trois personnes tirent ensemble, seule la plus forte joue encore le jet de *Force*, et le bonus est égal à la somme des F.R.FORCE des deux plus faibles. Etc. Enfin, si l'une des *Forces* (même unique) est supérieure à 15, le jet bénéficie d'un bonus supplémentaire égal à la différence. Par exemple, un cheval avec 19 en *Force* peut tirer sur la corde avec d'emblée un bonus de +4. Cette règle peut s'appliquer chaque fois que l'on a affaire à des forces combinées.

Les Marais Secs ne présentent pas que des inconvénients. On peut y trouver de l'*Ortigale Noir*. Dans ces marais, cette herbe a une rareté de +1.

MAUGRE LUTTE

On appelle *maugre* un endroit de mauvaise réputation, un lieu malsain, où "il se passe des choses", sans pour autant qu'on puisse définir quoi avec précision. Le **Maugre Lute** doit son nom à ce qu'il est supposé être hanté par des *Lutins*.

LES LUTINS

Pour certains, les Lutins sont le résultat de la pure malice du rêve des Dragons. Ce sont des forces invisibles et pernicieuses qui ne cherchent qu'à vous jouer des tours. Une sorte de malchance incarnée. Pour d'autres, les Lutins sont une race réelle, vivante, de haut-révants dégénérés. Pour d'autres encore, ce ne sont que des entités de cauchemar pleinement incarnées ; et certains ajoutent qu'ils sont le résultat néfaste de maladresses magiques. Tous ont plus ou moins raison.

Les Lutins sont apparentés aux Entités de Cauchemar. Comme elles, ils n'ont que deux caractéristiques : *Taille* et *Rêve*. Et pour les toucher, il faut réussir un jet de *points actuels de rêve* moins leur nombre d'ailes actives. Leur *Taille* "réelle" varie généralement de 1 à 3. Ils ont donc une réelle existence physique. Mais ce qui les caractérise surtout, c'est qu'ils sont capables de lancer toutes sortes de sorts et en particulier des illusions semblables aux Yeux d'Hypnos.

Leur apparence réelle est celle de petits humanoïdes de 10 à 30 centimètres de haut, très humains de proportions, et des deux sexes. Les "garçons" affectionnent les capes de couleurs vives et les bonnets à plume ; les "filles" ont un penchant pour les décolletés et les déshabillés légers. Mais ils peuvent à tout instant se changer pour devenir animaux, plantes, bûches, champignons, etc.

Tous peuvent lancer l'équivalent des 20 Yeux d'Hypnos, ainsi que les sorts de *Sommeil*, *Egarement* et *Suggestion*. Ces derniers sont lancés individuellement, comme par Hypnos. La

différence, c'est que les Lutins n'ont pas de jets de Rêve à faire. Les réussites sont automatiques. Ils n'ont pas non plus à se déplacer dans l'équivalent de nos Terres Médianes. (Mais comme pour les haut-révants "normaux", l'effet ne se produit qu'au tout début du round suivant.) A tous ces sorts, les victimes ont droit à un jet de résistance standard, r% quelle que soit leur heure de naissance. En ce qui concerne les illusions, le JR n'est toutefois possible que si l'on soupçonne que l'on a affaire à une illusion, comme pour le *Grand Iris d'Hypnos* (voir *MIROIRS* N° 3). Enfin, contrairement aux Yeux d'Hypnos, quand les Lutins les lancent sur eux-mêmes, l'illusion n'est pas limitée par leur *Taille* mais par leur *Rêve*. Ainsi un Lutin de 2 en *Taille* et de 18 en *Rêve* peut donner l'illusion qu'il est une créature de 18 de *Taille*. En revanche, l'effet de tous ces sorts a une durée limitée : ils s'annulent à la fin de l'heure en cours. Qui plus est, ils ne peuvent prendre naissance dans une zone d'Oniros. Une zone sans danger, telle que *Lumière*, *Miroirs* ou

Anti-Magie, peut être un moyen de se protéger de leurs agressions magiques. Toutefois, si l'effet a pris naissance hors de la zone, il n'est pas annulé en y entrant.

Sommeil, *Egarement* et *Suggestion* leur coûtent le nombre de points de rêve normal indiqué dans les règles. Par contre, ils ne dépensent qu'un seul point de rêve pour chaque illusion, quelle qu'elle soit. Les Lutins récupèrent automatiquement tous leurs points de rêve chaque fois qu'ils dorment au moins une heure.

Sous certaines conditions, les Lutins peuvent eux-mêmes être affectés par la magie. Ils n'ont pas d'heure de naissance, mais sont tous liés à une "case" des Terres Médianes. Si le nom de cette case est incluse dans la formulation du sort, le Lutin n'a droit à aucun jet de résistance que la magie soit par Hypnos ou par Oniros ; mais faute du nom de la bonne case, le Lutin résiste automatiquement. *Détection d'Enchantement* donne sur eux un résultat positif ; et *Lecture d'Aura Magique*

permet de savoir à quelle case ils sont liés. *Annulation de Magie* les élimine définitivement.

Les Lutins peuvent annuler à tout moment leurs sorts d'illusion pour les remplacer par d'autres. De même, ils peuvent annuler à volonté l'effet de *Sommeil* et d'*Egarement* lancés sur leurs victimes.

Les Lutins ne sont pas foncièrement méchants, mais adorent jouer des farces, généralement d'un goût douteux. Si leur sens de l'humour est parfois très noir, ils ne s'en rendent pas compte. Faute d'étrangers, ce sont les animaux de la forêt qui font les frais de leurs caprices. Ils détestent être vus sous leur apparence réelle, surtout les filles. Si par hasard ils sont ainsi surpris, malheur à l'indiscret ! Ils adorent également tout ce qui brille, et en particulier les gemmes. Quand ils endorment une victime, ils ne lui font pas de mal, mais la dépouillent de tous les petits objets qui leur plaisent. Ils adorent également le sucre et toutes les sortes de friandises, y compris les boissons sucrées. Leur en promettre peut être un bon moyen de marchander avec eux. Ils essaieront toujours de vous rouler, mais s'ils vous donnent la parole, chose à laquelle ils répugnent, ils sont obligés de s'y tenir. Attention toutefois à la formulation exacte de leurs promesses !

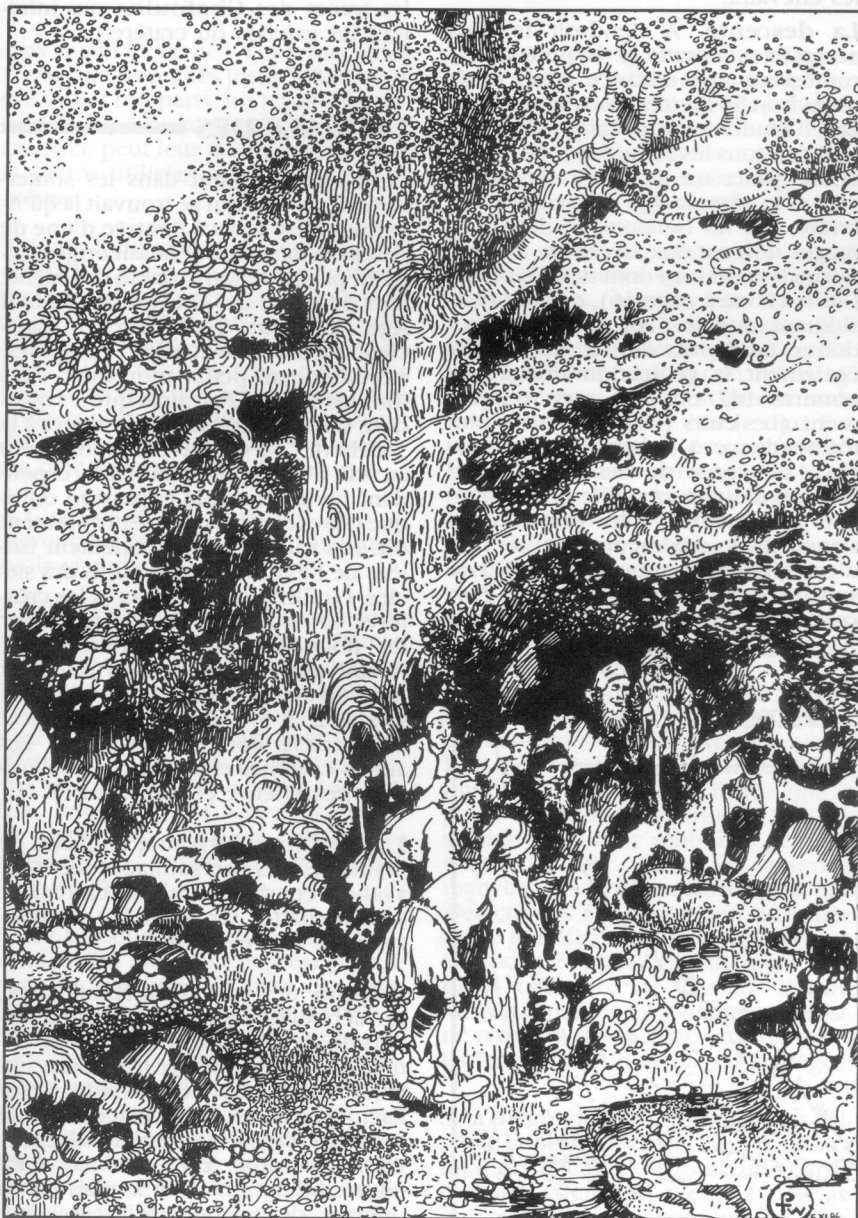
Les Lutins vivent ordinairement en groupes de plusieurs dizaines d'individus.

Les Lutins du Mauge Lute sont laissés à la discrétion du Gardien des Rêves pour épicer la quête des voyageurs. A lui d'improviser en fonction des réactions de ces derniers. Nahor Domrod, qui a +7 en *Légendes*, connaît tous les renseignements énoncés ci-dessus sur les Lutins. Il sait également que c'est à eux que la région doit son nom. Cependant, pour ne pas effrayer prématurément ses compagnons, il n'en parlera et ne dévoilera tout ce qu'il sait que si les Lutins se manifestent effectivement. Pour avoir connaissance des Lutins et de leurs mœurs, il faut posséder au maximum un niveau zéro en *Légendes* ET réussir *Intellect/Légendes* à -8.

Les Lutins et leur magie pouvant faire montre d'une puissance énorme et difficilement parable, le Gardien des Rêves doit néanmoins être prudent et ne pas s'en servir pour faire tourner la quête en catastrophe, ce qui n'aurait aucun intérêt. Les Lutins de Mauge Lute se cantonnent dans les collines boisées au Nord du défilé de l'*Ok* et n'ont jamais entendu parler du cratère d'Alikar.

LA VALLÉE DE L'OK

C'est de l'autre côté de cette vallée que se trouve le cratère d'Alikar. Avant de s'ouvrir dans les Marais Secs, cette vallée présente l'aspect d'un



LUTINS

TAILLE	1d3 (1-3) 2
REVE	2d10+10 (12-30) 21
ENDURANCE	Taille + Reve 23
+dom	non applicable
Protection	ailes actives -3
VITESSE	moyenne de Taille + Reve 11
Esquive	moyenne de (21-Taille) + Reve 20 niv ailes actives +3
Discretion	moyenne de (21-Taille) + Reve 20 niv ailes actives +3
Se cacher	moyenne de (21-Taille) + Reve 20 niv ailes actives +3

défilé encaissé. La dénivellation abrupte est en moyenne d'une vingtaine de mètres. Pour trouver un raidillon permettant la descente avec des chevaux, réussir *Empathie/Survie en collines* à -4, durée de base 15 minutes (à multiplier par F.R. EMP). Pour trouver un passage permettant seulement la descente de piétons, même chose mais difficulté -2 et durée de base 10 minutes. Enfin, si les personnages désirent descendre par escalade, réussir 2 jets d'*Agilité/Escalade* à -3 (un tous les 10 mètres). Pour remonter en face, mêmes jets, difficultés et durées de base. En cette saison, l'Ok est une maigre rivière presque à sec et sa traversée ne pose aucun problème, à pied comme à cheval.

LE CRATÈRE D'ALIKAR

Le cratère devrait normalement être localisé grâce aux corbeaux de Dawell invoqués par Nahor Domrod. D'après ce dernier, une tour majestueuse se dressait autrefois sur cet emplacement. Mais la légende est muette sur le cataclysme qui l'a anéantie à la fin du Second Age.

Le cratère s'ouvre aujourd'hui au centre d'une sorte de vallon triangulaire délimité par la base de trois collines arides et dénudées. On accède au vallon par une piste caillouteuse qui s'insinue entre les flancs des deux collines situées les plus au Sud. L'endroit est sinistre. Parmi la pierreaille grise, seuls les lichens, des ronces et

des chardons arrivent à pousser.

Le cratère a la forme d'un entonnoir régulier, un cône presque parfait de 70 mètres à sa partie supérieure et d'une profondeur de 35 mètres. L'inclinaison des pentes est de près de 50 degrés. Le fond du cratère est plus humide que les collines environnantes et la végétation y est plus fournie : orties, ronces, rhubarbe sauvage. Quelques buissons poussent également sur les pentes. Il est naturellement impossible d'y descendre avec les chevaux.

La descente. A l'endroit le plus accessible, la pente (l'"hypoténuse") représente une distance à parcourir d'environ 50 mètres. Pour atteindre le bas, il faudra 5 jets d'*Agilité/Escalade* à -1 (un tous les 10 mètres). En cas de chute, jouer un jet de *Chance* pour voir si le personnage est freiné, voire arrêté, par les buissons. Si des dommages doivent être encaissés, utiliser normalement les +dom de la Table de Chute (Livre 1 page 46), mais en considérant que le "sol de réception" donne un *bonus* de -6. Retrancher également la protection due à des armures 1d2 ou 1d4, mais uniquement. (Les cuirs + métal auraient plutôt tendance à aggraver les dommages). En cours de descente, aucun buisson n'est assez solide pour y attacher une corde. Si les personnages s'encordent eux-mêmes et si l'un d'eux glisse et commence à tomber, le suivant devra jouer un jet de *Force/Escalade* pour le retenir. Pour la

difficulté ajustant ce jet, utiliser les mêmes règles que pour hisser une personne enlisée (voir précédemment les **Marais Secs**). Si le suivant échoue, il est entraîné à son tour, et le "suivant-suivant" doit réussir à son tour un jet de *Force/Escalade* en ajoutant les difficultés, etc.

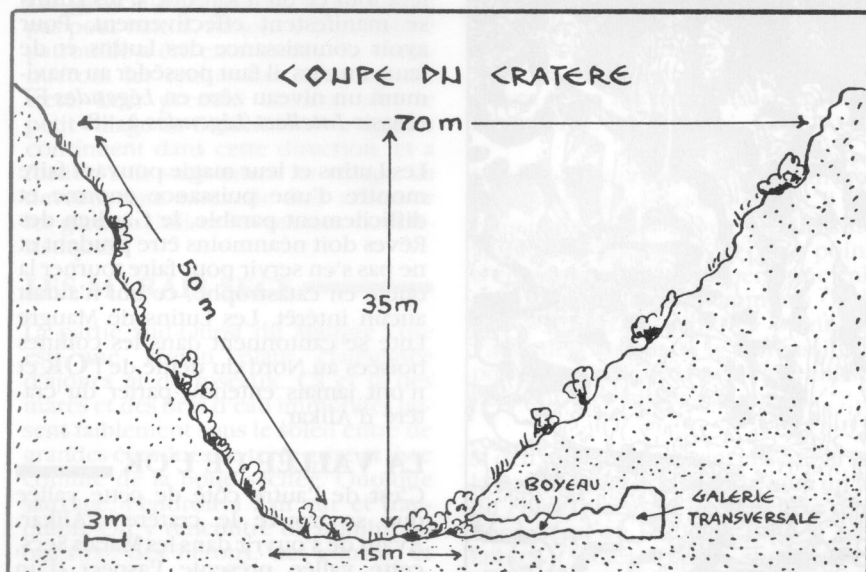
En inspectant systématiquement le fond, les personnages découvriront sans difficulté l'orifice d'un boyau circulaire d'environ 1 mètre de diamètre, qui s'enfonce sous le flanc du cratère. L'entrée est à demi masquée par les orties et la rhubarbe. A ce moment, un jet de *Vue/Survie en extérieur* à -2 peut amener les personnages à être prudents. Certaines tiges de rhubarbe ont été brisées il y a peu de temps en une touffe d'ortie a dû être récemment foulée. Si le jet obtient une réussite particulière, on pourra même distinguer la très vague empreinte de ce qui semble être un peid nu, large, plutôt plat, humanoïde. Toutefois, ces signes sont trop vagues pour permettre une plus complète identification. (Ce sont en fait les traces des **Chafouins** qui infestent les galeries du cratère.)

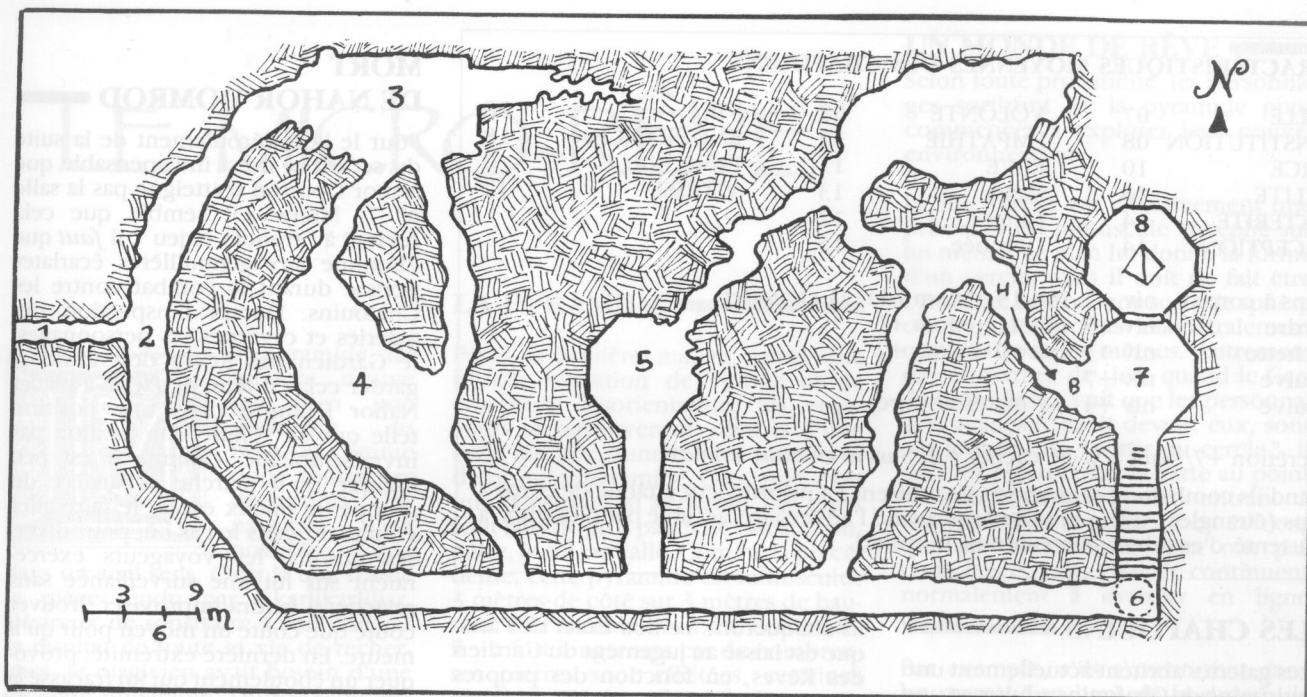
LES GALERIES

C'est effectivement dans les souterrains de la tour qui se trouvait là qu'Akarlikarlikar a placé l'entrée d'une de ses cachettes. La tour faisait originellement partie de son château de Balène. Lors du réveil des Dragons du Second Age. La plupart des repaires de magicien furent démantelés, éparpillés, expédiés par petits morceaux dans tous les sens... C'est ainsi que les quelques salles souterraines contiguës à la "cachette" se retrouvèrent enkystées au sein d'une colline lointaine, cependant qu'une terrible explosion onirique provoquait le cratère proprement dit. Les salles étaient totalement isolées de l'extérieur. Mais au fil des siècles, l'infiltration des eaux et les créatures cavernicoles finirent par créer de nouvelles poches souterraines, reliant ainsi les anciennes salles au fond du cratère. Sur le plan, les localisations 2, 3, 5, 7 et 8 sont des salles et des anciens couloirs maçonnés. Les autres cavernes et passages sont d'origine postérieure et sont naturels.

1. Dans l'étroit boyeau d'un mètre de diamètre, les personnages devront avancer courbés, si ce n'est carrément à quatre pattes. Ce boyau fait une douzaine de mètres de long.

2. Parmi des gravats d'éboulement, on débouche dans une galerie transversale de 3 mètres de large sur 2,5 mètres de haut. Malgré les gravats qui le jonchent, le sol de roc est bien égalisé. Les murs sont maçonnés de moelons réguliers et le plafond, également maçonné, est voûté en demi-cintre. Le fait que l'on a affaire à un ouvrage de maçonnerie est évident,





sans aucun jet de dés. Toutefois, si les voyageurs sont allés jusqu'à Balène et ont vu les remparts, un jet de *Maçonnerie* à -2, avec la moyenne de *Vue* + *Intellect*, peut leur faire constater que la pierre utilisée est *exactement la même*.

3. Cette salle maçonnée est à moitié éboulée. Le sol en est particulièrement jonché d'ordures. Si les voyageurs n'en ont pas encore rencontrés, un jet de *Vue* à -2, avec *Survie en sous-sol* facultativement, peut leur faire découvrir les traces de créatures ; et un jet de *Intellect/Légendes* à 0 leur faire identifier ces créatures comme étant des **Chafouins**.

4. C'est dans ces cavernes que se regroupent la plupart des Chafouins (voir ci-après).

5. Mêmes remarques que pour la salle N° 3. Qui plus est, tout au long du mur Ouest de cette salle octogonale, une inscription a été gravée dans la pierre. Les caractères (une combinaison d'alphabet primordial et de rune plates d'ostarlath) font près de 50 centimètres de haut et sont encore très lisibles. *Intellect/Lire & écrire* à 0 permet de déchiffrer : "Bravo, mon cher Glaukbaum ! encore un petit effort, tu y es presque..."

6. Au brusque détour du couloir, un escalier très raide (45 degrés) plonge dans les ténèbres. En haut des marches, faisant toute la largeur du palier, se trouve un avertissement laissé par Akarlikarlikar : une **zone d'Egarement permanente de 16 points de rêve**. Si un personnage, ayant son jet de résistance, manque ensuite un jet d'*Empathie* à -8, il se trouve attiré par le vide de l'escalier. S'il manque alors un jet d'*Agilité* à -4, il y dégrin-

gole jusqu'en bas, encaissant au terme de sa chute à 2d10+3 (moins la protection d'armure 1d2 ou 1d4). L'escalier est très glissant. La zone d'Oniros *Egarement* et le rituel *Permanence de Zone* ont été accomplis depuis la Désolation de Toujours 15.

7. Cette salle octogonale n'avait autrefois d'autre accès que l'escalier. Les éboulements, aggravés par les Chafouins, ont créé un nouveau passage à l'Ouest. Comme le boyau d'entrée, cette galerie ne fait qu'un mètre de diamètre et sa pente est plutôt raide (environ 40 degrés). Sur le mur Est, une large inscription est gravée dans la pierre, comme dans la salle N° 5. *Intellect/Lire & écrire* à 0 permet cette fois de déchiffrer : "Félicitations, très cher Glaukbaum ! Admirable perspicacité !"

Mais ce qui retiendra d'emblée l'attention des arrivants, c'est le mur du fond. Un mur en métal noir, allant du sol au plafond, lisse, réfléchissant doucement la lumière des torches ou des lanternes. Au centre, à environ 1,20 mètre de haut, on peut distinguer un alvéole de la même forme que la petite pyramide de bronze. Celle-ci semble devoir s'y emboîter parfaitement. Comme pour le prétendu manche du Sacré Pinceau à Barbe, une *Détection d'Enchantement* effectuée sur le mur de métal donnera un résultat positif. Mais, pareillement, un rituel ordinaire de *Lecture d'Aura Magique*, même parfaitement réussi, ne renverra qu'un écho sans réponse. L'identification du mur est protégée.

Si la pyramide est introduite dans l'alvéole et poussée à fond, il se produira un léger dé clic. Puis toute une partie du mur, circulaire, avec l'alvéole au centre, s'ouvrira comme un dia-

phragme. La fenêtre ainsi ouverte fera 2 mètres de diamètre. On pourra voir que le mur de métal ne fait que 30 centimètres d'épaisseur. Quant à la clé, qui se trouvait au centre du diaphragme maintenant ouvert, on l'entendra tomber par terre de l'autre côté.

Utiliser la clé est le seul moyen d'avoir accès à la salle N° 8. Le métal noir, totalement inidentifiable, résiste à toutes les tentatives physiques de même qu'aux transmutations élémentales.

8. Cette dernière salle octogonale est entièrement blindée du même métal noir. Sol, murs et plafond en sont recouverts. Mais les arrivants commenceront probablement par écarquiller les yeux sur la petite pyramide qui se trouve au centre de la salle. Cette pyramide, de 3 mètres de côté sur 3 mètres de hauteur, est **intégralement constituée de lumière mauve** ! Il n'y a rien d'autre dans cette salle de métal noir.

La pyramide de lumière mauve est évidemment une déchirure du rêve. Sa forme n'en reste pas moins insolite. La conclusion à laquelle devraient arriver les personnages est qu'ils sont en présence d'une déchirure voulue, artificielle. Akarlikarlikar fut l'un des premiers à comprendre que le rêve des Dragons était un *multirêve*. Aurait-il également trouvé le moyen de communiquer d'un rêve à un autre ?

En effet. Si les personnages pénètrent dans la pyramide de lumière mauve, après une brève sensation de vertige, ils se retrouveront... ailleurs, nimbés de lumière jaune.

armés de machettes. Les autres se battent en corps à corps. En terme de jeu, traiter les machettes comme des épées courtes.

CARACTÉRISTIQUES MOYENNES DES CHAFOUINS

TAILLE	07	VOLONTE	08	VIE	08
CONSTITUTION	08	EMPATHIE	12	ENDURANCE	18
FORCE	10	REVE	11	Protection	0
AGILITE	16	Mêlée	13	VITESSE	12
DEXTERITE	14	Lancer	12		
PERCEPTION	14	Dérobée	15		

Corps à corps	niv +7	init 13	+dom (d4+1)	étrangler
Mordre	niv +5	init 11	+dom +1	
Machette	niv +3	init 9	+dom +2	
Esquive	niv +7			
Esquive	niv +4		(-2 malus armure)	

Discrétion +7/ Saut +5/ Se cacher +8/ Survie en sous sol +10

Quand ils combattent sans armes, ils utilisent en priorité leur attaque de corps à corps (étrangler). Ils ne *mordent* pas quand l'adversaire, accablé par plusieurs, a déjà tenté d'esquiver/parer durant le round.

LES CHAFOUINS

Les galeries abritent actuellement une quinzaine de Chafouins adultes et une dizaine de jeunes. La colonie se terre principalement dans la caverne N° 4, mais toutes les salles et galeries accessibles (= celles indiquées sur le plan) leur sont connues. Ils y circulent partout comme chez eux. Ils ont toutefois repéré que le haut de l'escalier, N° 6, présente un danger inconnu. Ils sont incapables de comprendre ce qu'il s'y passe, mais évitent tant que possible de l'emprunter. La nuit, ils sortent par bandes de 5 ou 6 pour chasser à l'extérieur. Dans ces collines désolées, leur chasse est rarement fructueuse; et d'une manière générale, ils sont tous *affamés*.

À l'arrivée des voyageurs, ils se tiendront d'abord sur leurs gardes, puis la faim l'emportera sur la prudence, et

ils attaqueront. Le lieu exact de l'attaque est laissé au jugement du Gardien des Rêves, en fonction des propres déplacements des personnages. Mais suivant leur habitude, les Chafouins essaieront de tendre une embuscade tout en se ménageant une galerie de repli. S'ils le peuvent, ils attaqueront en deux groupes, l'un prenant les voyageurs de face et l'autre à revers. Leur tactique usuelle consiste à tomber à plusieurs sur la même victime, isolée de préférence, à la réduire à l'impuissance le plus vite possible, puis à se replier tous ensemble en l'entraînant avec eux.

Tous les Chafouins de ces galeries vivent nus. Leur caverne ne contient rien de précieux. Ils s'y entassent parmi les ossements de leurs précédentes victimes (animales pour la plupart). Sur les 15 adultes aptes à se battre (mâles et femelles), 6 sont

MORT

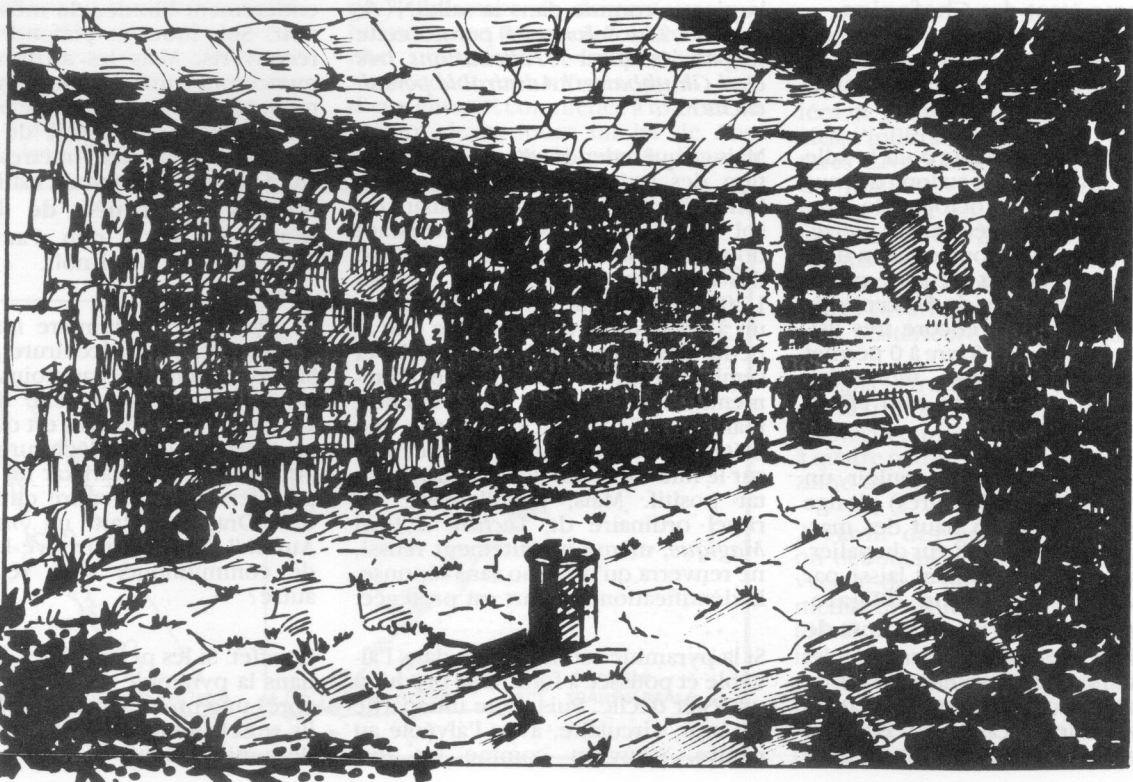
DE NAHOR DOMROD

Pour le bon déroulement de la suite du scénario, il est indispensable que Nahor Domrod n'atteigne pas la salle n° 7. Même s'il semble que cela revient à "truquer le jeu", il *faudrait* que l'homme aux genouillères écarlates périsse durant le combat contre les Chafouins. Durant l'inspection des galeries et cavernes les personnages, le Gardien des Rêves doit toujours garder cela en tête, de façon à placer Nahor Domrod dans une position telle que sa "chute" ne paraîtra pas invraisemblable. Comme il est peu logique qu'il marche à l'arrière du groupe, le mieux est de le faire aller en tête. Et dans le cas où, pour diverses raisons, les voyageurs exerceraient sur lui une surveillance sans relâche, il faudra improviser, trouver coûte que coûte un moyen pour qu'il meure. En dernière extrémité, provoquer un éboulement qui lui fracasse la tête, ou lui faire manquer ses jets de sauvegarde en haut de l'escalier avec pour résultat une chute mortelle.

Les joueurs devraient alors entrer en possession de la clé (à moins qu'ils ne l'aient déjà prise), et, face au mur de métal noir et à la pyramide de lumière mauve, prendre leurs décisions et responsabilités eux-mêmes.

Si la mort de Nahor Domrod est si impérative, c'est que ce personnage doit réapparaître, *réincarné*, dans le micro-rêve d'Akarlikarlikar, de l'autre côté de la déchirure du rêve.

Note : Quoique magique, le "manche du Sacré Pinceau à Barbe" n'a pas besoin d'être maîtrisé.



LE MICRO-RÊVE



La pyramide de lumière mauve est bien une déchirure du rêve; et comme pour toutes les déchirures, le passage n'est possible que dans un seul sens. C'est là que réside le piège tendu par Akarlikarlikar. Désireux de soustraire à son ennemi le résultat de toute sa vie de recherches, le magicien avait besoin d'une cachette imparable. Le problème est que Glaukhaum était, magiquement parlant, tout aussi fort que lui. C'est dans sa connaissance du *multirêve* qu'Akarlikarlikar trouva la solution.

Il découvrit un rêve correspondant à ses désirs, y pratiqua une ouverture en forme de pyramide, car seule cette forme, d'essence magique, pouvait assurer la pérennité de sa déchirure artificielle, et alla y déposer ses possessions. Il répéta la même opération en des endroits divers pour ses autres objets magiques. Tout son génie consistait en ce qu'apparemment, il connaissait, *lui*, un moyen de revenir en arrière à travers les déchirures et qu'il avait de bonnes raisons de croire qu'il était le seul à le connaître. Et il avait raison. Tous les autres grands magiciens du Second Age avaient beau se frapper la tête contre les oreillers, le fonctionnement des déchirures demeurait en lui-même un mystère.

Le raisonnement d'Akarlikarlikar était donc simple : *"Tu trouveras peut-être une de mes cachettes, cher Glaukhaum, tu mettras peut-être la main sur les babioles que j'y aurais laissées, mais cela ne te servira à rien car tu ne pourras jamais revenir en arrière pour retourner chez toi; et pour peu que tu sois effectivement immortel, tu resteras prisonnier pour l'éternité."* C'était somme toute assez judicieusement pensé.

Glaukhaum trouva-t-il une cachette? S'y laissa-t-il prendre? Il n'y a naturellement pas de réponse à cette question. Ce que l'on peut néanmoins affirmer, c'est qu'il ne découvrit jamais la cachette où nos personnages viennent de se transférer, celles qui abritait les *Pierres de Chance*.

LA PYRAMIDE

Passé la lumière mauve, après une brutale sensation de vertige et de complète désorientation, les voyageurs se retrouveront, nimbés d'une belle lumière jaune doré, à l'intérieur d'une autre pyramide. Cette fois, c'est une construction véritable. Les murs sont faits de gros pavés de calcaire jaunâtre, le sol est dallé. Comme la précédente, cette pyramide est minuscule : 3 mètres de côté sur 3 mètres de hauteur. Elle semble avoir été construite il y a fort longtemps car de nombreuses pierres sont effritées, certaines sont à moitié descellées. De la mousse s'insinue entre les fentes, et sur le sol, de l'herbe pousse entre les jointures des dalles.

La pyramide n'est pas close. Une ouverture de 1,80 mètre de haut s'ouvre dans l'un de ses côtés. De l'extérieur provient une lumière très ensoleillée, quoique diffuse. Il semble faire chaud, dans les 30 degrés environ. Par l'ouverture, on peut apercevoir quelques arbres, des arbustes et de grands buissons de fleurs rutilantes semblables à des rhododendrons. Des insectes bourdonnent incessamment, notamment des abeilles.

Au centre de la pyramide s'élève un petit piédestal d'un mètre de haut. Son utilité semblera un mystère car il n'y a rien dessus. (De fait, le coffret contenant les Pierres de Chance y était posé.) Pour tout autre meuble, une jarre de terre cuite, vide et écaillée, repose sur le sol dans un angle. Enfin, une inscription aux runes familières se détache sur l'un des murs. *Intellect/Lire & écrire* à 0 permet de déchiffrer : *"Bienvenue à toi, Glaukhaum! Le coffret est à ta disposition. Je t'ai également laissé une cruche d'eau et une miche de pain, que je te conseille d'économiser"*.

Il n'y a naturellement aucune trace non plus de la miche de pain. A ce stade de l'aventure, les personnages s'imagineront peut-être que Glaukhaum les a précédés. Et comme Nahor Domrod, lors de ses explications, aura entre autre insisté sur sa "zombièsque immortalité", ils commenceront peut-être à redouter le pire...

En réalité, le seul habitant humain du micro-rêve est Nahor Domrod, du moins sa "réincarnation". D'après son temps personnel, il y vit depuis "des années". C'est lui qui se trouve en possession du coffret et des quelques Pierres de Chance restantes. (Voir ci-après.)

UN MONDE DE RÊVE

Selon toute probabilité, les personnages sortiront de la pyramide pour commencer à explorer leur nouvel environnement.

Le micro-rêve est effectivement une prison. Il est minuscule et replié sur lui-même. Le plan lui donne la forme d'un cercle, mais il doit en fait être considéré comme une sorte de sphère où tous les points diamétralement opposés sont les mêmes. Autrement dit, en termes de jeu, quand le Gardien des Rêves voit que les personnages, avançant droit devant eux, sont sur le point de "sortir du cercle", il doit les replacer sur la carte au point diamétralement opposé, entrant à nouveau dans le cercle. Il est évident que les personnages n'en ont pas conscience. Pour eux, ils continuent normalement à avancer en ligne droite.

Par exemple, s'ils s'aventurent dans les marais "en haut de la carte", ils découvriront au bout de 500 mètres qu'une rivière se jette dans les marais, en face d'eux. S'ils remontent la rivière, ils verront qu'elle entre dans une forêt au bout d'un kilomètre, entourée de collines. Puis, au sortir de la forêt, ils retomberont sur des marais au bout d'encore un kilomètre (à nouveau les marais du haut de la carte); et s'ils y aventurent, ils retomberont sur la rivière au bout de 500 mètres (bas de la carte), et ainsi de suite à perpétuité.

Sur la circonférence, chaque point de marais correspond à un point de marais situé en face; et partout ailleurs, chaque point de forêt correspond à un point de forêt. Autrement dit, pour être définitivement clair, le marais du bas et le marais du haut sont le *même marais*; et à gauche comme à droite, c'est la *même forêt*.

Le ciel. Aucun astre n'est jamais visible dans le ciel. Ni soleil, ni lune ni étoiles. Le jour, la voûte du ciel est uniformément lumineuse. Elle est d'une couleur jaune doré. La lumière, diffuse, ne provient d'aucun point particulier. A l'heure de la Lyre, son intensité baisse progressivement, comme un rhéostat, jusqu'à l'obscurité complète. Les 20 premières minutes de l'heure du Serpent sont noires. Puis, toujours très progressivement, le ciel se teinte de vert foncé, diffusant une infime clarté semblable à la lumière des étoiles. A la fin de l'heure du Château-Dormant, le ciel vire à nouveau au noir complet pendant 20 minutes. Puis au début de l'heure du vaisseau, le ciel redevient progressivement lumineux.

Du fait de l'absence de tout astre, il n'y a aucun point cardinal dans ce monde. Nord, Sud, Est et Ouest n'y ont aucune signification.

Les marais. Ces marais sont des étendues de mare stagnantes entre des

flots plantés de saules et de roseaux. Il y règne en permanence une brume jaunâtre qui empêche toute vision au-delà de 50 mètres. De nombreux poissons y vivent, ainsi que des reptiles et des batraciens. On y rencontre également une faune normale d'insectes. Mais ils sont surtout le lieu de prédilection de nombreuses **Sirènes**.

La rivière. Elle est très large, près de 80 mètres. Ses rives descendent en pente douce, couvertes d'herbes et de fleurs sauvages. Son eau est d'un vert noir, intense et profond. Son courant est très lent. Comme dans les marais, on y trouve des poissons, en particulier des perches, des chevesnes et des brochets. Au centre, là où elle coule dans la forêt, il y vit également des écrevisses. Les sirènes la parcourent fréquemment à la recherche de poissons.

La forêt. Forêt extérieure et forêt centrale sont très denses, d'un type quasi tropical. Dans une atmosphère très humide, c'est un délire végétal de fougères, de lianes, de mousses phosphorescentes et de champignons géants. Les arbres ont des troncs énormes. La difficulté d'escalade y est en moyenne de -5. Sous les arbres, la belle lumière dorée qui règne partout ailleurs est remplacée par une semi-obscurité verdâtre. Le sol est parfois spongieux. Des fleurs éclatantes, telles des orchidées, poussent parmi les branches dans les trouées de lumière. La forêt est très sonore, principalement peuplée d'oiseaux multicolores et de singes à longue queue. Mais ces habitants principaux sont les **Tigres verts**.

Les collines. Elles sont en moyenne peu élevées, 20 à 30 mètres, et d'accès faciles. C'est parmi des collines semblables que se trouve la pyramide d'arrivée. Comme la plaine (partie "blanche" sur la carte), elles sont couvertes d'arbres et d'arbustes isolés, de lauriers roses, de rhododendrons. L'herbe est bien verte et crisse légèrement sous les pas.

La plaine. Dans la plaine herbue vivent de petits troupeaux d'antilopes, gibier principal des tigres verts qui sortent les chasser à la tombée de la nuit. Utiliser pour ces animaux les caractéristiques *minimum* données pour les **cerfs** (Livre 1 page 65).

D'une manière générale, le micro-rêve foisonne d'odeurs et de couleurs. C'est un monde riche, fertile, un véritable "paradis terrestre".

ZOOLOGIE

Dans la forêt, *Intellect/Zoologie* à -3 peut identifier les singes et les oiseaux comme des animaux sans danger pour l'homme. Il faudra réussir *Vue/Survie en forêt* à -4 pour découvrir des traces de passage des tigres verts, et ensuite *Intellect/Zoologie* à -3 pour les identifier avec précision comme telles.

Caractéristiques moyennes des Sirènes

TAILLE	10	REVE	13
CONSTITUTION	12	VIE	11
FORCE	12	ENDURANCE	26
PERCEPTION	11	Protection	d2
VOLONTE	12	VITESSE	4, dans l'eau 12

Serres 13	niv +4	init 10	+dom +2
Crocs 13	niv +4		+dom +2
Esquive sol 08	niv 0		
Esquive eau 15	niv +5		

Caractéristiques moyennes des Tigres Verts.

TAILLE	17	REVE	12
CONSTITUTION	18	VIE	18
FORCE	17	ENDURANCE	45
PERCEPTION	15	protection	d4
VOLONTE	13	VITESSE	-/30/56

Morsure 14	niv +5	init 12	+dom +5
Griffes 14	niv +5	init 12	+dom +5
Esquive 12	niv +3		

Discrétion, se cacher, srv forêt 18 niv +7/ Saut, course 14 niv +7.

Intellect/Zoologie à 0 ou *Empathie/Survie en plaine* à 0 identifiera les antilopes comme des mammifères sans danger, pouvant même jouer le rôle d'excellent gibier.

Les sirènes ne pourront pas être détectées préalablement. Mais si les personnages en rencontrent une fois, ils se méfieront ensuite.

BOTANIQUE

La plupart des plantes et des fleurs qui poussent dans la forêt sont d'essence très rare : *Autumane Dentelée*, *Orchidale*, *Primoise Pourpre*, *Fougère d'Ambigorre*, *Krakoène Persistant*, *Rumige à Double Calice*, *Nectarelle*, *Ampharomphe Géant*, etc... *Intellect/Botanique* à -8 permet de les identifier et de savoir qu'elles ne présentent ni vertu ni danger particulier. Les champignons géants (*Salsimir Ventru*, *Tricollet à Points Bleus*) ne sont pas vénéneux, sans pour autant être franchement comestibles. En revanche, si les voyageurs s'enfoncent dans la forêt sur au moins 200 mètres, ils peuvent découvrir quelques brins d'une herbe presque légendaire : le *Tanemiel Doré*. Dans cette forêt, cette herbe de soin à une rareté de -3.

Sur le versant des collines poussent des **Amandragons**. Ce sont des arbustes aux troncs très larges et hérissés de piquants, mais dont la hauteur n'excède pas 2 mètres. A part qu'ils peuvent piquer, les piquants sont inoffensifs. Le fruit de l'amandragon, une sorte d'amande noire, large comme la main, est à la fois comes-

tibles et nourrissant (1 fruit = 1 SUST). *Intellect/Botanique* à -4 permet de savoir tout cela.

Sur les bords de la rivière, de petits arbustes rampants trempent leurs feuilles dans l'eau. Ce sont des **Arbres à Reine** et leurs fruits, appelés **Gousses de Splendeur**, ont une vertu très particulière. Ces gousses contiennent une sorte de cire blanchâtre. Appliquée sur le visage d'un personnage (quel que soit son sexe) et massée uniformément pendant une dizaine de minutes, elle augmente son *Apparence* de 1d3 points. L'application doit être effectuée en pleine lumière du jour, et l'effet s'estompe à la tombée de la prochaine nuit. Les gousses de splendeur doivent être utilisées fraîches, elles perdent tout pouvoir un mois après avoir été cueillies. *Intellect/Botanique* à -5 permet de connaître toutes ces propriétés.

La cire des gousses peut également être préparée en décoction. Une simple décoction n'a aucun effet. Par contre, si elle est *enchantée*, le buveur augmente son *Apparence* de 1d3 points + nombre de points de rêve consacrés à l'enchantement. Une gousse suffit pour une décoction. Quel que soit le nombre de points de rêve dépensés, l'*Apparence* de tout personnage humain ne peut dépasser 20. L'effet d'une potion magique d'apparence s'éteint brusquement à la fin de la prochaine heure de naissance du buveur. Pour connaître ces possibilités d'enchantement, il faut avoir identifié la plante (*Botanique* à -5) et posséder au minimum un niveau zéro en *voie de Narcos* et en *Alchimie*.

L'ENTÉNEUSE. Dans les marais, on peut recueillir une vase très pré-



cieuse : l'**Enténeuse** (du même nom que le grand fleuve qui coule à l'Est des Crins de Neige). Cette vase se dépose sur les troncs d'Arbres en partie immergés à la limite entre l'eau et l'air. Bue en décoction, l'enténeuse a un effet puissant sur l'*endurance*.

Pour être efficace, elle doit être utilisée encore fraîche, humide et molle. Elle se dessèche et perd ses pouvoirs au bout de 2 heures après avoir été récoltée, à moins qu'on ne la conserve dans un flacon de verre hermétiquement bouché. La quantité pour une potion est de 10 centilitres. L'effet est très rapide. Il commence dès que le buveur manque un jet de *Constitution* à -7, ces jets devant être tirés tous les rounds. Il cesse au bout de F.T. CONST x 1 heure.

Durant le temps où l'enténeuse fait effet, aucun point d'*endurance* ne peut être perdu pour quelque raison que ce soit : fatigue, coups, blessures. Toutefois, les points qui devraient normalement être perdus doivent quand même être notés quelque part, car dès que l'effet cesse, ils sont perdus en bloc, durant le même round, plus 1d6.

Un personnage atteint une blessure grave perd normalement 2 points de vie (ajustant toutes ses actions à -2), mais il ne perd aucune *endurance*. De même, il ne perd pas de point d'*endurance* automatique à la fin de chaque round. S'il reçoit une critique, il perd 4 points de vie ou plus, mais son

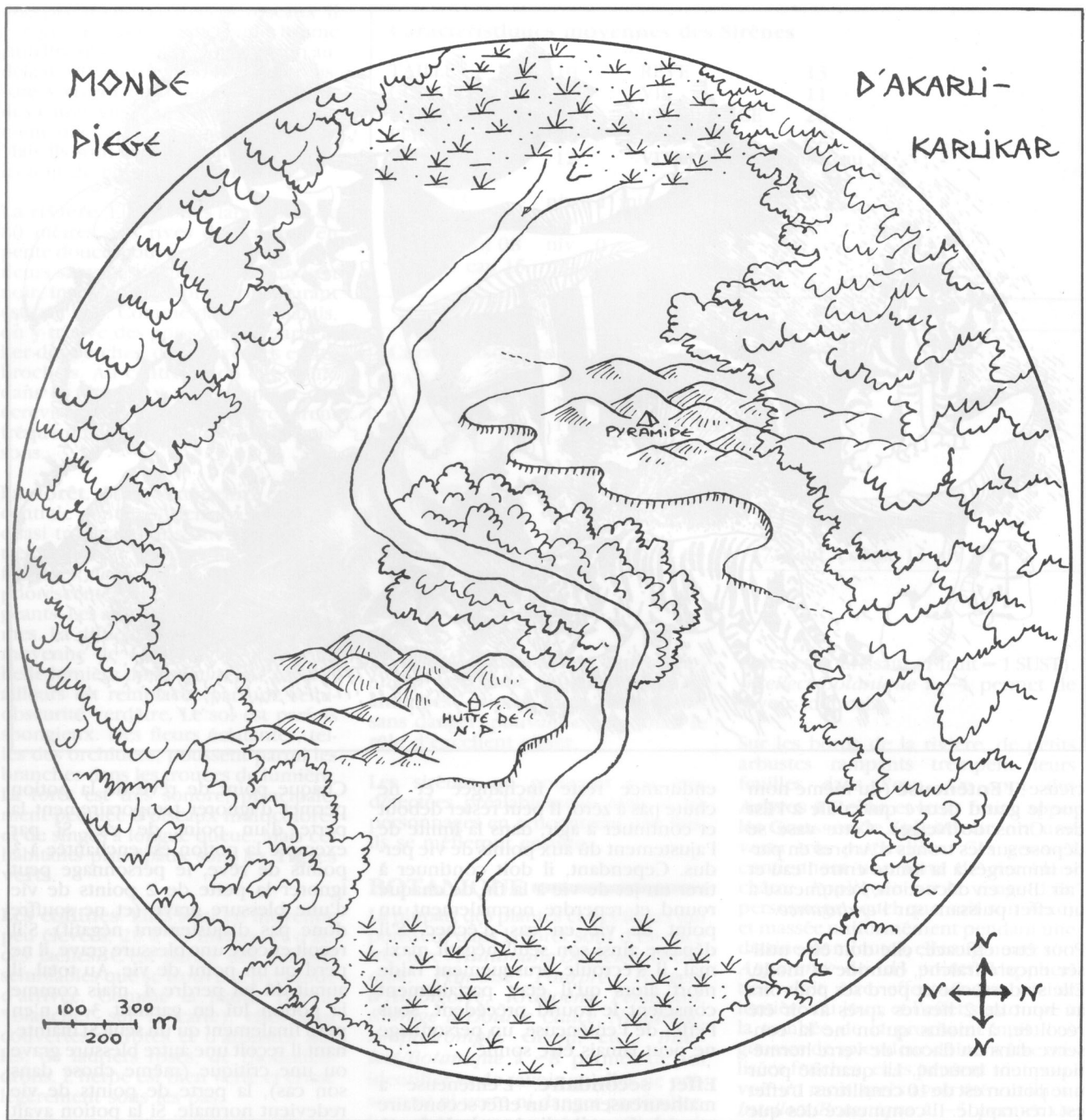
endurance reste inchangée et ne chute pas à zéro. Il peut rester debout et continuer à agir, dans la limite de l'ajustement dû aux points de vie perdus. Cependant, il doit continuer à tirer un jet de vie à la fin de chaque round et reperdre normalement un point de vie en cas d'échec. S'il dépasse ainsi son seuil négatif maximal, il s'écroule brusquement raide mort alors qu'il était parfaitement conscient le round précédent. Sous l'effet de l'enténeuse, un personnage ne peut jamais être sonné.

Effet secondaire. L'enténeuse a malheureusement un effet secondaire et contraire : elle diminue la *Volonté*. Dès que l'effet cesse, la *Volonté* du personnage baisse de 1 point. Ce point peut être regagné 12 heures plus tard, au minimum, et si l'*endurance* se trouve alors être à son maximum possible, en réunissant un jet de *Volonté* à -7 net (= sans ajustement dû au moral). En cas d'échec, le jet peut être retenté 12 heures plus tard, et ainsi de suite. En cas de réussite particulière ou critique, le personnage gagne outre 3 points d'expérience en *Volonté*. En cas d'échec total, par contre, le point est perdu définitivement. Réajuster alors et s'il y a lieu l'*endurance maximum*. Les potions d'enténeuse sont parfois appelées *potions d'héroïsme*.

Potions enchantées. Enchantée, une décoction d'enténeuse a le même effet sur l'*endurance*, mais elle affecte également les *points de vie*.

Chaque point de rêve de la potion permet d'ignorer temporairement la perte d'un point de vie. Si par exemple la potion est enchantée à 3 points de rêve, le personnage peut ignorer la perte de 2 points de vie d'une blessure grave (et ne souffre donc pas d'ajustement négatif). S'il reçoit encore une blessure grave, il ne perd qu'un point de vie. Au total, il aurait dû en perdre 4, mais comme la potion lui en garantit 3, il n'en perd finalement qu'un seul. Si maintenant il reçoit une autre blessure grave ou une critique (même chose dans son cas), la perte de points de vie redevient normale. Si la potion avait été enchantée à 8 points de rêve, il aurait pu ignorer la perte de ses 8 premiers points de vie.

Comme pour les points d'*endurance*, les points de vie qui devraient normalement être perdus doivent quand même être notés. Dès que l'effet cesse, ils sont perdus en bloc, plus 1d4. Si le personnage dépasse alors son seuil négatif maximal, il meurt instantanément. Durant l'effet de la potion d'enténeuse, un premier soin peut normalement être effectué pour arrêter la descente de points de vie d'une blessure critique, mais aucune potion de soin, enchantée ou non, ne peut faire effet. Il faut attendre pour cela que l'effet de l'enténeuse ait cessé. Il n'y a donc aucun moyen d'empêcher la perte en bloc (+1d4) des points de vie "retardés".



En cas de blessure critique, les jets de vie doivent toujours être tentés cha que round. En cas d'échec, si tous les points de rêve de la potion n'ont pas été utilisés, la perte du point de vie est simplement notée à part, si tous les points de rêve ont été utilisés, le point de vie est perdu réellement.

L'effet secondaire d'une potion enchantée est le même, sauf que la perte de *Volonté* est de deux points au lieu d'un seul. (Noter que la récupération ne se fait, elle, qu'un point par un point.)

Intellect/Botanique à -5 permet de connaître les propriétés naturelles bénéfiques de l'enténeuse. Si, en plus, *Intellect/Médecine* à 0 est réussi, on peut connaître son effet secondaire. Pour connaître les propriétés de l'enchantement, il faut, outre réussir *Botanique* à -5, posséder au mini-

mum un niveau zéro en voie de *Narcos* et en *Alchimie*. L'enténeuse ne se forme que dans des lieux très humides. Sa rareté dans les marais du micro-rêve n'est que de -2. Partout ailleurs, elle est généralement de -8.

NAHOR DOMROD II

Prisonniers du micro-rêve minuscule, les voyageurs découvriront tôt ou tard la hutte de Nahor Domrod. celui-ci se nourrit principalement de baies d'amandragon, mais il lui arrive aussi de pêcher dans la rivière, et dans ces cas-là, il allume un feu près de sa hutte pour faire griller ses poissons. Les voyageurs pourront en repérer la fumée.

Sa hutte n'est qu'une construction très frustrée de pieux de bois maintenus avec des lianes, couverte de

roseaux. Nahor Domrod y dort sur une paille d'herbe. Ses seules possessions sont une vieille gourde de fer, une dague, une épée longue, le coffret aux Pierres de Chance, et quelques outils rudimentaires, tels les harpons à pointe d'os avec lesquels il pêche. Dans une coque de baie d'amandragon, il possède également un peu de cire d'abeille. Lorsqu'il va à la rivière, il s'en bouche usuellement les oreilles. Il a beau être habitué aux sirènes, on ne sait jamais. Si les voyageurs le rencontrent à l'un de ces moments, ils pourront d'abord penser qu'il est sourd.

Nahor Domrod II est plus vieux que le précédent. Il a une bonne quarantaine d'années. Il porte une longue barbe, et ses cheveux déjà grisonnants lui tombent sur les épaules. Il est vêtu d'une sorte de tunique qu'il s'est cou-

sue lui-même dans des peaux d'antilopes et il est chaussé de sandales de roseaux. En un mot, il a tout du vieil ermite sauvage.

Il est tellement méconnaissable que les voyageurs mettront un certain temps à le reconnaître. De fait, ils le reconnaîtront surtout à sa voix. Nahor Domrod, de son côté, sera ébahi de les voir. Il mettra également un certain temps à les "reconnaître". Pour lui, les voyageurs ne sont que des personnages qu'il a connus en rêve.

Histoire de Nahor Domrod II. L'ermite affirmera avoir toujours vécu dans ce monde. Toutefois, il reconnaît que plus il remonte dans son passé, plus sa mémoire est vague, incertaine, grise. Il est possible qu'il soit né ailleurs, car il lui arrive souvent de rêver de paysages différents, de cités pleines de monde. Mais c'est ici qu'il se sent bien, c'est ici qu'il est chez lui, malgré ces rêves qui tentent de lui montrer autre chose. "D'ailleurs, vous faites partie de mes rêves, dira-t-il aux voyageurs. J'ai déjà rêvé de vous..." Et il pourra effectivement nommer les personnages des joueurs un par un par leurs noms. "Mes Rêves sont curieux, dira-t-il, obsédants. Je rêve que je suis en route vers ce monde et que tout conspire à m'en empêcher. Une cité entière s'insurge contre moi en prétendant que mon droit légitime est en fait une relique sacrée qui lui appartient. Ou bien d'horribles créatures chafouines s'assailent par surprise. Je me réveille en sueur. C'est dans un de ces rêves que je vous ai rencontrés. Comme d'habitude, j'étais en route vers ce monde. Et comme d'habitude, le rêve s'est transformé en cauchemar..."

Nahor Domrod ne semble pas avoir conscience de la petitesse du micro-rêve. Il n'en parlera donc pas. Et si ce sont les voyageurs qui lui posent la question, il se montrera évasif, étonné. En revanche, il en connaît bien les avantages et les inconvénients: les sirènes, les tigres verts, l'amandragon, l'enténeuse, etc. "Mon monde est très beau, dira-t-il, riche et généreux, mais terrible en même temps. Sans mes Pierres de Chance, je serai sans doute déjà mort, embourbé dans les marais ou déchi-queté sous la patte d'un tigre. Je suis d'ailleurs très soucieux à ce sujet, car il ne m'en reste pour ainsi dire plus... Mais sans doute mon temps est-il venu à son terme..."

LES PIERRES DE CHANCE ■

Nahor Domrod en parlera volontiers. Ce sont des petites gemmes de couleur bleu pâle, brutes, non taillées, en forme de goutte d'eau. Il y a longtemps qu'il les a trouvées, il ne se souvient plus exactement quand, il lui semble les avoir toujours connues. Elles se trouvaient dans un petit coffre, dans la pyramide de pierre qui se trouve dans les collines de l'autre côté de la rivière. Il n'a pas toujours su que c'étaient des pierres qui portent

chance, il l'a découvert au fil des jours et des ans. Maintenant, il en est sûr. A chaque fois qu'il bénéficie d'un concours de chance extraordinaire, un petit point noir apparaît au cœur de la gemme qu'il porte sur lui. Il en porte toujours une. Quand 7 points noirs sont apparus, emplissant toute la gemme, celle-ci s'effrite et se réduit en poudre noire. "J'en ai ainsi "brûlé" des centaines, dira-t-il (en toute innocence!) Certains soirs, quand les tigres rôdent autour de ma hutte, il m'arrive d'en "brûler" trois ou quatre à la file. C'est la chance qui fonctionne. Chaque point noir signifie que pour une raison providentielle les tigres se sont détournés... Et puis, ajoutera-t-il, il y a également toutes celles qui ont été mangées par la Chimère!..."

Nahor Domrod acceptera de montrer les pierres qui lui restent. Il en restera très exactement un nombre égal au nombre des voyageurs, plus une. Autrement dit, une chacun en comptant Nahor Domrod. Au départ, le coffre en était plein. D'après les souvenirs de l'ermite, il devait en avoir un bon millier. Il sera naturellement réticent à les laisser aux voyageurs. Mais il conviendra finalement qu'ils en auront besoin eux aussi pour survivre. Et de toute façon, il en reste si peu... Comme il le répétera, "les temps sont venus à leur terme".

Lecture d'Aura Magique. Une Détection d'Enchantement révèle que les pierres sont magiques. Une Lecture d'Aura Magique se contente d'indiquer le Fleuve de l'Oubli. Là, une seconde Lecture (R-3 r3) révèle un fait extraordinaire: les pierres n'ont pas été enchantées par un magicien selon la voie habituelle de Narcos, elles n'ont d'ailleurs été enchantées par personne. Ce sont des pierres de **magie naturelle**. (Peut-être

des fragments de la grande Gemme Mère, origine de la magie, dont parlent les légendes gnomes...) Leur pouvoir est de porter chance. Ces gemmes sont de pureté? (aucune inertie) et contiennent chacune 7 points de rêve naturel, une aile. Pour fonctionner, elles doivent normalement être maîtrisée, en l'occurrence: *points actuels de rêve* à -1.

Chaque fois que le porteur est maître d'une Pierre de Chance doit ou désire tirer un jet de *Chance*, il ne joue aucun jet de dés. Le pouvoir de la pierre se manifeste à la place. Et le jet de *Chance* est considéré réussissant automatiquement. A chaque utilisation, une tache noire se forme au cœur de la gemme (qui dépense définitivement un point de rêve). Au bout de 7 fois, la tache noire envahit intégralement la gemme, et celle-ci s'effrite et tombe en cendres.

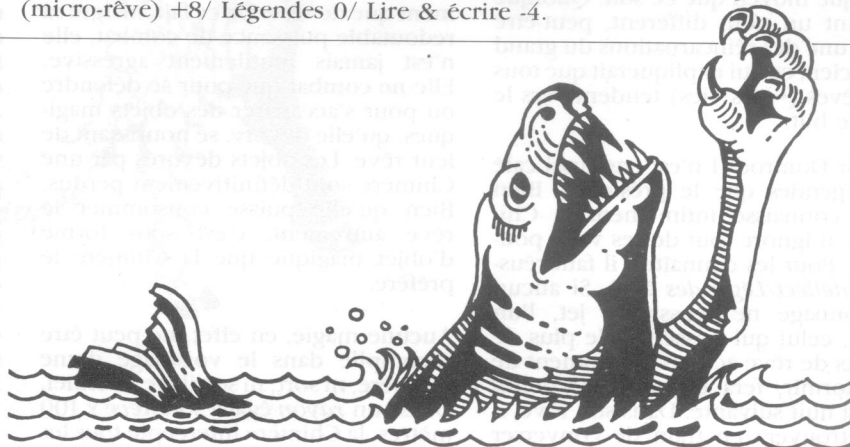
Aucune modification magique ne peut être effectuée sur ces pierres (ni Autonomie, ni Purification, ni Alliance, ni Ecaillés d'aucune sorte, etc). Elles ne peuvent plus être enchantées et l'annulation de leur pouvoir est impossible au moyen du rituel *Annulation de Magie*.

Leur taille est de 10 et leur pureté, considérée par les joailliers, est de 7 - nombre de points noirs.

CARACTÉRISTIQUES DE NAHOR DOMROD II

Nahor Domrod II a les mêmes caractéristiques que sa précédente incarnation, hormis son âge, 45 ans, et sa nouvelle heure de naissance: Château Dormant. Ses compétences sont par contre différentes. *Nahor Domrod II n'est pas haut-rêvant.*

Épée 1 main	niv 0	init 6	+dom +3	épée longue
Dague mêlée	niv 0	init 6	+dom +1	
Lance 1 main	niv +5	init 11	+dom +1	javeline
Javelot	niv +5	init 10	+dom 0	
Corps à corps	niv 0	init 6	+dom (d4)	
Esquive	viv +6			
Discrétion, se cacher +4/ Course, saut +4/ Charpenterie +1/ Srv en extérieur (micro-rêve) +10/ Maroquinerie +4/ Natation +8/ Botanique, Zoologie (micro-rêve) +8/ Légendes 0/ Lire & écrire -4.				



LA CHIMERE



ahor Domrod parlera de la Chimère comme l'une des grande dévoreuse de Pierres de Chance. Si les voyageurs le lui demandent, il

leur en fera une description physique détaillée. "Mais je ne sais pas où elle loge, avouera-t-il, Il y a quelques années, j'ai parcouru la forêt en tous sens dans l'espoir de découvrir son nid, en pure perte. Elle apparaît parfois, une heure avant la tombée de la nuit, volant haut dans le ciel. Elle pique droit vers la hutte et me demande des pierres à manger. Il est difficile de lui résister. La fréquence de ses apparitions est variable. Il lui arrive de rester plus de cinquante jours sans se montrer. Mais c'est une vieille connaissance... Il m'arrive également de rêver d'elle. Dans ces rêves, je vole avec elle dans les cieux, accroché à sa crinière. C'est vertigineux !..."

Et emporté par ses souvenirs, Nahor Domrod finira par avouer qu'il se demande parfois si ce n'est pas précisément sur le dos de la Chimère qu'il est arrivé dans ce monde pour la première fois, il y a fort longtemps, alors qu'il était jeune.

C'est effectivement la vérité, bien que le personnage ne s'en souvienne pas clairement. Archétypiquement, Nahor Domrod est voué à retrouver les cachettes d'Akarlikarlikar, par quelque moyen que ce soit. Quoique portant un nom différent, peut-être est-il une des réincarnations du grand magicien, ce qui expliquerait que tous ses rêves (= ses vies) tendent vers le même but.

Nahor Domrod II n'est pas aussi calé en légendes que le président. Bien qu'il connaisse intimement la Chimère, il ignore tout de ses vrais pouvoirs. Pour les connaître, il faut réussir *Intellect/Légendes* à -8. Si aucun personnage ne réussit ce jet, l'un deux, celui qui possédera le plus de points de rêve actuels au moment de s'endormir, fera un *rêve marquant* dès la nuit suivante. Dans son rêve, il se retrouvera en train de converser

avec **Tlaïanémitlaïath**, la Chimère qui visite le micro-rêve. Sur le ton du badinage, cette dernière lui révélera tout ce qu'il y a à savoir sur les Chimères. Ce rêve sera particulièrement frappant. A tel point que le rêveur devra jouer un jet de *points actuels de rêve* à zéro et recevoir une Queue de Dragon en cas d'échec.

CHIMERE

La Chimère est une Entité de Rêve pleinement incarnée. Elle n'a que deux caractéristiques : REVE et TAILLE. Comme avec les Entités de Cauchemar, il faut pour la toucher réussir un jet de *points actuels de rêve* ajusté à son nombre d'ailes actives.

Elle se présente physiquement comme un animal monstrueux, avec le poitrail et la tête d'un lion, l'arrière-train d'une chèvre, une longue queue fourchue et des ailes de "dragon". Elle peut attaquer de 3 façons ; avec ses griffes antérieures, en mordant, ou en crachant des flammes. Quand elle crache, elle ne peut attaquer autrement durant le même round. Son jet de flammes a la forme d'un cône d'une longueur égale en mètres à son *Rêve* et d'un diamètre terminal égal en mètres à son nombre d'ailes actives. Le taux de chaleur des flammes est de 5. En mêlée, elle commence ordinairement par attaquer avec ses griffes. Si cette attaque obtient une réussite particulière, elle peut tenter de mordre dans le même round.

La Chimère ne se nourrit exclusivement que de *rêve*. De ce fait, malgré sa redoutable puissance de combat, elle n'est jamais inutilement agressive. Elle ne combat que pour se défendre ou pour s'accaparer des objets magiques, qu'elle dévore, se nourrissant de leur rêve. Les objets dévorés par une Chimère sont définitivement perdus. Bien qu'elle puisse consommer le rêve autrement, c'est sous forme d'objet magique que la Chimère le préfère.

Aucune magie, en effet, ne peut être accomplie dans le voisinage d'une Chimère, ni sort, ni sortilège, ni rituel. Dans un *rayon* égal à son *Rêve* x 100 mètres, la Chimère intercepte tous les

points de rêve destinés à alimenter sorts, sortilèges et rituels, quels qu'ils soient, et s'en nourrit. Bien qu'aucun effet ne se produise pour lui, ces points doivent donc quand même être dépensés par le haut-rêvant. De la même façon, aucun point de rêve ne peut être récupéré dans le même rayon. Ils sont pareillement interceptés et mangés. Pour un haut-rêvant, il n'y a rien de plus angoissant qu'une Chimère qui choisit de venir se reposer à quelques centaines de mètres de chez lui. La Chimère ne peut virtuellement être atteinte par l'effet d'aucun sort.

La Chimère a le don de voler d'un rêve à l'autre. C'est en quelque sorte une déchirure du rêve mobile et autonome. Toutefois, pour pouvoir changer de rêve, son *endurance* doit être à son maximum. Une Chimère "blessée" peut voler, mais reste dans le même rêve. A zéro point d'*endurance*, elle disparaît pour toujours. La Chimère le sait et ne risque pas volontiers sa vie. Elle ne peut regagner son *endurance* qu'en se nourrissant, à raison d'un point de *rêve* pour un point d'*endurance* (ceci bien que son *endurance* soit au départ calculée avec la somme de *Taille* + *Rêve*).

La Chimère adore la discussion. Elle parle parfaitement la langue des hommes. Il est donc toujours possible de parlementer avec elle, à moins qu'elle ne sache la présence d'objets magiques et qu'on refuse de lui en laisser croquer ne serait-ce qu'un seul. Quand elle a mangé un nombre de points de rêve égal à sa propre caractéristique *Rêve*, elle est *gavée*. Elle devient alors somnolente et docile. Elle ronronne de plaisir, et il devient possible de la monter. Une Chimère de taille moyenne peut facilement emporter 3 ou 4 cavaliers. Au gré de ceux qui la montent, elle peut simplement voyager dans les airs ou passer d'un rêve à un autre. Il n'y a théoriquement aucun rêve qui soit inaccessible à une Chimère.

Pour *gaver* une Chimère, il faut donc lui offrir autant de points de rêve qu'elle en possède elle-même. On peut le faire en lui offrant des objets magiques (ce qu'elle préfère), en lançant des sorts dans son voisinage, en lui contant de belles histoires, en chantant, en jouant la comédie ou en faisant de la musique. Dans cette optique, chaque jet de *Chant*, *Légendes*, *Danse*, *Comédie* ou *Musique* réussi équivaut à lui offrir un point de rêve. Si la réussite est significative, cela vaut pour 2 points, si elle est particulière, pour 4 points, et si elle est critique pour 6 points. Toutefois, la Chimère ne peut être intéressée que par des difficultés au moins égales à son nombre d'ailes actives. Si elle a par exemple 4 ailes actives, il faudra réussir un jet de *Chant*, *Musique*, etc, à -4. En cas d'échec, la Chimère s'impatiente et commence à être de mauvaise humeur. Il faut alors recommen-

cer avec une pénalité de -1, cumulative de round en round si surviennent de nouveaux échecs. Pas question de se dérober une fois que l'on a commencé à "faire l'artiste" devant une Chimère tant qu'on ne l'a pas satisfaite par au moins un jet réussi. En cas de déroboade ou d'échec total (lequel

peut finir par survenir à la longue), la Chimère se met en colère et *crache* sur le mauvais plaisant. Pareillement, bien qu'elle se nourrisse de ses points et qu'aucun effet ne se produise, si elle sent qu'on lui lance, à elle, un sort agressif, elle se met en colère et crache. Pour elle, ce genre de points

de rêve a un goût différent, légèrement amer.

Les Chimères sont des entités extrêmement rares. Comme la plupart des Dragons, elles portent généralement un nom de six syllabes.



REVE	3d10+10 (13-40) 26
TAILLE	2d10+10 (12-30) 21
ENDURANCE	(TAILLE + REVE) 47
+dom	+8
Protection	(Jet de rêve de l'attaquant)
VITESSE au sol	16/32/64
VITESSE en vol	-/68/-

Griffes	(Taille + Rêve /2) 23 niv (ailes actives) +3 init 15 +dom +2*
Morsure	(Taille + Rêve /2) 23 niv (ailes actives) +3 init 15 +dom +2*
Flammes	(Taille + Rêve /2) 23 niv (ailes actives) +3 init 15 +dom +2*
Esquive	(21 - TAILLE + REVE /2) 13 niv (ailes actives) +3

* + le bonus aux dommages personnel.

TLAÏANEMITLAIÏATH

REVE	24 Protection 4 ailes actives
TAILLE	28 VITESSE au sol 16/32/64
ENDURANCE	52 VITESSE en vol -/68/-
+dom	+11
Griffes	26niv +4 init 17 +dom +13
Morsure	26niv +4 init 17 +dom +13
Flammes	26niv +4 init 17 +dom chaleur +5
Esquive	08niv +4

Quelque temps plus tard (à décider par le Gardien des Rêves), Tlaïanemitlailaïath, la Chimère, sera effectivement aperçue dans le ciel, venant apparemment d'au-delà de la forêt. Elle piquera droit vers la hutte de Nahor Domrod pour dévorer sa ration habituelle de Pierres de Chance. Celui-ci n'aura plus grand chose à lui offrir...

Les événements peuvent alors prendre des tournures très diverses. Mais les personnages devraient alors avoir compris qu'ils sont prisonniers du micro-rêve et que la Chimère est le seul "véhicule" qui puisse les en libérer. Tlaïanemitlailaïath est assez grosse pour emporter 6 cavaliers sur son dos. Le problème sera évidemment pour eux de sacrifier le moins de Pierres de Chance possible. S'ils la gavent, ils pourront lui demander de les ramener "chez eux", dans leur rêve de départ.

La Chimère leur demandera de décrire ce rêve, et, quelle que soit leur description, s'écriera: "Il y a au moins mille rêves qui ressemblent à cela! Pouvez-vous être plus précis?..." Mais quels que soient les détails rajoutés, elle hochera la tête, disant: "Je ne vois pas très bien de quel rêve vous voulez parler..." Puis, quand les personnages auront commencé à désespérer, elle leur dira: "Bon, le meilleur moyen est d'aller choisir sur place, directement chez le fabricant, si j'ose m'exprimer ainsi. Nous allons passer sous la gueule des Dragons. Là, durant un instant, vous aurez un aperçu de tous les rêves possibles. Il vous suffira alors de me montrer celui qui vous intéresse et nous y descendrons. Mais attention! accrochez-vous bien à ma crinière! Quand nous passerons sous le nez des Dragons, gare au souffle!..."

LE RETOUR

La Chimère s'élèvera vers le ciel doré en une chandelle vertigineuse. Et les personnages auront l'impression d'être au centre d'une explosion immobile et silencieuse, un maëlstrom figé de nébuleuses jaunes et mauves. "Accrochez-vous bien! hurlera Tlaïanemitlailaïath, nous allons nous faufiler au nez et à la barbe des Dragons!..." A peine aura-t-elle dit ces mots, que l'explosion jusque là figée se déchaînera en une indescriptible tourbillon de lumière blanche aveuglante, comme une infinie pluie de gemmes éclatantes. Et les voyageurs reconnaîtront chacune de ces gemmes comme un rêve possible. Entre autres, ils apercevront le leur, celui du début de l'aventure. A peine l'auront-ils signalé à la Chimère que celle-ci, sans aucune transition, les déposera sur les bords de l'Onze, juste devant le gué, avant de s'envoler pour disparaître dans le ciel. Pour les voyageurs, le temps semblera revenu en arrière.

Mais, au moment de l'explosion de lumière blanche, chacun devra jouer un jet de *points actuels de rêve* à zéro. Une réussite particulière ou critique leur fera gagner une *Tête de Dragon*. Par contre, un échec normal ou total les frappera d'un *Souffle de Dragon*. Une réussite normale ou significative n'apportera rien de particulier, telle est la conséquence, bonne ou mauvaise, de frôler de trop près les Seigneurs de Lumière.

Nahor Domrodles aura accompagnés sur le dos de la Chimère. Pour l'ermite, en effet, les temps sont bien venus à leur terme, et plus rien ne le motive à demeurer dans le micro-rêve. Il peut entrer sans risque dans la cité de Balène. Qui reconnaîtrait en

cet homme vieillissant et chevelu l'"homme aux genouillères écarlates"?

De fait, le temps n'est pas tout à fait revenu en arrière. C'est bien aujourd'hui que le Sacré Pinceau à Barbe a été dérobé, mais, c'est maintenant le début de l'heure de la Lyre. Selon l'ultimatum posé par le baron barbu, les personnages ont encore une heure pour rapporter le manche du Sacré Pinceau, de sorte que tout le monde soit satisfait.

S'ils ont bien pensé à le récupérer de l'autre côté du diaphragme de métal noir, ils peuvent en effet le rapporter maintenant. Il ne leur est plus d'aucune utilité. Il leur faudra certes inventer une histoire pour expliquer comment il est venu en leur possession, mais pressés de conclure les fiançailles barons et haut-barbiers ne se montreront pas trop curieux. Les personnages pourront donc se partager 200 pièces d'argent. La somme leur sera versée immédiatement.

Le seul à faire la tête sera le jeune Ristaud, le fiancé. Comment supporter une seconde la laideur de Gélisbé? A ce sujet, les voyageurs pourront encore faire un heureux, provisoirement du moins. Gélisbé a 03 en *Apparence*. S'ils ont pensé à emporter des *gousses de splendeur*, et en font une potion enchantée, ils peuvent arriver à convaincre la jeune fille de le boire. Ristaud ne s'y opposera pas, ni les barons, s'ils font d'abord une démonstration avec un simple massage de gousses fraîches. Pour peu que Gélisbé arrive, disons, à 12 d'*Apparence*, ce sera la joie!... Et nos personnages pourront éventuellement glaner au passage 2 ou 3 pièces d'or de récompense supplémentaire.

Mais attention! Gélisbé est née à l'heure du Serpent. L'effet de la potion sera fort bref et les verrues seront bientôt de retour! Sitôt la potion buue, nos voyageurs n'auront pas trop intérêt à s'attarder dans les parages...



PERSONNAGES JOUEURS NON HUMAINS

Ces règles optionnelles s'adressent à ceux qui désirent incarner des non-humains, notamment des Gnomes, des Ogres ou des Cyans, et qui ne savent trop quelle méthode employer pour les créer. En effet, prises au pied de la lettre, les statistiques données pour les humanoïdes au chapitre LES CRÉATURES peuvent amener à complètement déséquilibrer le jeu. Cela tient au fait qu'elles correspondent à l'éventail général que les joueurs peuvent être amenés à rencontrer, de la même façon que pour les Humains cet éventail s'étend en fait de 1 à 20. Or si l'on peut rencontrer des haut-révants ayant 18 en REVE ou des guerriers ayant 19 en FORCE, cela ne veut pas dire qu'ils les ont eus dès le départ.

Il n'en demeure pas moins vrai que les races non-humaines sont différentes. Les Gnomes par exemple sont plus petits et plus adroits, les Ogres sont plus grands et plus laids. Dans cette optique, et tout en conservant le souci de l'équilibre du jeu, il est vivement conseillé d'adopter les méthodes de création suivantes.

Comme pour les personnages humains, tirer 16 fois 1d10+5 et répartir librement les résultats entre les 16 caractéristiques primaires. Puis, cela étant fait, ajuster les caractéristiques modifiables du bonus ou du malus indiqué dans la table. Les caractéristiques dérivées, de Mêlée à Dérobée, ainsi que tout le reste, se calculent comme pour les Humains.

Puis répartir les points d'expérience préliminaire avec le quota de points indiqué pour chaque race, en prenant bien garde au fait que certaines compétences changent de niveau de base. Pour les Gnomes, par exemple, *Maçonnerie* devient une compétence générale (base -4) au lieu de particulière; *Equitation*, en revanche, devient une compétence spécialisée (base -11).

Seuls les GNOMES, les ORGES et les CYANS seront décrits dans ces règles optionnelles. Ce sont en effet les seuls qui puissent s'intégrer sans trop de problèmes à un groupe de voyageurs humains. Les Groins, Chafouins, etc, ne sont envisageables que si tous les joueurs en incarnent un, de la même race. Et il faut alors que le scénario soit spécialement conçu dans ce sens. Utiliser alors les statistiques l'une après l'autre avec le jet de dés appropié.

AUGMENTATION DES CARACTÉRISTIQUES

Les Humains, dont le maximum de départ est 15, peuvent aller jusqu'à 20, soit un accroissement de +5. Il en va de même pour les humanoïdes. Avec l'expérience, leurs caractéristiques pourront s'élever jusqu'à un maximum de: caractéristiques de départ + 5.

Exemples. Les Gnomes ont un bonus de +2 en CONSTITUTION. Leur maximum de départ peut donc être de 17. Avec l'expérience leur CONSTITUTION pourra s'élever jusqu'à: 17 + 5 = 22. Les Ogres ont un malus de -3

en INTELLECT. Leur maximum de départ ne peut donc être que de 12. Avec l'expérience, ils pourront s'élever jusqu'à 17 maximum.

Pour les non-humains, la Table d'Expérience doit donc être comprise ainsi:

Caractéristique	points d'expérience
jusqu'à concurrence de caractéristique maximale de départ incluse	10
caract. max de départ +1	+20
caract. max de départ +2	+30
caract. max de départ +3	+40
caract. max de départ +4	+50
caract. max de départ +5	+60

L'ARCHÉTYPE

Sauf certaines compétences pour les Ogres (voir ci-après), l'archétype des non-humains est établi de la même façon que pour les Humains. C'est au joueur de respecter la vraisemblance.

LES GNOMES

TAILLE	1/2	AGILITE	ODORAT	EMPATHIE
APPARENCE		DEXTERITE +3	GOUT	ELOQUENCE
Constitu.	+2	VUE	+2	VOLONTE
FORCE	-3	OUIE	INTELLECT	REVE

Pour la caractéristique TAILLE, diviser le jet de dés par 2, arrondir éventuellement à l'inférieur; et se souvenir que la FORCE peut au maximum être égale au double de la TAILLE.

compétences

Base -4	Base -6	Base -8	Base -11
Premiers soins	Armurerie	Chant	Equitation
Srv sous-sol	Orfèvrerie	Danse	
Maçonnerie	Serrurerie	Alchimie	
		Chirurgie	
		Médecine	

Les autres compétences ont la même base que pour les Humains.

Expérience préliminaire. 2600 points. *Haut-révants*: 1800 points dont 500 au minimum en Connaissances, + 350 points en draconic et 7 points de sorts.

Les Gnomes sont en principe des personnages sociables. Ils vivent dans de grandes cités troglodytes aux tunnels labyrinthiques et difficiles d'accès pour les créatures d'une taille supérieure. Ces cités, de véritables royaumes souterrains, sont gouvernées par l'équivalent d'un roi. Les cités gnomes sont supposées être toutes reliées entre elles par des tunnels secrets. Elles vivent mutuellement en paix. Les Gnomes pratiquent la métallurgie, l'orfèvrerie et toutes sortes d'artisanats. Ils font du commerce avec les Ogres et les Humains. Quoiqu'ouverts, les Gnomes deviennent silencieux et secrets dès qu'il s'agit de parler de leur cité ou de leur roi (sauf éventuellement à d'autres Gnomes). Ils sont naturellement curieux et inventifs. Leur plus grand défaut est sans doute l'avarice et un amour immodéré pour les gemmes et les métaux précieux.

Leur longévité est environ le triple de celle des Humains. Les Gnomesses portent leurs bébés pendant 11 mois. A la naissance, un bébé unique est une exception. Les Gnomesses ont le plus couramment des jumeaux, voire des triplés ou des quadruplés. Un Gnome devient physiquement adulte vers 30 ans. L'union entre la race gnome et tout autre race humanoïde est stérile.

LES OGRES

TAILLE	+3AGILITE	-1ODORAT	+2EMPATHIE	
Apparence	-5DEXTERITE	.GOUT	-2Eloquence	-2
Constitut.	+1VUE	.VOLONTE	.CHANCE	
FORCE	+3OUIE	.INTELLECT	-3REVE	

compétences

Base -4 : Masse 1 main - Corps à Corps - Maroquinerie - Srv collines - Srv forêt.

Base -6 : Javelot - Chant - Danse - Srv glaces - Srv marais - Srv montagne - Srv plaine - Natation.

Base -8 : Discours - Botanique - Zoologie.

Base -11 : Comédie - Commerce - Musique - Pickpocket - Srv cité - Travestissement.

Prohibées au départ* : Equitation - Navigation - Orfèvrerie - Serrurerie - Alchimie - Astrologie - Draconic.

*Par la suite ces compétences pourront être acquises par apprentissage au niveau de base -11. Sur l'archétype, elles doivent figurer au départ au niveau -11.

Les compétences non citées ont les mêmes bases que pour les Humains.

Expérience préliminaire. 2600 points. *Pas de haut-révants.*

Les Ogres sont des êtres solitaires, farouches, taciturnes et discrets. Il n'y a pas de cités, ni de "civilisation" ogre. Ils ne vivent même pas en tribus. La plus grosse cellule sociale ogre est la famille : père, mère, enfants non adultes. Ils vivent dans les collines boisées où ils pratiquent la chasse, soit directement, soit au moyen de pièges. Ce sont d'excellents trapeurs. Les plus "humanisés" vivent aujourd'hui dans des huttes ; les autres continuent de vivre traditionnellement dans des cavernes. Quoique peu doués en commerce, ils troquent des peaux tannées contre le métal dont ils ont besoin pour leurs armes. A l'origine, ce commerce n'avait lieu qu'avec les Gnomes. Aujourd'hui, ils fréquentent davantage les Humains. Plus que ces derniers encore, les Ogres ont la pulsion du voyage. Ils restent rarement sur le même site de chasse plus de deux saisons consécutives. Aujourd'hui, à cause des créatures surgies des autres rêves, les Ogres solitaires ne se sentent plus autant en sécurité, et l'on assiste à un léger regroupement de la race. Dans le même ordre d'idée, les Ogres se joignent parfois aux Humains qui voyagent. Peu intellectuels ni portés sur les concepts abstraits, les Ogres aiment les choses claires et sans équi-

voque. Quoique placides, ils peuvent entrer dans des colères effroyables s'ils sentent qu'ils ont été dupés. Eux-mêmes sont généralement loyaux.

Leur longévité est environ le double de celle des Humains. Les Ogresses portent leurs bébés pendant 14 mois. Ils naissent avec toutes leurs dents et ne têtent que pendant deux semaines, après quoi ils passent au régime carné et "vivant". Un Ogre devient physiquement adulte vers 20 ans, âge auquel il quitte ses parents pour commencer sa propre vie solitaire (et la recherche d'une Ogresse). Leur union avec les autres humanoïdes est toujours stérile.

LES CYANS

TAILLE	-1AGILITE	.ODORAT	.EMPATHIE	+1
Apparence	+2DEXTERITE	.GOUT	.ELOQUENCE	
Constitution	.VUE	.VOLONTE	+1CHANCE	
FORCE	.OUIE	.INTELLECT	.REVE	

compétences

Base -4 **Base -6** **Base -8**

Cimetière* Arc Orfèvrerie

Commerce Maroquinerie Armurerie

Srv désert

Srv plaine

Les autres compétences ont les mêmes bases que pour les Humains. * compétence d'épée à une main.

Expérience préliminaire. 2600 points. *Haut-révants :* 1800 points dont 500 au minimum en Connaissances, +350 points en draconic et 7 points de sorts.

Physiquement, hormis leur pigmentation, les Cyans sont les plus humains des humanoïdes. En fait, psychologiquement, et même biologiquement jusqu'à un certain point, ce sont les plus différents. Jouer un Cyan n'est pas une chose aisée, c'est même tout le contraire de l'évidence. L'exposé suivant va tenter de souligner les différences *essentielles* des Cyans. Comme il s'agit avant tout d'être *clair*, on en excusera le style un peu sec.

TRIBUS ET CLANS

Les Cyans vivent en tribus elles-mêmes composées de clans. Les tribus sont sédentaires, les clans sont nomades. Ce qui fait que les Cyans sont en même temps nomades et sédentaires. Le sédentarisme est dû à la pratique de certains artisanats, notamment l'industrie métallurgique ; le nomadisme vient principalement de l'essence profonde des Cyans, ce qu'ils appellent la **mémoire bleue**.

Un clan comprend toujours un chef de clan et, au minimum, un haut-révant capable d'assurer le rituel **DOUBLE REVE DES CYANS**. Les chefs de clan se succèdent normalement par filiation. Mais si un membre de clan conteste le chef ou successeur, il peut le défier en un combat rituel non mortel. Le vaincu peut soit accepter la soumission, soit quitter le clan, seul ou avec des partisans.

Les tribus n'ont pas de chefs, mais les décisions les concernant sont prises par une assemblée de tous les chefs des clans qui la composent.

Les clans d'une même tribu sont forcément amis. Toutes les tribus sont systématiquement ennemies les unes des autres. (Si elles ne l'étaient pas, elles formeraient une seule tribu plus grande). Les Cyans seuls ou isolés, qui ne font partie d'aucun clan, ne font par définition partie d'aucune tribu non plus. On les appelle des **Chroniques** ou plus simplement des **Chrones**. Les Chrones sont systématiquement ennemis les uns des autres, et donc ennemis de tous les clans et a fortiori des tribus.



A sa plus simple expression, une tribu peut n'être formée que d'un seul clan. A sa plus simple expression, un clan peut n'être formé que de deux membres (au minimum) : un chef et un haut-rêvant connaissant le rituel DOUBLE REVE DES CYANS.

Etre systématiquement ennemi les uns des autres ne signifie pas une tuerie automatique. La tuerie en question reste toutefois possible, très nettement latente, tant qu'une *alliance* n'a pas été formellement conclue entre les deux parties :

- Entre des Chrones pour former un clan (à condition de satisfaire le minimum requis et que les Chrones reconnaissent l'un d'eux pour chef).
- Entre un ou plusieurs Chrones et un clan déjà existant, ce qui signifie l'inclusion des Chrones dans ce clan.
- Entre une tribu et un nouveau clan.
- Entre deux tribus, formant alors une seule et unique tribu.

L'alliance ne peut être conclue que si les deux parties sont d'accord.

Exemple. La tribu de l'Indigo Père Perpétuel comprend 22 clans. Ces clans sont forcément amis ; et cela signifie en outre 22 chefs gouvernant la tribu et au minimum 22 haut-révants. Or il arrive un jour que le chef du dixième clan meure et que son fils soit contesté comme successeur par un des autres membres du clan. Un combat rituel non mortel a lieu entre le successeur et le contestataire. Le vaincu, quel qu'il soit, a les possibilités suivantes. Soit il se soumet et tout rentre dans l'ordre, soit il quitte le clan, devenant un Chronon et donc ennemi de tous les Chrones, de tous les clans et de toutes les tribus. S'il le quitte seul, il peut tenter de faire alliance avec un autre clan, éventuellement de la même tribu, mais en se soumettant naturellement au chef dudit clan. S'il le quitte avec d'autres partisans, eux-mêmes devenant Chrones, il peut s'allier avec ces derniers et former un autre clan à condition qu'il y ait parmi eux un haut-rêvant connaissant le rituel. Le nouveau clan formera aussitôt une tribu qui pourra éventuellement s'allier

avec celle de l'Indigo Père Perpétuel. A noter que si le dixième clan ne possédait qu'un seul haut-rêvant connaissant le rituel DOUBLE REVE DES CYANS et que celui-ci quitte le clan pour devenir Chronon avec le Chronon contestataire, le dixième clan se retrouve sans haut-rêvant, et donc cesse d'être un clan. Ses membres deviennent immédiatement des Chrones ennemis de tous et de tout. Avant de contester, il est sage de savoir où se rangeront les haut-révants.

LA MÉMOIRE BLEUE

La mémoire bleue peut être expliquée et résumée comme le souvenir et la compréhension de tous les "maillons" formant l'archétype d'un Cyan. Ces derniers ont la conscience intuitive aiguë de n'être qu'un certain état de rêve. De ce fait, ils ne redoutent absolument pas la mort qu'ils savent n'être qu'un réveil. Et d'autre part, ils cherchent opiniâtrement à rassembler tous ces états du rêve en un seul. C'est ainsi qu'un jour ils sont eux-mêmes, pour autant qu'un soi-même existe, et le lendemain ils sont ancêtre ou leur descendant de x génération plus tard.

Parallèlement, les Cyans n'ont au sens humain qu'une mémoire limitée. S'ils se souviennent toujours de leur identité propre (celle de leur archétype) et de leur savoir faire actuel (leurs compétences, leur expérience), ils ne conservent pas plus de 7 semaines la mémoire de toutes les choses extérieures à eux-mêmes, et en particulier des sites ou paysages rencontrés, ainsi que des gens rencontrés, y compris les autres Cyans. Ces choses-là sont oubliées car fondamentalement sans importance. Les Cyans sont essentiellement égocentriques.

La première conséquence de cette mémoire bleue est que lorsqu'un clan (nomade) s'éloigne de sa tribu (sédentaire) pendant plus de 7 semaines, il l'oublie. De fait, il peut savoir qu'il appartenait à une tribu, mais s'il le retrouve, il ne la reconnaît pas. Et la réciproque est vraie. Oublié d'une tribu, et l'ayant oubliée, le clan forme alors une tribu à lui tout seul, automatiquement ennemis, etc...

Mêmes conséquences lorsque des membres d'un clan restent plus de 7 semaines sans contact avec le reste du clan. Ils deviennent des Chrones, réciproquement ennemis, à moins de pouvoir reformer un clan (une tribu) à eux seuls.

Pratiquement les clans nomades s'arrangent toujours pour revenir à la tribu fixée une fois pour toutes au même endroit avant que 7 semaines ne se soient écoulées. Ils renouent ainsi périodiquement avec les autres clans. Et il s'établit généralement un roulement dans les allées et venues des clans. Cela n'empêche pas que des clans d'une même tribu puissent rester plus de 7 semaines sans se voir et donc s'oublier, tout en se souvenant de la tribu.

S'ils se retrouvent lors du retour de l'un d'eux à la tribu, ils refont connaissance un peu comme des nouveaux clans s'alliant. S'ils se rencontrent hors de la tribu, c'est plus délicat. Ils ne peuvent faire véritablement alliance que si l'un des clans englobe l'autre, puisque ce ne sont pas des tribus. Ils doivent donc découvrir puis se prouver qu'ils sont de la même tribu, ce qui ne va pas sans difficultés, soit se considérer à tort comme des clans de tribus différentes. Le recours aux armes est alors probable à moins que l'un des clans n'accepte de venir se soumettre (s'allier) à la tribu de l'autre (en fait la sienne). Et tout rentre dans l'ordre à la surprise générale !

Il peut également arriver que deux clans aient gardé des liens ensemble (moins de 7 semaines) tout en étant déjà oubliés du reste de la tribu (plus de 7 semaines) et

l'ayant donc aussi oubliée. C'est alors dramatique, car ces clans se souvenant mutuellement l'un de l'autre, et donc *amis*, deviennent immédiatement des tribus dès qu'ils oublient le reste de la tribu ; et donc, en tant que tribus, deviennent aussitôt réciproquement *ennemis*.

LE REVE LUMINEUX DES CYANS

Il arrive que la mémoire bleue provoque chez le Cyan une sensibilité très particulière : le rêve lumineux des Cyans. C'est une exaltation doublée d'une cristallisation psychique qui obnubile le Cyan sur l'amélioration d'une des qualités physiques ou mentales (en termes de jeu, une caractéristique). Le Cyan touché par le rêve lumineux perd sa mémoire bleue. D'un point de vue humain, il se stabilise. Il acquiert un véritable moi fixe et durable, il cesse d'être tantôt son propre passé, tantôt son propre futur à travers les maillons de son archétype. Cela est rendu possible par le fait qu'il est obnubilé par sa vue, par exemple, ou sa dextérité, à *lui* en tant qu'individu, en tant que maillon individualisé.

La première conséquence est que tant que le rêve lumineux le touche, le Cyan, n'ayant plus sa mémoire bleue, peut avoir des souvenirs qui dépassent 7 semaines. Sa mémoire devient l'équivalent d'une mémoire humaine. La seconde conséquence est que le désir d'amélioration est si aigu et si intransigeant que s'il n'est pas satisfait dans des délais assez rapides, le Cyan en devient véritablement *fou*. Privé de raison, il cherchera à fuir ce rêve en se réveillant, c'est-à-dire en mourant. Pour ce faire, il cherchera à être *tué* en provoquant lui-même et en tuant le plus grand nombre de gens autour de lui jusqu'à succomber à son tour. On dit de ces Cyans fous, meurtriers suicidaires, qu'ils vivent le **sombre rêve des Cyans**.

Or, pour éviter que le rêve lumineux ne se transforme en son contraire, le sombre rêve, les haut-révants cyans connaissent un rituel magique : le DOUBLE REVE DES CYANS. Ce rituel a un double avantage. Il rend impossible la transformation du rêve lumineux en sombre rêve et il permet effectivement la réalisation de l'obsession du Cyan. D'un certain côté, cependant, l'effet de ce rituel ressemble au sombre rêve. Le but du Cyan va être de tuer quelqu'un possédant à un plus haut degré que lui la qualité recherchée. La mort de la victime augmente chez lui la qualité en question. La différence est que le Cyan ne cherchera à tuer qu'une seule personne, et que cet acte n'est plus du tout dans un but suicidaire, bien au contraire.

Toutes les phrases de l'opération doivent être accomplies par le même haut-révant. Le Cyan touché par le rêve lumineux ne peut l'accomplir sur lui-même. Il faut :

- Enchanter une gemme. Au moment de l'AL-LIANCE, la gemme devra posséder au moins 1 point de rêve actif.
- Incruster la gemme enchantée dans un os du crâne du Cyan, généralement le front. La gemme doit rester visible et ne pas disparaître sous la peau, cette opération requiert un jet de *Dextérité/Chirurgie* à -3.
- Accomplir sur la gemme incrustée le rituel d'AL-LIANCE. Le rêve de la gemme se fond alors à celui du Cyan et n'a besoin ni de permanence ni d'autonomie.
- Accomplir un rituel de PURIFICATION avant le changement de voie.
- Accomplir enfin, par Hypnos, le rituel DOUBLE REVE DES CYANS.

Cette opération ne peut être accomplie que sur un Cyan et sur un Cyan touché par le rêve lumineux. Elle rendrait folle à lier toute autre personne.

RITUEL D'HYPNOS : DOUBLE REVE DES CYANS (Sanctuaire) R-7 r7

Portée toucher

Durée spéciale

JR spécial

Effet Dès que le rituel est accompli avec succès, le Cyan doit manquer un jet de résistance. Ce JR utilise comme caractéristique le nombre de points actuels de rêve du Cyan et comme difficulté le nombre de points de rêve actifs de la gemme. Si le Cyan a par exemple 15 en rêve actuel et si la gemme a 1 point actif, il doit manquer 15 à -1. Si le JR réussit, la gemme se consume en cendres et tout est à refaire. Si le jet manque, le Cyan peut maintenant commencer à rechercher sa "victime".

Celle-ci doit obligatoirement être humanoïde (cyan, humain, ogre, gnome, groin, etc). Elle ne peut appartenir à aucun clan de sa tribu. Pour une gemme donnée, un Cyan ne se voit "allouée" qu'une seule "victime" et ne peut en changer en cours de route. Dès qu'il l'a reconquise, sa quête devient univoque : c'est un duel à mort entre lui et elle. La quête du Cyan prime sur toutes les autres considérations.

Dès que le Cyan rencontre quelqu'un possédant la caractéristique désirée à un plus haut degré que lui, sa gemme émet un bref éclair et se met à chauffer (sauf si c'est un membre de son clan ou de sa tribu, auquel cas il ne se passe rien). Le Cyan sait alors qu'il a trouvé sa cible. N'ayant plus actuellement sa mémoire bleue, peu importe le temps écoulé entre ce moment et celui où il la tue. Dans un rayon d'un kilomètre, le Cyan est toujours averti de la présence de sa cible grâce à l'échauffement de la gemme. Plus il s'en rapproche et plus il "brûle". Il doit la tuer lui-même et uniquement avec une arme de mêlée (ni magie, ni projectile ni poison). Dès qu'elle expire, la gemme émet un nouvel éclair violent : elle est activée. Et le Cyan acquiert immédiatement la caractéristique convoitée. Si le Cyan avait par exemple 13 en Empathie et l'autre 15, le Cyan a maintenant 15 dans cette caractéristique. Par la suite la gemme conservera un éclat particulier, automatiquement discernable pour un Cyan. Pour un non Cyan, il faut réussir un jet de *Vue/Orfèvrerie* à -3 sous un bon éclairage pour faire la différence entre une gemme activée et une gemme non encore activée.

Dès l'activation de la gemme, le Cyan redevient normal, c'est-à-dire qu'il recouvre toutes les particularités de la mémoire bleue. Chaque Cyan peut être touché par le rêve lumineux un nombre illimité de fois consécutives.

Part. 3 r sont seulement dépensés.

Ech. T. Même effet qu'un JR réussi.

Note Ce rituel ne peut être mis en réserve.

LA QUÊTE ACCOMPAGNÉE

Comme sa gemme ne réagit pas en présence de membres de son clan ou de sa tribu, le Cyan doit parfois s'éloigner assez loin pour découvrir d'autres Cyans ou d'autres humanoïdes. Il est alors fréquent qu'il parte *accompagné* par d'autres membres de son clan. Ceci pour d'évidentes raisons de sécurité, et surtout pour éviter le morcellement des clans, c'est-à-dire leur vulnérabilité à plus ou moins long terme. Lorsqu'un clan comporte un nombre moyen de membres, entre 8 et 15, il est fréquent que tout le clan accompagne le Cyan en quête.

Ainsi les risques d'oubli à l'intérieur du clan deviennent impossibles. Le clan s'arrange également pour effectuer des retours périodiques à la tribu.

Il arrive aussi que plusieurs Cyan d'un même clan soient touchés par le rêve lumineux et soient en quête. Ils s'accompagnent alors mutuellement. Ils n'interviennent jamais directement *contre* la victime allouée à l'un des leurs, mais ils peuvent le protéger contre elle si elle se rebiffe, et ils n'hésitent pas, par contre, à attaquer les compagnons de la victime si elle en a.

ALLIANCES ET EXCLUSIONS

Les alliances, qu'elles aient lieu entre tribus, entre clan et tribu, entre Chrones et clan ou entre Chrones, impliquent toujours une "soumission" ou un "marché". Elles sont conclues solennellement en présence de tous les membres concernés. La partie la plus forte (tribu par rapport à clan, clan par rapport à Chrones) offre son soutien, la force du nombre, soit une certaine sécurité. La partie la plus faible s'engage à rendre un service spécifique, à accomplir une tâche, une mission. Mais il arrive très souvent qu'elle se contente d'offrir une ou plusieurs gemmes. (Les Cyans en font une grande consommation).

Le plus communément, un Chrones voulant s'allier à un clan offre une gemme au chef, et l'alliance est conclue. Face à une tribu, le chef d'un clan doit offrir une gemme à chacun des autres chefs de clan. Lorsque les tribus sont très nombreuses, il faut un véritable trésor, et c'est pourquoi le présent d'alliance se fait alors plutôt sous forme de "service" que le clan entrant s'engage à rendre. Entre Chrones pouvant former un nouveau clan (tribu), les choses sont moins fixes et dépendent des individus.

Une fois l'alliance conclue, les Cyans demeurent *fidèles*. La trahison n'existe pas. Elle est "biologiquement impossible", pourrait-on dire. Quand un Cyan ou un clan n'est plus d'accord, quand ses intérêts divergent de ceux du reste de la communauté, il le fait savoir par une contestation tout aussi solennelle. C'est ainsi que les alliances peuvent être brisées. Plusieurs cas sont possibles :

- Contestation du chef. Après un combat rituel non mortel entre le contestataire et le chef *ou* un volontaire désirant représenter le chef à cette occasion avec l'accord de ce dernier, le vainqueur, quel qu'il soit, devient le chef. (Si le chef contesté avait un représentant, c'est néanmoins lui-même qui reste chef). L'autre peut soit tenter de s'allier à nouveau avec le clan, soit partir.
- Désir de se séparer du clan sans pour autant contester le chef. Le "sortant" doit néanmoins provoquer le chef ou son représentant en un simulacre de combat rituel qu'il reconnaît aussitôt avoir perdu. Il peut alors partir.
- Accompanyer un "sortant". Dès qu'un Cyan quitte le clan suite à la "défaite" d'un combat rituel, d'autres peuvent choisir de le suivre sans avoir à se battre contre personne.
- Exclusion. Le chef peut décider d'exclure un ou plusieurs membres du clan. Ceux-ci, ou d'autres, peuvent alors contester la décision, c'est-à-dire le chef. Voir "Contestation du chef".
- L'assemblée de tous les chefs peut décider d'exclure l'un des clans de la tribu. L'assemblée choisit un représentant. Et un combat rituel a lieu entre celui-ci et le chef du clan incriminé. Tout se passe ensuite avec les clans comme avec des individus, sauf qu'en cas de victoire le chef du clan incriminé gagne simplement le droit de rester dans la tribu

ou de pouvoir librement la quitter. (Il n'arrive jamais qu'un clan veuille de lui-même quitter la tribu).

- L'oubli. Si on reste plus de 7 semaines sans contact, la rupture est automatique d'un côté comme de l'autre.

A noter qu'un Cyan, Chrones ou membre de clan, qui se sait la "victime" recherchée d'un autre Cyan, ne peut jamais s'allier à un autre clan tant que la "menace" n'est pas résolue.

CYANS PERSONNAGES DE JOUEURS

Tout ce qui vient d'être dit sur les Cyans s'applique aux Cyans personnages de joueurs. Dans le cas où un joueur irait à l'encontre de la nature "biologique" de son personnage cyan, le Gardien des Rêves devra le "rappeler à son rôle", quitte à faire momentanément du Cyan en question un personnage non-joueur. A moins que le scénario n'inclue que des Cyans, les personnages de joueurs sont obligatoirement des **Chrones**.

Ils se souviennent de toute la "culture cyane" (système de tribus et de clans) puisque faisant archétypiquement partie de leur expérience, mais ont oublié leurs clans et tribus en tant qu'entités individuelles. Au départ, ils sont en *mémoire bleue*.

Au début de chaque nouvelle heure du Vaisseau, ils doivent tirer un jet de *points actuels de rêve* à zéro. Sur une réussite *critique*, et uniquement, ils sont touchés par le *rêve lumineux*. Tirer alors au hasard (1d15) entre toutes les caractéristiques primaires sauf TAILLE. Le résultat indique la caractéristique à augmenter.

Le Cyan devra alors s'allier à un clan. Cela signifie en trouver un, ne pas se faire massacrer prématurément en tant que Chrones, et avoir les moyens de s'y allier (soit accepter une tâche, soit offrir une gemme). Le Cyan devra en outre fournir lui-même la gemme qui lui sera incrustée par le haut-rêvant du clan, ou pouvoir l'acheter.

Entre le moment où le Cyan est touché par le rêve lumineux et celui où est enfin accompli sur lui le rituel DOUBLE REVE DES CYANS, traiter chaque situation heureuse comme neutre et chaque situation neutre comme malheureuse du point de vue du moral. Qui plus est, à chaque nouvelle heure du Vaisseau, il doit jouer un jet d'EMPATHIE ajusté au moral. Sur un *échec total*, et uniquement, il est saisi du *sombre rêve* (folie suicidaire).

Les haut-révants peuvent connaître au coût normal de 2 points le rituel d'Hypnos DOUBLE REVE DES CYANS. Mais se souvenir qu'ils ne peuvent l'utiliser sur eux-mêmes.

Tant qu'ils sont en *mémoire bleue*, et uniquement, les Cyans personnages de joueurs convertissent ainsi leurs points de stress :

Ech.T.	20 %
Ech.N.	50 %
Réus.N.	75 %
Sign.	100 %
Part.	150 %
Crit.	200 %

MÊLÉE

Les règles suivantes permettent de régler avec plus de précision les combats en corps à corps : empoignade, plaquage, immobilisation. Comme il a fallu rester simple et jouable, face à une question aussi complexe, il peut arriver que dans certaines situations leur application "au pied de la lettre" aboutisse à des résultats "irréalistes". Le Gardien des Rêves est alors invité à les ajuster pour convenir à la situation.

D'autres, telles que **Finesse ou Efficacité, Recul sous le choc, Esquive Acrobatique**, etc, sont purement optionnelles. Elles proposent de régler certaines phases des combats différemment des règles originelles. Les joueurs sont invités à les essayer, puis à les adopter ou non en connaissance de cause.

EMPOIGNADE

C'est une attaque de *Mêlée/Corps à corps*. Le but de l'attaquant est d'agripper solidement le défenseur, soit pour le projeter ensuite au sol, soit pour l'immobiliser en étant au sol avec lui. L'attaquant doit avoir les deux mains libres.

L'attaque d'empoignade est de difficulté libre. Mais elle ne réussit effectivement que sur un résultat de *significative* au minimum. Faute d'une réussite significative, on peut considérer soit que l'attaquant ne trouve pas de prise, soit qu'il en trouve une, mais qu'elle est aussitôt brisée par le défenseur.

L'initiative est normale si les deux opposants veulent mutuellement s'empoigner. Si l'un des combattants ne désire pas empoigner l'autre et est armé d'une arme plus longue qu'une dague, il a automatiquement l'initiative.

Si l'attaque d'empoignade réussit (significative), le défenseur peut tenter d'*esquiver*, la difficulté étant celle de l'attaque. Il n'a besoin que d'une réussite normale. S'il n'esquive pas, il est *empoigné*, ET LE ROUND S'ARRÊTE LÀ.

Au round suivant, le défenseur ne pourra rien faire d'autre que de tenter de se libérer de la prise. L'attaquant, quant à lui, ne pourra rien faire d'autre que :

- Tenter de resserrer sa prise,
- Tenter de projeter le défenseur au sol,
- Rouler avec lui au sol en tâchant de maintenir sa prise, seule possibilité d'obtenir une *immobilisation définitive*.

Notes :

Cette attaque ne peut être utilisée que par des créatures humanoïdes contre des créatures humanoïdes. La moyenne de FORCE + TAILLE du défenseur ne doit pas être supérieure à une fois et demie celle de l'attaquant,

faute de quoi le défenseur se libère automatiquement le round suivant. *Exemple* : la moyenne de FORCE + TAILLE d'Artighel est de 7. Il ne peut empoigner que des humanoïdes dont la moyenne de TAILLE + FORCE est au maximum de 10.

Si au lieu de tenter d'esquiver, le défenseur tente de parer (avec le bras en corps à corps, ou avec une arme ou un bouclier dans le cas où il ne cherche pas, lui, à empoigner), il doit lui aussi réussir une *significative* minimum, faute de quoi il est empoigné quand même. Si l'attaque avait obtenu une particulière, il lui faut également une significative ; et si l'attaque avait obtenu une critique, il lui faut une particulière. Si, dans ces conditions, il réussit à parer, sa parade peut être considérée comme une *attaque réflexe* : bouclier au poing, l'attaquant encaisse une perte de 1d4 points d'endurance nets ; arme, il encaisse à zéro (sans autres ajustements).

Si le défenseur esquive, il n'a besoin que d'une réussite normale contre la significative obligatoire de l'attaquant. Si celui-ci obtient une particulière, le défenseur n'a toujours besoin que d'une normale, et contre une critique, il n'a besoin que d'une significative.

Si le défenseur est effectivement empoigné alors qu'il tenait une arme à la main, il doit réussir un jet de DEXTÉ-RITÉ avec pour difficulté l'encombrement de l'arme ($1/2 = 0$). S'il échoue, il la laisse tomber. S'il réussit et si la prise est maintenue le round suivant, il devra retenter le jet avec un malus de - 2, puis éventuellement le round d'après avec un malus de - 3, etc.

Quand une tentative d'empoignade a lieu alors que les deux adversaires sont à terre, les ajustements dus à "attaquant ou défenseur à terre" ne s'appliquent plus.

IMMOBILISATION

Ces actions ne peuvent avoir lieu que si le round précédent s'est terminé par une empoignade réussie. Elles se jouent toutes, *attaque* et *contre*, avec *Mêlée / Corps à corps*. L'empoignant a toujours l'initiative. Les attaques sont de difficultés libre, choisie par l'empoignant ; l'empoigné doit *contrer* une difficulté égale pour se libérer.

RESSERRER LA PRISE

Si l'attaque échoue *ou* si l'empoigné réussit à contrer, l'empoigné est libéré. LE ROUND S'ARRÊTE LÀ. Au round suivant, le combat pourra éventuellement recommencer à *empoignade*.

Si l'empoignant échoue par un échec total, ou si l'empoigné réussit à contrer par une critique ou une particulière non obligatoire, l'empoigné peut à son libre choix considérer qu'il a réussi à inverser les rôles au lieu de se libérer, c'est-à-dire qu'il est devenu l'empoignant pour les rounds suivants.

Si l'attaque réussit non contrée, l'empoignant gagne un bonus de + 2 pour son action du round suivant. Ces bonus, de + 2 en + 2, sont cumulatifs de round en round. Mais ils sont tous perdus si l'empoigné réussit finalement à se libérer ou à inverser les rôles.

Aucun dommage n'est infligé tant que les combattants sont debout. Un round se compose exclusivement d'une attaque de l'empoignant, contrée ou non. L'empoigné ne peut riposter dans le même round, même si l'attaque échoue.



PROJETER L'EMPOIGNÉ AU SOL

Si l'attaque échoue *ou* si l'empoigné réussit à contrer, l'empoigné est libéré. LE ROUND S'ARRÊTE LÀ. Au round suivant, le combat pourra éventuellement recommencer à *empoignade*.

Si l'empoignant échoue par un échec total, ou si l'empoigné réussit à contrer par une critique ou une particulière non obligatoire, l'empoigné peut à son libre choix considérer qu'il a entraîné son adversaire au sol avec lui au lieu de se libérer. Les deux sont alors au sol, mais libres tous les deux. Le round suivant, une tentative d'empoignade pourra éventuellement avoir lieu au sol, initiative normale.

Si l'attaque réussit non contrée, le défenseur est projeté au sol et encaisse les dommages d'une chute : 2d10-5, plus bonus naturel de l'attaquant, plus ou moins ajustement dû au sol de réception, moins la protection éventuelle de l'armure. Le défenseur est ensuite *libre*.

ENTRAÎNER L'EMPOIGNÉ AU SOL

Si l'attaque échoue *ou* si l'empoigné réussit à contrer, les deux restent debout et l'empoigné est libéré. LE ROUND S'ARRÊTE LÀ. Au round suivant, le combat pourra éventuellement recommencer à *empoignade*.

Si l'empoignant échoue par un échec total, ou si l'empoigné réussit à contrer par une critique ou une particulière non obligatoire, l'empoigné peut à son libre choix considérer qu'il a réussi à inverser les rôles au lieu de se libérer. Les deux sont alors au sol, mais l'ex-empoigné qui sera l'empoignant le round suivant.

Si l'attaque réussit non contrée, les deux vont au sol. Seul l'empoigné encaisse les dommages d'une chute : 2d10-5 net, plus ajustement dû au sol de réception, moins éventuellement protection de l'armure. L'empoignant maintient sa prise et gagne un bonus de + 2 pour les rounds suivants.

IMMOBILISATION DÉFINITIVE

Les rounds suivants, les deux adversaires étant au sol, même procédure que pour *resserrer la prise*, sauf qu'en cas de réussite non contrée, en plus d'un bonus de + 2 pour les rounds suivants, l'empoignant inflige les dommages normaux de corps à corps : - 1d4 points d'endurance (+ bonus naturel). La protection due à l'armure ne compte plus.

Dès que l'empoigné est *sonné*, on considère qu'il est totalement réduit à l'impuissance et que la prise d'immobilisation (clé, étranglement, etc) est définitive. Au

round suivant, quoi qu'il tente de faire, l'empoigné peut automatiquement être rendu inconscient par l'empoignant.

NOTES

Les ajustements normaux dus à "attaquant et défenseur à terre" ne s'appliquent pas aux tentatives d'immobilisation.

Pour utiliser une dague au sol (seule arme utilisable au sol contre un adversaire également au sol), il faut être libre, c'est-à-dire ni empoignant ni empoigné. Pour dégainer une dague au sol, il faut, outre être libre, réussir un jet de DEXTERITÉ à - 4 + niveaux en *Dague*.

Pour *resserrer la prise, projeter l'empoigné au sol, ou entraîner l'empoigné au sol*, une réussite particulière doit être contrée par une significative minimum et une critique par une particulière. L'inversement des rôles n'est possible pour l'empoigné que si ces réussites spéciales n'étaient pas obligatoires. Pour *immobilisation définitive*, l'empoignant a le choix s'il réussit une particulière ou une critique. Soit il oblige l'empoigné à contrer par une significative ou une particulière, mais inflige des dommages normaux ; soit il laisse l'empoigné contrer par une normale, mais en cas d'échec inflige des dommages majorés, + 5 ou + 10. (Voir ci-après *Finesse ou Efficacité*.)

PLAQUAGE

C'est une attaque de *Mêlée / Corps à corps* qui combine en un seul round *empoignade* et *entraîner l'empoigné au sol*. Les règles s'appliquant à la phase d'empoignade sont les mêmes, aux différences suivantes :

Si l'attaquant échoue ou si le défenseur esquivé, l'attaquant chute. Il encaisse pour cette chute 2d10-5 + son propre bonus naturel aux dommages, + ou - ajustement dû au sol de réception, éventuellement protection due à l'armure.

Si l'attaque réussit non esquivée, les deux vont au sol, et le défenseur encaisse seul les dommages d'une chute comme pour *entraîner l'empoigné au sol*.

Le round suivant, les deux adversaires sont considérés libres tous les deux. Une tentative d'empoignade peut maintenant avoir lieu au sol, par l'un ou l'autre, mais le *plaqueur* ayant toujours l'initiative.

NOTES

Bien qu'utilisant la caractéristique *Mêlée*, l'attaque de plaquage est ajustée par le malus armure et est totalement impossible si l'attaquant est revêtu de mailles + plaques.

Si la *TAILLE* du défenseur est supérieure d'une fois et demie à la moyenne de *FORCE* + *TAILLE* de l'attaquant, le plaquage échoue automatiquement. C'est-à-dire que l'attaquant se jette dans les jambes du défenseur sans réussir à le faire tomber. Cette attaque n'est de toute façon possible que par des humanoïdes contre des humanoïdes.

EXEMPLE DE LUTTE

ARTIGHEL		LE LUTTEUR MASQUÉ	
Mêlée	10	Mêlée	13
Dérobée	14	Dérobée	13
Corps à corps	0	Corps à corps	+ 6
Esquive	+ 3	Esquive	+ 3
+ dom	- 1	+ dom	0
Endurance	20	Endurance	23

Round 1. Le Lutteur Masqué a l'initiative. Il tente d'empoigner Artighel, difficulté -6. Il obtient 55 sur 65, réussite normale, il échoue (Artighel se faufile entre ses doigts). Ce dernier riposte, difficulté 0. Il obtient 24 sur 50, une significative ! Mais le Lutteur Masqué esquivé, 63 sur 84...

2. Le LM a encore l'initiative. Il tente une difficulté -4. Avec 33 sur 78, il obtient une significative. Artighel tente d'esquiver. Hélas, il obtient 70 sur 63 et le voilà empoigné...

3. Le LM a automatiquement l'initiative. Ce round-ci, il tente de resserrer sa prise avec une difficulté -5. Il obtient 59 sur 71 et réussit. Artighel tente de contrer pour se libérer. Il obtient 81 sur 35 et échoue. Le LM gagne un bonus de + 2.

4. Il va maintenant tenter d'entraîner Artighel au sol avec une difficulté -6. Comme il a un bonus de +2, ses chances sont de 78 %. Malheureusement, avec un 90, il échoue. Il perd ses bonus et Artighel est libéré de son étreinte.

5. Le LM a encore l'initiative (d'ailleurs Artighel ne pourra jamais l'avoir). Il tente une difficulté -3. Il obtient 04 sur 84, une critique ! Artighel va devoir esquiver avec une significative. Il obtient 30 sur 70, c'est une significative et il esquivé. Il attaque à son tour mais obtient une réussite normale, donc insuffisante...

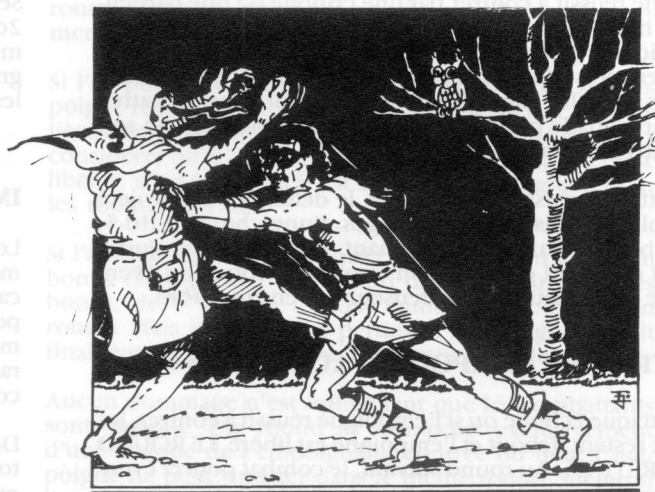
6. Le LM se fâche. Il plonge dans les jambes d'Artighel : un plaquage. Sur une difficulté -4, il obtient 39 sur 78, une significative tout juste ! Mais Artighel esquivé, 60 sur 63, et le Lutteur Masqué s'étale. Il encaisse 2d10-5, + 0 (son propre + dom) + 0 (sol normal) - 0 (pas d'armure), = 12. Une blessure légère. Il perd 1d6 points d'Endurance, soit 4. Mais il n'est pas sonné.

8. Artighel se laisse rouler au sol et tente de l'empoigner, difficulté -2. Il obtient 20 sur 40, une significative tout juste. Sonné, le LM doit esquiver avec une significative. Avec 39 sur 71, il échoue et se retrouve empoigné...

9. Artighel tente maintenant une immobilisation définitive. Il choisit une difficulté -2. Il obtient 38 sur 40 et réussit. Mais avec 53 sur 91, le LM qui n'est plus sonné, réussit à le contrer. Il se retrouve libre...

10. Le LM tente à son tour d'empoigner Artighel, difficulté -6. Il obtient 30 sur 65, une significative. Avec 54 sur 49, Artighel n'esquivé pas et se retrouve à nouveau empoigné...

11. Le LM tente une immobilisation définitive, difficulté -6. Avec 60 sur 65 il réussit. Artighel tente de contrer, mais avec 73 sur 20, échoue. Le LM gagne un bonus de +



2 pour le round suivant. Artighel encaisse des dommages : -1d4 points d'Endurance. Il en perd 3 et tombe à 17. Avec un 08 sur le d20, il n'est pas sonné...

12. Même chose pour le LM qui, cette fois, avec un 13 sur 78 obtient une réussite particulière ! Il déclare choisir l'efficacité. Artighel peut donc contrer avec une normale. Mais avec un 34 sur 20, il échoue encore. Cette fois, les dommages sont majorés : 1d4+5. Artighel perd 8 points d'Endurance, tombant à 09. Il obtient 11 sur le d20, il est sonné ! La prise du Lutteur Masqué est définitive.

13. "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 des os craquer. Artighel devient livide et perd connaissance.

FINESSE OU EFFICACITÉ

Cette règle a pour but d'assouplir les effets des réussites particulières ou critiques obtenues en *Mêlée*. On peut en effet interpréter ces réussites de deux façons. Soit l'on considère qu'une réussite particulière ou critique traduit une attaque *fine*, une botte habile, difficile à parer ou à esquiver, mais pas forcément plus dévastatrice ; soit l'on considère qu'elle traduit un coup particulièrement *violent* ou visant un point vital, mais pas forcément plus difficile à contrer. Dans cette optique, quand une attaque de *Mêlée* réussit avec une particulière ou une critique, l'attaquant doit définir s'il recherchait la *finesse* ou l'*efficacité*.

Finesse : le défenseur doit parer / esquiver à son tour avec une réussite spéciale, significative ou particulière selon la règle habituelle, mais en cas d'échec le jet d'encaissement n'est pas modifié.

Efficacité : le défenseur n'est pas tenu d'obtenir une réussite spéciale pour parer / esquiver. Il peut se contenter d'une réussite normale. Mais en cas d'échec, le jet d'encaissement est modifié : + 5 ou + 10, selon la règle habituelle.

En résumé, le résultat d'une particulière ou d'une critique peut avoir l'une ou l'autre conséquence, et non pas les deux à la fois comme dans la règle originelle. Soit l'obligation de parade / esquive avec réussite spéciale, soit majoration du jet d'encaissement. Le choix incombe entièrement à l'attaquant. Dans les cas où le défenseur est pour diverses raisons dans l'incapacité de parer ou d'esquiver, il est évident que l'attaquant choisira l'efficacité, c'est-à-dire la majoration du jet d'encaissement. Cette règle ne peut s'appliquer qu'aux attaques dites de *Mêlée*, pas aux Tirs ni aux *Lancers*.

Restrictions. Si l'attaquant *attaque en force*, il ne peut choisir la finesse en cas de particulière ou de critique. Même chose s'il se contente d'une attaque de difficulté zéro. C'est obligatoirement l'efficacité.

Parades. Dans le cas d'une parade avec réussite *normale* face à une particulière ou une critique d'efficacité, l'arme de parade (ou le bouclier) doit toujours tester sa solidité par un jet de résistance. Utiliser les ajustements suivants :

Part. parée par normale	-4
Crit. parée par significative	-4
Crit. parée par normale	-6

(cf. LIVRE I page 54 : "Détérioration des armes".)

RECUK SOUS LE CHOC

Cette règle additionnelle et optionnelle ne s'applique qu'aux attaques en force ou charges. Elle a pour but de traduire en termes de jeu la violence de tels impacts,

indépendamment de la majoration du jet d'encaissement.

Quand une *attaque en force* réussie avec une *particulière* ou une *critique* n'est pas esquivée, le défenseur peut reculer sous le choc. Ceci étant valable même si l'attaque en question est effectivement parée avec un bouclier.

Le défenseur doit jouer un jet de résistance en prenant pour caractéristique sa moyenne de FORCE + TAILLE (noter que cela équivaut à *Encombrement*) et pour difficulté le F.R. de la moyenne de FORCE + TAILLE de l'attaquant.

JR réussi : le défenseur tient bon.

JR échoué : le défenseur recule sous le choc de 1d3 mètres. Il doit en plus jouer un jet d'AGILITE ajusté au nombre de mètres reculés et, éventuellement, d'un second ajustement dû aux conditions ou à la nature du terrain (à décider par le Gardien des Rêves). Si ce jet d'AGILITE échoue, le défenseur tombe et encaisse pour sa chute : 2d10 -4, plus ajustement dû au sol, moins éventuelle protection due à l'armure.

Notes. Si le défenseur ne peut reculer du nombre de mètres indiqués, parce qu'il est dos à un obstacle, par exemple, c'est au Gardien des Rêves de décider dans chaque cas particulier des conséquences de la situation.

Si l'attaque n'est ni parée ni esquivée, le défenseur commence par encaisser les dommages et en applique toutes les conséquences (sonné, perte de points de vie, etc) avant de tenter ses jets de résistance. Les points de vie perdus comptent comme ajustement négatif ; et s'il est sonné, ses jets de résistance doivent obtenir au minimum une significative (règles usuelles).

En cas de *charge* d'animal (bovidé, sanglier, etc) le F.R. servant d'ajustement est multiplié par 2.

Si le jet de résistance (ou d'AGILITE) obtient une particulière ou une critique, il y a possibilité d'expérience. S'il obtient un échec total, le défenseur tombe obligatoirement et est automatiquement sonné. S'il l'est déjà, il le devient un round de plus.

En cas de parade réussie au bouclier contre une arme tranchante ou tranchante-contondante, ne pas oublier de jouer le jet de résistance du bouclier selon la règle usuelle.

Exemple : Alors qu'il cherche des champignons dans la forêt, Artighel doit faire face à la charge d'un sanglier. L'animal réussit non seulement son attaque (en force), mais il obtient une réussite particulière. Artighel peut se contenter d'une réussite normale pour esquiver, malheureusement il échoue tout de même. Le sanglier a 10 en TAILLE et 13 en FORCE (moyenne = 11, F.R. = 3) et son +dom est de +4 charge comprise. Artighel encaisse d'abord les dommages : 2d10 +4 +5. Il obtient 16 au total, une blessure grave. (Artighel n'a pas d'armure.) Il perd donc 2 points de vie et 2d6 points d'endurance. Par bonheur il n'est pas sonné, mais il doit maintenant jouer son jet de résistance. Sa moyenne de FORCE + TAILLE est de 7. Le jet sera ainsi ajusté : (-3) x2 (à cause de la charge du sanglier) + (-2) (points de vie perdus) = -8. Avec 7 % de chances, Artighel recule effectivement sous le choc. Il joue 1d3, résultat = 2 mètres. Son jet d'AGILITE va maintenant être ajusté ainsi : (-2) (nombre de mètres reculés) + (-2) (points de vie perdus) + (-1) (racines traîtresses dans ce sous-bois) = -5. Artighel a 35 % de chances de réussir. Hélas, avec un 54, il échoue et tombe. Pour sa chute, il encaisse : 2d10 -4 -2 (terre meuble). Il obtient 11 au total, une blessure légère. Il reperd 1d6 points d'endurance. Et cette fois-ci, il est bel et bien sonné. Au round suivant, sonné, à terre, face au sanglier qui revient à l'attaque, Artighel trouve

brusquement cette nouvelle règle d'un réalisme saisissant...

DÉSARMEMENT

Cette règle va de paire avec la précédente. Quand une attaque en force réussie avec une particulière ou une critique est parée avec une arme (et non pas un bouclier), le défenseur peut être désarmé. Il doit jouer un jet de résistance en prenant pour caractéristique sa FORCE et comme difficulté le +dom de l'attaquant (+dom dû à l'arme et +dom personnel).

JR réussi : le défenseur conserve son arme.

JR échoué : le défenseur est désarmé. Appliquer ensuite les règles de *Recul sous le choc*.

Notes. Le désarmement n'est possible que si l'arme attaquante possède un encombrement égal ou supérieur à l'arme parante à 1 point près.

Dans le cas d'une attaque (en force) d'animal, le désarmement n'est possible que si le F.R. de la moyenne de TAILLE + FORCE de l'animal est égal ou supérieur à l'encombrement de l'arme parante (se rappeler que ce F.R. est doublé en cas de *charge*).

En cas d'attaque (en force) d'animal, le jeyt de QFORCE du défenseur n'est pas ajusté par le +dom, mais par le F.R. de la moyenne de FORCE + TAILLE de l'attaquant (doublé de véritable *charge*).

Si le défenseur réussit son JR et n'est pas désarmé, son arme doit en revanche jouer un jet de résistance selon la règle usuelle de détérioration.

Si le JR du défenseur obtient une particulière ou une critique, il y a possibilité d'expérience. S'il obtient un échec total, il est désarmé et son arme doit également jouer un jet de résistance de détérioration.

DÉSARMEMENT INTENTIONNEL

Un combattant peut vouloir désarmer intentionnellement son adversaire. Pour réussir cette manœuvre, il doit d'une part le spécifier dans sa déclaration d'intention, et d'autre part, quand vient son tour d'attaquer (*Mêlée/Arme*, difficulté libre), il doit réussir au minimum une *particulière*.

Si :

le défenseur esquive	= tentative échouée
le défenseur pare au bouclier	= tentative échouée
le défenseur pare avec son arme	= désarmement possible
le défenseur n'esquive ni ne pare	= désarmement possible

Quand le désarmement est possible, le défenseur doit réussir un jet de résistance en prenant pour caractéristique sa FORCE. Ce jet est ajusté par la différence des deux F.R. FORCE (le sien et celui de l'attaquant) et par la différence d'encombrement des armes mises en jeu. Dans cette optique, 1/2 point (dague) = 0.

JR réussi : pas de désarmement.

JR échoué : le défenseur est désarmé.

Notes. Le désarmement ne peut être tenté que si l'arme désarmante possède un encombrement égal ou supérieur à l'arme visée à 1 point près. Dans tous les cas, le défenseur ne subit aucun dommage lors de cette "attaque".

Si le JR obtient une particulière ou une critique (avec un ajustement final négatif), il y a possibilité d'expérience. S'il obtient un échec total, l'arme doit en outre jouer un jet de résistance selon les règles usuelles de détérioration.

Exemple : Artighel (F.R. FORCE = 2) armé d'une dague

(ENC = 1/2) tente de désarmer un Groin (F.R. FORCE = 5) armé d'une épée courte (ENC = 1). La tentative est possible puisque les deux armes ont un encombrement égal à 1 point près. Artighel réussit une particulière à son attaque de désarmement, que le Groin n'esquive pas. Ce dernier (15 en FORCE) aura son JR ajusté ainsi : différence des F.R. FORCE = +3 (5 - 2), différence d'encombrement des armes = +1 (1 - 0), total = +4. 15 à +4 donne 105%. Effectivement le Groin se cramponne à son arme et n'est pas désarmé. Mais ayant compris la ruse (!), il tente de rendre la pareille à Artighel. Il finit par réussir une particulière non esquivée par celui-ci. Son JR (7 en FORCE) est ajusté ainsi : différence des F.R. FORCE = -3 (2 - 5), différence d'encombrement des armes = -1 (0 - 1), total = -4. 7 à -4 donne 21%. Avec un 45, Artighel échoue, et le voilà bêtement désarmé face au Groin qui ricane...

L'attaque de désarmement obligeant l'attaquant à réussir au minimum une particulière, peut être parée/esquivée par le défenseur avec une réussite normale.

ESQUIVE ACROBATIQUE

Cette dernière règle optionnelle de combat permet d'esquiver une seconde fois au cours d'un round en utilisant DEROBEE/Acrobatie au lieu de DEROBEE/Esquive. Il s'agit d'une seconde fois, et, naturellement, d'une attaque différente. On ne peut esquiver deux fois la même attaque.

L'esquive acrobatique peut éventuellement être utilisée d'emblée au lieu de l'esquive normale (dans le cas où cette compétence serait très développée), mais dans tous les cas elle obéit aux restrictions suivantes :

- malus armure doublé,
- malus de -1 (cumulatifs) pour chaque action pouvant être attaque, parade, esquive normale,
- l'esquive acrobatique est la dernière action que l'on puisse tenter durant le round. Après elle, on ne peut plus ni esquiver encore, ni parer, ni attaquer.

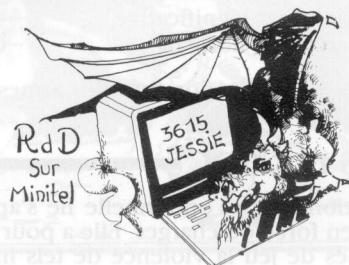
Si l'esquive acrobatique réussit, le défenseur peut en outre être considéré comme désengagé (même s'il a précédemment attaqué ou paré ou été touché).

Exemple. Dans un combat contre deux Groins, après avoir attaqué l'un d'eux et esquivé normalement la riposte du premier, Artighel tente une esquive acrobatique face à l'attaque du second. Il a 14 en DEROBEE, -2 en Acrobatie, il est vêtu de cuir souple (malus armure = 0) et l'attaque du Groin est de difficulté -3. Son ajustement final sera donc : (-2) (acrobatie) + (-3) (difficulté) + 0 (malus armure) + (-1) (son attaque) + (-1) (son esquive normale) = -7. 14 à -7 donne 21%. C'est peu, mais c'est mieux que rien. Avec un 19, Artighel réussit. Comme il est désengagé, il en profite pour tenter de fuir au round suivant.

NOUVELLE TABLE DE MALADRESSES

Cette nouvelle table tente de mieux prendre en compte les différences de maladresses selon l'action engagée. Dans le cas où un résultat aléatoire indiquerait tout de même une absurdité par rapport à la situation, prendre le résultat applicable le plus proche.

Abréviations. C à C = corps à corps / Par. Arm = parade avec arme / par. Bcl = parade avec un bouclier / At. Mêlée = attaque de Mêlée. END = endurance.



Lancer	Tir	C à C	Par. Arm	Par. Bcl	Es-quiv	At. Mêlée	MALADRESSES 2d10
		02-03	02	02	02-03	02-03	On se jette sur arme ennemie. Encaissement 2d10+d4**.
02-03		04-05			04	04	Chute. Encaissement 2d10* et sonné.
			03-04	03			Arme ou bouclier vole en éclats.
04-06	02-06	06	05	04-06	05-08	05	Pas d'attaque le round prochain.
07-09	07-09		06			06	On touche "créature amie" à portée d'arme.
		07		07-08			Pas de parade le round prochain.
			07-08	09		07	Jouer résistance arme utilisée. Echec = elle se brise.
			09-10			08-09	Désarmé! Arme tombe aux pieds.
10		08-09			09-10	10	Chute. Encaissement 2d10-4*.
11	10	10-11	11	10	11	11	Faux mouvement. -1d4 END et -4 à la prochaine action.
12	11	12-13	12	11-12	12-13	12	Faux mouvement. -1d4 END et sonné.
			13-14			13	Désarmé! Arme tombe à 1d4 mètres.
13-15		14	15	13	14	14	Chute. Encaissement 2d10-4*.
16-17	12-14	15-16	16-17	14	15	15-16	Faux mouvement. -1d6 END et -6 à la prochaine action.
	15-18			15-17			Corde ou sangle casse! Arme hors d'usage.
18		17			16	17	Chute. Encaissement 2d10* et sonné.
		18	18	18	17-18	18	On se jette sur une arme ennemie. Encaissement 2d10**.
19-20	19-20	19-20	19-20	19-20	19-20	19-20	Faux mouvement. -2d4 END et sonné.

* Plus ajustement dû au type de sol, moins protection due à l'armure.

** En plus du jet d'encaissement éventuellement dû à l'attaque de l'adversaire.

FATIGUE

Cette règle optionnelle de **fatigue** tend à donner un peu plus de "réalisme" au jeu, notamment en ce qui concerne les haut-révants qui ne cessent d'arpenter les Terres Médianes du Rêve, redescendent quand ils n'ont plus qu'un ou deux points d'endurance, se reposent quelques minutes, puis remontent, redescendent, se reposent, remontent, etc... sans jamais ressentir la moindre fatigue, alors que 6 secondes passées dans les TMR sont aussi *fatigantes* que 120 minutes de marche.

Pour appliquer cette règle, les joueurs sont invités à commencer par créer un **TABEAU DE FATIGUE** quel que part sur les feuilles de personnage. Ce tableau est d'une simplicité extrême. Il se compose de 8 lignes, l'une en dessous de l'autre, la première étant libellée -1, la seconde -2, la troisième -3, et ainsi de suite jusqu'à la huitième :-8. Chaque ligne va comporter un certain nombre de cases, ou de bâtonnets, à cocher à mesure que des points de fatigue vont être acquis. (Pour pouvoir effacer les points de fatigue cochés au crayon, il est recommandé de faire le tableau à l'encre.)

La première ligne, libellée -1, doit comporter un nombre de cases à cocher égal à la moitié de l'endurance du personnage, arrondie inférieurement. Si le personnage a, par exemple, 23 en endurance, cette première ligne aura 11 cases. Toutes les autres lignes, de -2 à -8, auront un nombre de cases égal au F.R. CONSTITUTION du personnage.

Exemple. Tableau de fatigue d'Artighel. Endurance = 20, F.R.CONST = 4.

-1	□□□□□□□□□□	(10 cases)
-2	□□□□	(4 cases)
-3	□□□□	(4 cases)
-4	□□□□	(4 cases)
-5	□□□□	(4 cases)
-6	□□□□	(4 cases)
-7	□□□□	(4 cases)
-8	□□□□	(4 cases)

RÈGLES

Chaque fois qu'un point d'endurance est dépensé en dessous de 1/2 endurance, il est non seulement soustrait à l'endurance, mais coché sur le tableau de fatigue. On commence par cocher les cases de la ligne -1. Dès qu'elle est entièrement pleine, on passe à la ligne -2, et ainsi de suite. (Les points dépensés au-dessus de 1/2 endurance n'interviennent jamais.)

Quand un personnage dont l'endurance actuelle est en dessous de 1/2 endurance se repose sans dormir, par simple inactivité, il récupère 1 point d'endurance toutes les F.T. CONST minutes, et ceci jusqu'à concurrence de 1/2 endurance (règle usuelle). Toutefois, tant qu'il ne dort pas au moins une heure, tous ses points de fatigue demeurent cochés. S'il redescend à nouveau en dessous de 1/2 endurance, il continue à cocher des points de fatigue à la suite des précédents. Dès que la première ligne est pleine, toutes ses actions, y compris ses jets de Rêve, de Constitution ou de Vie, sont à -1, exactement comme pour un point de vie manquant. Quant la seconde ligne est pleine, toutes ses actions sont à -2, etc. Quand la huitième ligne est pleine, il ne peut plus récupérer son endurance autrement qu'en dormant.

Récupération. Toute ligne de fatigue seulement entamée, c'est-à-dire non entièrement cochée, est entièrement effacée à la première heure de sommeil. Par

contre, pour effacer une ligne entièrement cochée, le personnage doit dormir une heure complète, et pendant cette heure, il ne fait qu'effacer la ligne de fatigue, il ne récupère aucun point d'endurance. Dès que toutes les lignes pleines ont été effacées, chacune par une heure complète de sommeil, le personnage peut commencer à regagner normalement ses points d'endurance : F.R.CONST points par heure.

Exemple. Nous retrouvons Artighel en proie à une activité intense. Son endurance est déjà tombée à 1/2, soit 10 points. Artighel continue à se dépenser sans compter et perd encore 6 points d'endurance. Celle-ci passe donc à 4, et les 6 premières cases de la ligne de fatigue -1 sont cochées. Artighel s'arrête un peu pour souffler. Son F.T.CONST est de 3. Au bout de $3 \times 6 = 18$ minutes, il a récupéré ses 6 points d'endurance et est revenu à 10 (1/2 endurance). Puis il retourne à la tâche et reperd bientôt 6 points d'endurance à nouveau. Son endurance retombe à 4, et 6 autres cases sont à nouveau cochées. Résultat : la première ligne est pleine et la seconde est entamée de 2 cases. Toutes les actions d'Artighel sont désormais à -1. C'est alors qu'il décide de dormir. Durant la première heure de sommeil, la ligne -2 est effacée automatiquement puisqu'elle n'est qu'entamée. La ligne -1 est également effacée, mais c'est le seul bénéfice de cette heure de sommeil. Artighel ne commencera à récupérer son endurance au-dessus de 1/2 endurance qu'à partir de l'heure suivante.

ETHYLISME

Cette règle additionnelle a été créée non seulement pour régler les beuveries qui peuvent avoir lieu de temps à autre dans les tavernes, mais également pour rendre plus précise la Queue du Dragon "Soûlographie forcenée". Le système proposé peut également servir de base pour régler l'effet de narcotiques ou de drogues.

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 jet de résistance réussit, il ne se passe rien 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 jet de résistance échoue, le buveur gagne un *degré d'éthylisme* ! Les malus dus à des jets de résistance réussis sont annulés à chaque nouveau degré d'éthylisme atteint. Quels que soient les breuvages, il y a 7 degrés d'éthylisme :

1. *Emêché* -
2. *Gris* 1 pt d'ETH -1d4 END
3. *Pas frais* 2 pts d'ETH -1d6 END
4. *Ivre* 4 pts d'ETH END actuelle et maximum : 1/2
5. *Complètement fait* 6 pts d'ETH END actuelle et maximum : 1/4
6. *Ivre mort* 8 pts d'ETH END actuelle et maximum : 1d6
7. *Coma éthylique* 10 pts d'ETH END actuelle et maximum : 0 -1 pt de vie.

Les points d'éthylisme (ETH) ne sont pas cumulatifs : on en a 1 au second degré, 2 au troisième, 4 au quatrième,

etc. Les pertes d'endurance (END) sont, elles, cumulatives.

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 peuvent éventuellement se cumuler à ceux dus à des points de vie manquants ou à la fatigue.

Les points d'ETH ne peuvent être éliminés que par le sommeil. Pour chaque heure de sommeil, jouer un jet de CONSTITUTION à 0 (- pts de vie perdus s'il y a lieu, mais sans les malus dus aux points d'ETH). Si le jet échoue, rien ne change ; s'il réussit, 1d4 points d'ETH sont éliminés. L'endurance ne peut commencer à être récupérée que quand tous les points d'ETH ont été éliminés. En cas de coma éthylique, le point de vie perdu est récupéré normalement, au minimum 12 heures après l'élimination du dernier point d'ETH.

Les points d'ETH, par exception, n'entrent pas dans l'ajustement du jet de résistance à chaque nouvelle dose minimum absorbée.

L'état *émêché* dure un temps égal à F.T. CONST x 20 minutes.

MORAL

Certains breuvages peuvent affecter le moral, généralement de façon positive. Lors de la création des breuvages, prévoir de quelle façon ils peuvent affecter le moral et à quels degrés d'éthylisme. Pour la plupart des boissons alcoolisées, on utilisera la règle suivante :



1. Eméché Jet de moral. Echec = rien ; réussite = +1 pt de moral.

2. Gris Jet de moral. Echec = +1 pt de moral ; réussite = rien.

3. Pas frais Jet de moral. Echec = +1 pt de moral ; réussite = rien.

Au-delà rien.

Cela s'explique par le fait qu'un haut moral a moins à gagner dans l'alcool qu'un bas moral. A partir du degré *ivre*, le moral n'est plus modifiable.

TENTATION

Dès le second degré, *gris*, réussir un jet de VOLONTE ajusté au moral et négativement aux points d'ETH pour ne pas continuer à boire.

QUELQUES BOISSONS

Alcool	(40°) 10 cl force 4.
Hydromel	(18°) 20 cl force 2
Vin ordinaire	(12°) 25 cl force 0
Bière douce	(7°) 25 cl force -4
	(= jet de résistance à +4)

Exemple. Dans la Taverne du Nuage Mauve, Artighel se laisse tenter par un gobelet de *chante-dragon*, un breuvage plutôt raide : 10 cl, force 5. Le gobelet, bien rempli, contient 20 cl. Artighel en boit la moitié (en s'étranglant et en toussant) et joue un jet de résistance. Il a 10 points de vie, il joue donc 10 à -5. Avec un 48 sur 25, il échoue et le voilà *éméché*. Il joue un jet de moral et le réussit : son moral augmente de 1 point. Artighel n'est pas obligé de continuer, il pourrait très bien s'arrêter là. Mais supposons qu'il vide son gobelet. A nouveau, il doit jouer 10 à -5. Et avec un 74 sur 25, le voilà maintenant au second degré : *gris*. Il perd 1d4 points d'endurance et retente un jet de moral. Il le réussit encore et ne gagne donc rien. Mais il doit également tenter un jet de VOLONTE ajusté à son moral (+1) et à son état éthylique

(-1). Avec un 63 sur 40, il échoue, et cette fois-ci, il ne peut s'empêcher de commander un second gobelet de chante-dragon. Il en reboit la moitié et rejoue 10 à -5. Avec un 20 sur 25, il résiste. Un nouveau jet de VOLONTE à 0 donne 49 sur 40 ; Artighel termine le gobelet cul-sec. Cette fois, il doit jouer 10 à -6. Et avec un 84 sur 20, le voilà *pas frais*. Il perd 1d6 points d'endurance et toutes ses actions sont désormais à -2. Il a encore droit à un jet de moral qui cette fois échoue, lui donnant donc +1 point de moral. Son jet de VOLONTE reste ainsi à 0. Mais avec un 79 sur 40, il commande un troisième gobelet... il obtient successivement 50 et 31 sur 25 ; et c'est *complètement fait* qu'il récommande un

quatrième gobelet. Son endurance est tombée à 5 points (1/4) et toutes ses actions sont à -6... C'est alors que survient Eidé qui l'emmène de force se coucher. Durant la première heure de sommeil, il joue un jet de CONSTITUTION à 0. Il le réussit et peut éliminer 1d4 points d'éthylisme, soit 2. Il lui reste encore 4. A l'heure suivante, il manque son jet de CONSTITUTION et ne gagne rien. A l'heure suivante, son jet réussissant, il élimine encore 1 point d'ETH. A la quatrième heure, il élimine les 3 derniers. Mais son endurance est toujours à 5 points (1/4). Lorsque Eidé le secoue à l'heure du Vaisseau pour reprendre la route, Artighel a une sérieuse "gueule de bois".

NOUVELLES COMPÉTENCES

Les compétences suivantes sont des compétences mineures. Leur attrait réside uniquement en ce qu'elles étoffent un peu plus le personnage et permettent de régler des actions pour lesquelles les autres compétences sont mal adaptées. De même que la compétence *Course* (voir MIROIRS N° 3), elles ne sont pas déterminées au départ avec les points d'expérience préliminaires. De ce fait, on peut commencer par s'en passer et ne les introduire que si leur besoin se fait sentir.

Elles fonctionnent ensuite indépendamment et peuvent progresser par l'expérience acquise directement ou par l'intermédiaire du stress si l'archétype le permet. Lorsque la compétence mineure dépend directement d'une autre compétence, la faire figurer sur l'archétype au même niveau que cette dernière ; sinon déterminer aléatoirement son niveau sur l'archétype en jouant 1 d4 (de +1 à +4).

SURVIE EN EXTÉRIEUR. Déterminée au départ par la meilleure de toutes les survies en extérieur, c'est-à-dire toutes sauf *Survie en cité* ou *Survie en sous-sol*. Par exemple, la meilleure des survies extérieures d'Artighel est *survie en forêt* ou *Survie en plaine* : -6. Artighel aura donc -6 en *Survie en extérieur*. Cette compétence est utilisée chaque fois que le milieu ambiant n'est pas déterminant pour la réussite d'une entreprise ou d'une action. Par exemple établir rapidement un feu de camp, ou l'éteindre, poser un collet, s'assurer que l'eau d'une source ou d'une mare est potable, etc.

BRICOLAGE. Déterminée au départ par la meilleure des compétences suivantes : *Charpenterie*, *Maçonnerie*, *Armurerie*, *Serrurerie*, ou par le résultat de 1d8-5 (-4 à +3). Cette compétence sert pour les petits aménagements ou réparations, et chaque fois que l'usage de l'une des quatre compétences précitées n'est pas entièrement pertinent.

DESSIN. Déterminée par le résultat de 1d8-5. Utilisée avec DEXTERITE si l'on recherche un dessin ressemblant ou avec EMPATHIE si l'on recherche l'esthétique.

CUISINE. Déterminée par le résultat de 1d8-5. Utilisée avec GOUT ou avec une moyenne de EMPATHIE + GOUT si l'on improvise une recette, avec DEXTERITE pour certains tours de main, voire avec INTELLECT pour suivre à la lettre une recette connue. Cette compétence permet également de connaître toutes les herbes aromatiques culinaires courantes.

LISTE ALÉATOIRE DES COMPÉTENCES

De nombreux joueurs se sont demandés où était la *liste* à laquelle il est fait allusion page 12 du LIVRE II à propos des Queues de Dragon. De fait, cette liste n'a jamais existé sous forme de véritable table pour tirages aléatoires. Voici cet oubli réparé.

01 Dague	53-54 Maçonnerie
02 Epée 1 ou 2 mains	55-56 Musique
03 Hache 1 ou 2 mains	57 Pickpocket
04 Lance 1 ou 2 mains	58-59 Premiers soins
05 Masse 1 ou 2 mains	60 Srv cité
06 Fléau	61 Srv collines
07-08 Pique 2 mains	62-63 Srv désert
09 corps à corps	64 Srv forêt
10 Arbalète	65-66 Srv glaces
11 Arc	67 Srv marais
12 Dague de jet	68 Srv montagne
13 Hache de jet	69 Srv plaine
14 Javelot	70-71 Srv sous-sol
15 Fronde	72-73 Travestissement
16-17 Fouet	74-75 Acrobatie
18-19 Filet	76-77 Armurerie
20-21 Lasso	78-79 Jeu
22-23 Sarbacane	80-81 Jonglerie
24 Bouclier	82-83 Maroquinerie
25-26 Chant	84 Natation
27-28 Danse	85 Navigation
29-30 Discours	86 Orfèvrerie
31 Discrétion	87-88 Serrurerie
32 Escalade	89 Alchimie
33 Esquive	90 Astrologie
34 Saut	91 Botanique
35 Se cacher	92 Chirurgie
36-37 Cuisine	93 Légendes
38-39 Course	94 Lire & écrire
40-41 Dessin	95 Médecine
42-43 Survie en Extérieur	96 Zoologie
44-45 Bricolage	97 Voie d'Oniros*
46-47 Charpenterie	98 Voie d'Hypnos*
48-49 Comédie	99 Voie de Narcos*
50-51 Commerce	00 Voie de Thanatos*
52 Equitation	

* réservé aux haut-révants.

RÊVE ET MAGIE

MISE EN RÉSERVE DES RITUELS

Les rituels d'enchantement peuvent-ils être mis en réserve? Cette question revient souvent, tant à propos des rituels de Narcos que de ceux des autres voies. La réponse est : tous les rituels peuvent théoriquement être mis en réserve. Mais il convient aussitôt d'ajouter : dans la plupart des cas, c'est absurde et cela ne sert à rien.

Lorsqu'un rituel (de même qu'un sort ou un sortilège) est mis en réserve, c'est toute sa *formulation exacte* qui l'est. Cette formulation est faite lors du véritable *lancer* du sort, c'est-à-dire en termes de jeu le moment où est joué le jet de *REVE/Draconic*, et non pas lors du déclenchement. Ce dernier ne fait que rendre actif le sort tel qu'il a été précédemment formulé. C'est ainsi que lors de la mise en réserve d'un sort de zone, il faut en préciser d'avance le diamètre ; s'il s'agit d'un sort individuel par Hypnos, il faut en préciser d'avance l'heure de naissance visée ; s'il s'agit d'une illusion, il faut la déterminer et la préciser d'avance, etc. Dans tous les cas où la cible précise d'un rituel doit faire partie de la formulation, la mise en réserve n'est possible que si la cible en question est connue lors de l'accomplissement. C'est notamment le cas pour tous les rituels d'enchantement de Narcos (Livre II page 45) où le magicien doit *toucher son matériau lors de la formulation*.

Tous les rituels peuvent néanmoins être mis en réserve, mais aux conditions suivantes.

ANNULATION DE MAGIE. Il ne peut l'être que par rapport à un effet magique spécifique et connu, et doit être accompli dans la bonne case des TMR.

RENOI DES CRÉATURES DANS LEUR PLAN...

Même chose par rapport à une créature spécifique et la bonne case des TMR. Par exemple, on peut mettre en réserve **RENOI D'UN GUERRIER SORDE** à condition de l'accomplir en cité Sordide ; et le rituel ne pourra renvoyer que des guerriers Sordes.

LECTURE D'AURA MAGIQUE. La cible spécifique du rituel doit être visée lors de la formulation et la *même* cible visée à nouveau lors du déclenchement.

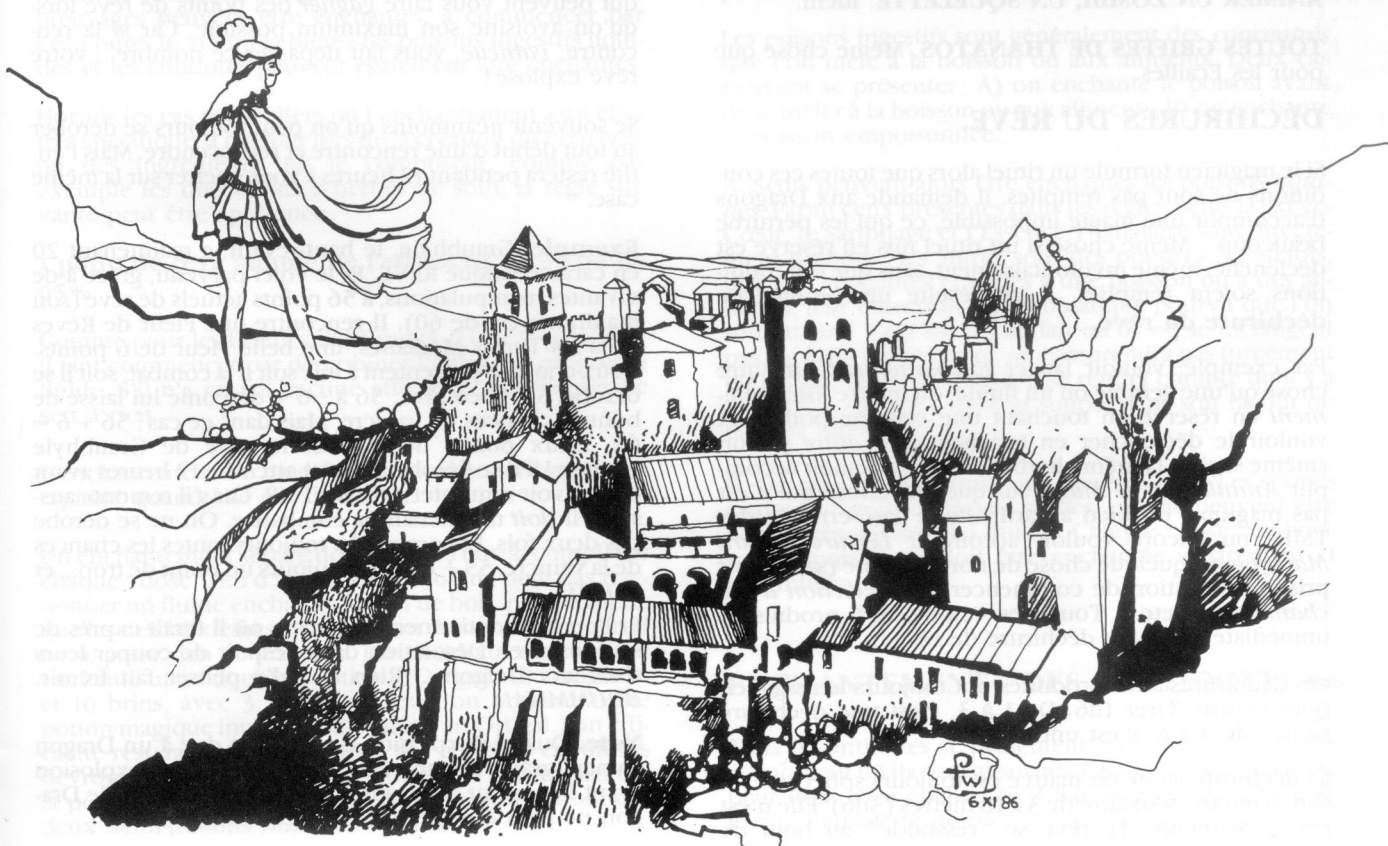
DÉTECTION D'ENCHANTEMENT. idem.

INVOQUER SON IMAGE. Le magicien doit se trouver devant un miroir et spécifier exactement sur qui ou sur quoi il se concentre lors de la formulation, et se trouver devant le même miroir lors du déclenchement.

ENCENS D'HYPNOS. Le magicien doit faire brûler de l'encens et se concentrer sur une personne spécifique lors de la formulation, et se concentrer sur une même sorte d'encens lors du déclenchement.

ENCRE NOIRE D'HYPNOS. Idem par rapport à une vasque d'encre noire et au recul dans le temps désiré.

GONG D'HYPNOS. Idem par rapport à un gong.



GRAND ENCENS D'HYPNOS. Le magicien doit se trouver devant la déchirure et faire brûler de l'encens lors de la formulation, et se concentrer sur la même sorte d'encens et devant la même déchirure lors du déclenchement.

HARPE D'HYPNOS. Idem par rapport à une harpe et la personne spécifiée.

MIROIR D'HYPNOS. Idem par rapport à un miroir et la personne spécifiée.

VOIX D'HYPNOS. Le magicien doit se concentrer sur les paroles de la personne qu'il désire tester. Ces paroles doivent donc déjà avoir été dites lors de la formulation.

ENCHANTEMENT. Le magicien doit toucher le fluide ou la gemme lors de la formulation, et toucher le *même* fluide ou la *même* gemme lors du déplacement.

PERMANENCE. Idem. Qui plus est, la gemme où le fluide doivent déjà posséder des points de rêve.

AUTONOMIE. Idem. Qui plus est, la gemme ou le fluide doivent déjà avoir reçu la Permanence.

PURIFICATION. Idem.

ALLIANCE. Idem. Qui plus est, la gemme doit déjà être incrustée ou alliée.

INDIVIDUALITÉ. Idem. Qui plus est, il doit y avoir au moins 2 gemmes alliées au même objet.

TOUTES LES ÉCAILLES. Idem.

GUERISON DES MALADIES. Le magicien doit toucher la peau nue du malade lors de la formulation et recommencer, sur le *même* malade, lors du déclenchement.

FAIRE PARLER UN MORT, UN CRANE. Le magicien doit toucher le mort ou le crâne lors de la formulation et toucher le *même* mort ou le *même* crâne lors du déclenchement.

ANIMER UN ZOMBI, UN SQUELETTE. Idem.

TOUTES GRIFFES DE THANATOS. Même chose que pour les Ecailles.

DÉCHIRURES DU RÊVE.

Si le magicien formule un rituel alors que toutes ces conditions ne sont pas remplies, il demande aux Dragons d'accomplir une magie impossible, ce qui les perturbe beaucoup... Même chose si un rituel mis en réserve est déclenché, même involontairement, sans que ces conditions soient remplies. Il en résulte une immédiate **déchirure du rêve**.

Par exemple, vouloir lancer *Enchantement* sur autre chose qu'une gemme ou un fluide, ou mettre *Enchantement* en réserve en touchant une certaine potion, et vouloir le déclencher en touchant une *autre* potion (même si c'est la même herbe) ; ou bien vouloir accomplir *Annulation de Magie* sur quelque chose qui n'est pas magique, ou bien à partir d'une case erronée des TMR ; ou encore vouloir accomplir *Lecture d'Aura Magique* sur quelque chose de non magique (sans avoir pris la précaution de commencer par *Détection d'Enchantement*, etc...). Tous ces "non-sens" produisent immédiatement une déchirure de rêve.

Les déchirures ainsi produites ont toujours le magicien pour centre. Tirer 1d6. De 1 à 3, c'est une déchirure jaune ; de 4 à 6, c'est une mauve.

La déchirure jaune ou mauve est toujours sphérique, et son diamètre peut faire de 3 à 18 mètres (3d6). Elle n'est pas permanente. Le rêve se "ressoude" au bout de

1d100 heures.

Si elle est mauve, toutes les créatures qui s'y trouvent, même en partie, même rien qu'un bout de doigt, sont aussitôt aspirées vers "ailleurs". Le genre de rêve d'arrière est entièrement laissé à la discrétion de chaque Gardien des Rêves. Pareillement, si elle est jaune, n'importe quelle créature ou horde de créatures peut immédiatement en surgir.

MAGIE ENTRE DEUX RÊVES

Aucun effet magique n'est possible si le magicien et sa cible se trouvent dans deux rêves différents. L'effet ne passe pas d'un rêve à l'autre.

Si par un exemple un sort de détection d'Hypnos (*Harpe, Gong, Miroir*, etc) est accompli par rapport à une cible ayant changé de rêve (ou morte - ce qui revient au même), il n'y a tout simplement pas de réponse. Toutefois, le rituel ayant été accompli correctement, il n'y a pas de déchirure du rêve.

Même chose avec la voie de Thanatos. Un nécromancien ne peut pas envoûter un personnage qui se trouve dans un autre rêve. Changer de rêve volontairement peut être un moyen de fuir une menace d'envoûtement.

EXPLOSION DU RÊVE

Le nombre maximum de points de rêve que toute créature puisse avoir est sa *caractéristique RÊVE multipliée par 3*. Qu'arrive-t-il quand cette limite est dépassée. La réponse donne des frissons dans le dos.

Comme une chaudière trop poussée, le rêve de la créature explose. Elle se retrouve immédiatement à zéro point actuel de rêve, et elle est frappée par un Souffle de Dragon.

Noter (page 8 du Livre II) que toutes les rencontres des Terres Médiannes *doivent* être vaincues, bénéfiques ou maléfiques. Il y a donc intérêt à se méfier des rencontres qui peuvent vous faire *gagner* des points de rêve lorsqu'on avoisine son maximum possible. Car si la rencontre, *vaincue*, vous fait dépasser ce nombre... votre rêve explose !

Se souvenir néanmoins qu'on peut toujours se dérober au tout début d'une rencontre et redescendre. Mais l'entité restera pendant 12 heures à vous guetter sur la même case.

Exemple. Graubhyle, le haut-rêvant, a maintenant 20 en caractéristique REVE. Et le voici parvenu, grâce à des savantes manipulations, à 56 points actuels, grâce (son maximum est de 60). Il rencontre une Fleur de Rêves dans les Terres Médiannes, une belle Fleur de 6 points. Deux choix se présentent à lui : soit il la combat, soit il se dérobe. S'il la combat, 56 + -6 + draconic lui laisse de bonnes chances de vaincre. Mais dans ce cas : 56 + 6 = 62. Deux points de trop et le rêve de Graubhyle explose ! S'il se dérobe, il devra attendre 12 heures avant de pouvoir remonter dans les TMR. Car s'il remonte aussitôt, il *doit* maintenant la combattre. On ne se dérobe pas deux fois. Et comme il a toujours toutes les chances de la vaincre, 55 + 6 = 61. Toujours un point de trop... et BOUM !

Et l'on ne mentionnera pas le cas où il ferait exprès de stationner en Désolation dans l'espoir de couper leurs têtes aux Dragons... Rien que d'y penser fait frémir. BOUMMM !!!

Note. Quand l'explosion du rêve est due à un Dragon vaincu grâce à une réussite particulière, l'explosion ayant lieu avant toute autre chose, aucune Tête de Dragon ne peut être gagnée dans ces conditions.

AUGMENTATION DES CHANCES DE LANCER UN SORT

Toutes les applications et implications de cette règle (Livre II page 15) n'ont pas été précisées, notamment en ce qui concerne les réussites spéciales.

“Un magicien peut augmenter ses chances de réussite de 05 % nets par point de rêve qu'il décide d'investir en plus, jusqu'à la limite de 95 %”.

Il s'agit d'un pourcentage *net* et non pas d'un bonus de *niveau* sur la Table de Résolution. Cela signifie que l'*ajustement final* reste néanmoins le même.

En conséquence, les chances de réussites spéciales (échec total, particulière critique) demeurent celles de l'ajustement final. L'augmentation en pourcentage *net* n'affecte que les chances de réussite *normale*.

Le magicien peut donc investir des points de rêve pour augmenter ses chances jusqu'à la limite de 95 % ou (bien évidemment) jusqu'à la limite de l'échec total si ce dernier est inférieur à 95 %.

Exemple. Eidé, 15 en REVE, +2 en Oniros, et, supposons, 18 points actuels de rêve, découvre la formule de *Bulle Volante R-10 r1+* et décide de l'essayer sur elle. Elle choisit d'investir 8 r en plus, soit une augmentation de 40 % nets. Ses chances de réussite normale passent donc à 55 %, mais son ajustement final est toujours de -8, particulière à 03. Si elle obtient 03 ou moins, elle ne dépensera que 2 points pour sa bulle et gagnera 8 points d'expérience à répartir entre REVE et Oniros. Si elle avait suffisamment de points de rêve pour augmenter ses chances jusqu'à 95 %, elle aurait tout de même obtenu un échec total avec 95, 94 ou 93.

ENCHANTEMENT DES FLUIDES

Tous les fluides peuvent être enchantés. Dans l'optique d'un enchantement, on entend par *fluide* tout liquide destiné à être *bu*, et uniquement. C'est ainsi que tous les breuvages peuvent être enchantés, à commencer par l'eau pure, le vin ou la bière ; les poisons ingestifs liquides et les antidotes peuvent également être enchantés.

Hormis les cas particuliers où l'enchantement a un effet très spécifique, à décider lors de la création du breuvage ou des ingrédients qui le composent, comme par exemple les décoctions d'herbes de soin, la règle suivante peut être appliquée :

1 point de rêve augmente l'efficacité de +1 ou de 05 %

Comme pour les Ecaillés d'Efficacité (Livre II page 47), il faut commencer par déterminer l'efficacité propre du fluide. S'il n'a en soi aucune efficacité, l'enchanter ne sert à rien.

L'enchantement ne modifie jamais ni les *dosages* ni la rapidité quand elle est applicable.

Un enchantement séparé doit toujours être accompli sur chaque “dose”. En d'autres termes, on ne peut pas fractionner un fluide enchanté. Si l'on ne boit, par exemple, que les neuf dixièmes d'une potion de soin enchantée, il ne se passe rien de magique. Par exemple encore, si on enchante une “double” potion d'Ortigel, 40 centilitres et 16 brins, avec 3 points de rêve, on obtiendra une potion magique inutilement chargée en Ortigel. Son efficacité restera de 12 points (3 x 4) ; et les 40 centilitres devront être bus par le même buveur. Si l'on fractionne la potion, croyant pouvoir en faire 2 doses, on obtient deux demi-potions *nulles*.

Un fluide enchanté ne se mélange jamais à un autre fluide, de la même façon que l'huile ne se mélange pas au vinaigre. Le fluide enchanté surnage.

ENCHANTEMENT DE L'EAU PURE

La seule efficacité de l'eau pure quand elle est bue est de désaltérer. Une eau enchantée désaltère mieux et rien de plus. Dans cette optique 1/2 litre d'eau fonctionne comme 1 point de sustentation x r.

Dans l'exemple de la page 50, Livre I, Artighel doit boire un litre et demi (SUST) par jour dans sa plaine aride. Si son eau était enchantée de 3 points de rêve, 1/2 litre (dosage minimum non modifiable) suffirait.

Cette règle peut s'appliquer à toutes les boissons dont le seul effet est de désaltérer.

ENCHANTEMENT DU VIN ET DES BOISSONS ALCOOLISÉES

Chaque point de rêve de l'enchantement augmente la *force* de +1 (voir *ETHYLISME*). La quantité minimum n'est pas modifiée. Et se souvenir que chaque “dose” doit être enchantée séparément. Si l'on enchante toute une bouteille de vin, l'effet magique ne s'appliquera qu'à la dernière “quantité minimum” absorbée et à condition que tout le vin ait été bu par le même buveur.

ENCHANTEMENT DES POISONS

Seuls les poisons ingestifs peuvent être enchantés, pas les venins qui ne sont pas *bus*.

La rapidité et le dosage d'un poison enchanté restent identiques. Sa *puissance* augmente de +1 par r dépensé. Sa *malignité* reste la même en ce qui concerne le premier soin, elle diminue par contre de -1 par r dépensé en ce qui concerne la détection et le diagnostic (comme pour une double ou triple dose).

Les poisons ingestifs sont généralement des *concentrés* que l'on mêle à la boisson ou aux aliments. Deux cas peuvent se présenter : A) on enchante le poison avant de le mêler à la boisson ou aux aliments. B) on enchante la boisson empoisonnée.

A. Seuls peuvent alors être enchantés les poisons *liquides*. Parmi ceux présentés dans les règles, seuls la Crève-Cœur, le Sariphage et l'Essence Thanataire sont directement liquides ; les autres sont des poudres. Toutefois, une fois enchantés et mêlés à une boisson ou à des aliments, leur détection est automatique pourvu que l'on soit attentif. Ceci est dû au fait qu'ils ne se mélangent pas. Le futur empoisonné ne comprendra pas forcément qu'il s'agit de poison, mais il se rendra compte qu'il y a “un drôle de truc” dans sa soupe, dans son ragoût ou dans sa bière.

B. On ne peut enchante que des *boissons*. Les soupes épaisses, ragoûts, crèmes, sauces, etc, ne peuvent être considérés comme des fluides. Chaque “dose” de boisson empoisonnée doit être enchantée séparément et bue intégralement.

ENCHANTEMENT DES ANTIDOTES

Tous les antidotes se présentent sous forme de liquide au moment où ils sont absorbés. Chaque dose d'antidote peut donc être enchantée. Chaque point de rêve augmente l'efficacité de 05 %.

Exemple. La teinture d'Erozone est efficace à 30 % contre la Mauvèse, à 90 % contre le Vent du Nord et à 20 % contre la douce Amie. Si on enchante une dose de teinture d'Erozone avec 4 points de rêve, elle sera efficace à 50 % contre la Mauvèse, à 100 % contre le Vent du Nord et à 40 % contre la Douce Amie.

Si l'efficacité d'un antidote est nulle par rapport à un poison donné, elle demeure nulle quel que soit le nombre de points de rêve de l'enchantement.

JETS DE RESISTANCE

Comme pour tous les enchantements de fluide, le JR est de r% (points actuels de rêve du buveur en pourcentage). Si le JR échoue, l'effet magique est obtenu ; s'il réussit, seul l'effet normal est obtenu.

ANNULATION DE MAGIE

Un rituel d'Annulation de Magie peut être effectué sur une créature soumise à l'effet magique d'un fluide enchanté. Il faut pour cela connaître la case des TMR où a été produit l'enchantement. Toutefois, les effets *naturels* du fluide intégré ne seront pas annulés pour autant.

Le rituel *Guérison des Maladies* (qui neutralise aussi les poisons) ne peut annuler que des *effets naturels*. Il est impuissant si le poison a été enchanté.

NOUVELLES TÊTES DE DRAGON

Comme pour les Souffles et les Queues parus dans les MIROIRS précédents, cette nouvelle table de Têtes de Dragons abandonne certaines idées jugées difficilement jouables avec l'expérience, précise celles qui sont conservées, et apporte un grand nombre d'idées nouvelles.

Tous les dons et bénéfices disparaissent à la mort du personnage et ne suivent pas l'archétype, sauf les augmentations de caractéristiques qui, elles, demeurent.

Pour les non magiciens, retirer tous les résultats supérieurs à 62.

01-10 Augmentation de caractéristique. Cette tête de Dragon permet d'augmenter de 1 point l'une des neuf caractéristiques suivantes : 1) CHANCE, 2) GOUT, 3) ODORAT, 4) OUIE, 5) VUE, 6) ELOQUENCE, 7) EMPATHIE, 8) INTELLECT, 9) REVE. On ne peut augmenter qu'une seule de ces caractéristiques, déterminée de la façon suivante : jouer 1d20 pour chacune et dans l'ordre indiqué. Dès qu'un résultat *supérieur* à la caractéristique actuellement testée est obtenu, la procédure s'arrête ; et la caractéristique en question augmente de 1 point.

11-14 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. Si cette Tête est obtenue une seconde fois, le jet de VUE passe à -1, etc.

15-18 Don de haut-rêve. Ce don permet de voyager en demi-rêve dans les Terres Médiannes du Rêve. Il est indispensable pour comprendre le draconic et être magicien. Tous les magiciens sont supposés le posséder. Si cette Tête est obtenue par un haut-rêvant, retirer.

19-22 Don de sentir le mensonge. Un jet d'EMPATHIE à +4 permet de deviner qu'on vous ment, sans pour autant connaître la teneur du men-

songe. Ce don ne s'applique qu'au mensonge volontaire, pas au mensonge par ignorance ou par omission. Si cette Tête est obtenue une seconde fois, le jet d'EMPATHIE passe à +5, etc.

23-26 Don limité de guérison. Ce don accorde un bonus de +4 aux jets de *Premiers soins*, *Médecine* et *Chirurgie*. Si cette Tête est obtenue une seconde fois, le bonus passe à +5, etc.

27-30 Don d'apprivoiser les animaux. Ce don accorde un bonus de +4 aux jets d'EMPATHIE (+ *Zoologie* facultativement) pour rendre amical un animal non agressif. De même, un jet d'EMPATHIE à -4 permet de rendre neutre un animal agressif. Le bonus augmente de 1 la seconde fois que cette Tête est obtenue.

31-34 Don de contrôler son sommeil. Un jet de VOLONTE à zéro permet de s'endormir instantanément et de rester endormi pendant au moins une heure, même si l'endurance est actuellement à son maximum. Permet également de se réveiller au bout d'un laps de temps donné, "programmé" au moment de s'endormir.

35-38 Don de sustentation minimum. Ce don permet de rester en pleine forme en n'absorbant chaque jour que le tiers de la sustentation normale et en ne buvant que le tiers de la quantité d'eau exigée par le climat ou l'environnement. Cette Tête est unique, retirer si elle est obtenue une seconde fois.

39-42 Don de résister à l'inconscience. Cette tête accorde un bonus de +4 aux jets de VOLONTE (+ ou - le moral) pour résister à l'inconscience ou au sommeil. Si elle est obtenue une seconde fois, le bonus passe à +5, etc.

43-46 Don de sentir le danger. Cette tête ne concerne que le danger immédiat et ne s'applique qu'au bénéficiaire. Autrement dit, en termes de jeu, elle ne fonctionne que dans les cas de *surprise* et uniquement au moment d'une surprise possible. Pour nier le fait d'être *surpris*, et rien d'autre, de face ou de dos, jouer EMPATHIE à +4. En cas de sommeil, on se réveille au cours du round de surprise ; et au lieu d'être entièrement à la merci de l'agresseur, on est seulement *surpris de face*. Si cette tête est obtenue une seconde fois, le jet d'EMPATHIE passe à +5, etc.

47-50 Don de sentir les haut-rêvants. Un jet d'EMPATHIE à zéro permet de savoir si tel personnage est ou non un haut-rêvant. Il faut pour cela se tenir dans sa "zone d'aménagement" et engager la conversation avec lui pendant au moins un round. Un seul essai par personnage. Si cette Tête est obtenue une seconde fois, le jet d'EMPATHIE passe à +1, etc.

51-54 Don de résistance à la magie. Cette Tête accorde un bonus de 10 % net à tous les jets de résistance contre les sorts et les sortilèges quand ceux-ci sont possibles. Cette Tête ne s'applique pas aux jets de résistance contre les objets magiques, les griffes, ni contre les potions. Si elle est obtenue une seconde fois, le bonus passe à +20 %, etc.

55-58 Don limité de résistance au poison. Pour l'empoisonné bénéficiaire de cette Tête, les poisons (ingestifs ou venins) sont modifiés comme suit : *Puissance* et *Malignité* divisées par 2 (arrondir éventuellement au chiffre inférieur) et *Rapidité* divisée par 4. Par exemple, une rapidité de 1 minute devient une rapidité de 4 minutes. Cette Tête est unique. Retirer si elle est obtenue une seconde fois.

59-62 Don de double rêve. Lors de la récupération des points de rêve, ce don permet de jeter deux fois 1d8-1 pour chaque heure de sommeil. Tou-

des points de rêve, ce don permet de jeter deux fois 1 d8-1 pour chaque heure de sommeil. Toutefois, au cours d'une heure donnée, le second jet ne pourra être tenté que si les points actuels de rêve sont toujours inférieurs à la caractéristique REVE. Si les deux dés donnent 7, il s'agit de deux Dragons, à traiter séparément. Cette Tête est unique. retirer si elle est obtenue une seconde fois.

63-66 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. cette formule est sans bonus ni malus dans aucune TMR. Si le tirage aléatoire donne une formule déjà connue, retirer jusqu'à obtention d'une formule inconnue.

67-69 Paix dans les Terres Médiannes. Pendant 1d7 mois, à compter du mois suivant le mois en cours et jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant du dernier jour du dernier mois, aucune rencontre de MANGEUR DE REVE, de REFLET D'ANCIENS REVES, ni de TOURBILLON BLANC ou NOIR n'est possible dans les TMR par le haut-rêvant. Si ces rencontres sont obtenues sur la table, les traiter comme *pas de rencontre*. Toutes les autres rencontres, y compris les REVES DE DRAGON, demeurent possibles. Si cette Tête est à nouveau obtenue avant expiration des 1d7 mois, retirer une Tête différente.

70-72 Alliance et Paix dans les Terres Médiannes.

Pendant 1d7 mois, comme ci-dessus, traiter ainsi toutes les rencontres faites dans les Terres Médiannes :

Messagers	pas de changement
Passeurs	pas de changement
Fleurs	pas de changement
Mangeurs	deviennent des fleurs de 1 d6 r
Reflets	deviennent des Messagers de 2d6 r
Tourbillons Blancs	deviennent des Passeurs de 2d6 r
Tourbillons Noirs	deviennent des Passeurs de 2d8 r
Rêves de Dragon	pas de changement

Si cette Tête est à nouveau obtenue avant expiration de la durée, retirer une Tête différente.

73-76 Présent des Sanctuaires.

Par cette Tête de Dragon, chaque sanctuaire visité par le haut-rêvant offre automatiquement une FLEUR DES REVES de 2d6 points. Il n'y a pas de d7 à tirer. Et la FLEUR est automatiquement considérée *vaincue*. Ce qui revient à dire que le haut-rêvant gagne automatiquement 2d6 points de rêve. Chaque Sanctuaire ne peut offrir qu'une seule FLEUR ; et dès qu'il l'a offerte, il redevient un Sanctuaire normal. La Tête prend fin quand tous les 6 Sanctuaires ont été visités. Ce n'est qu'alors qu'elle peut éventuelle-



ment être obtenue une seconde fois. Entre temps, retirer. Le haut-rêvant est libre, s'il le désire, de refuser la FLEUR, et sans avoir à se dérober (c'est-à-dire redescendre). Mais refuser une FLEUR a les mêmes conséquences que l'accepter : le Sanctuaire redevient normal. Le haut-rêvant n'est nullement obligé de visiter les Sanctuaires les uns après les autres pour y cueillir ces FLEURS.

77-80 Présent des Nécropoles. Même chose que pour les Sanctuaires, mais avec les 9 Nécropoles. Mêmes règles et conditions d'application.

81-84 Présent des Cités. Même chose que pour les Sanctuaires et les Nécropoles, sauf qu'au lieu d'offrir des FLEURS, chacune des 22 cités peut offrir soit un PASSEUR de 2d6 r, soit un MESSAGER de 2d6 r. C'est l'un ou l'autre. Et dès que le choix est fait, le présent accepté ou refusé, la Cité redevient normale.

85-88 Havre. La case des TMR où se trouve le demi-rêve du haut-rêvant au moment où il reçoit cette Tête devient définitivement vide de rencontre. Il n'aura plus jamais à tirer 1d7 pour cette case. Ceci est valable pour toutes les cases, y compris celles de Lacs ou de Marais, mais pas les cases de Fleuve. Si le demi-rêve se trouve sur une case de Fleuve, transférer le *Havre* jusqu'à la plus proche case de Lac ou de Marais. Cette Tête ne supprime pas

l'obligation de vaincre la case du Lac ou du Marais.

89-92 Quête du Lac. Sous l'influence de cette Tête, le magicien est invité à se rendre dans un Lac de son choix. Dès qu'il a réussi à le vaincre (selon les règles normales), sa victoire devient définitive et il n'aura plus jamais besoin d'avoir à vaincre ce Lac-là. Une fois son choix fait, le magicien ne peut pas changer de Lac ; mais il a droit pour le vaincre à un nombre illimité d'essais, en respectant les règles normales, et il n'est pas limité par le temps. Cette Tête ne peut à nouveau être obtenue que si le Lac précédent a été vaincu. Entre temps, retirer si elle se représente.

93-96 Quête du Marais. Même chose par rapport à un Marais.

97-00 Maîtrise du Fleuve de l'Oubli. Grâce à cette Tête, lorsque le demi-rêve du haut-rêvant se retrouve en *Fleuve*, *Lac* ou *Marais*, après avoir vaincu normalement la case en question, il n'a plus besoin de vaincre la case suivante de Fleuve, Lac ou Marais, s'il décide de "remonter" ou de "redescendre" le Fleuve. Toutefois, s'il en sort, puis y *rentre*, il doit le vaincre à nouveau. Dans l'optique de ce voyage sur le Fleuve, les cases de *Ponts* peuvent être considérées comme des continuations du Fleuve. Cette Tête est unique. Retirer si elle se présente.



Le Club RdD propose en exclusivité à ses membres des possibilités d'abonnement et de réception à domicile, en port gratuit, des Miroirs des Terres Médiannes.

Pour en savoir plus sur le Club, connectez-vous sur minitel : 3615 code JESSIE puis REVE* Remplissez ce bulletin et envoyez le avec un chèque ou un mandat à

Nouvelles Editions Fantastiques, 78, rue de Bagnolet, 75020 PARIS.

Je désire adhérer au Club Rêve de Dragon : 50 Francs par an.

Je désire recevoir en franco de port ☐ le miroir 1 : 40 Francs
☐ le miroir 2 : 55 Francs
☐ le miroir 3 : 55 Francs
☐ le miroir 4 : 69 Francs

Je désire recevoir en franco de port les 3 Miroirs suivants : 207 Francs.

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ TÉL : _____

LE GRIS REVE

Le *gris rêve* n'est pas à proprement parler une règle de jeu, mais une notion propre au monde de Rêve de Dragon, de la même façon que les déchirures du rêve ou le souvenir de l'archétype. C'est un phénomène onirique, une façon différente de rêver, c'est-à-dire de vivre, qui peut toucher n'importe qui, à n'importe quel moment, n'importe où, pour n'importe quelle durée. Il peut toucher aussi bien les princes que les manants, les combattants comme les haut-révants, des groupes entiers comme des personnages isolés.

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 continuera de voyager, un haut-révante 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. De même, 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 du monde de Rêve de Dragon.

Enfin, de même que l'on a généralement du mal à se souvenir parfaitement de ses rêves au réveil (certains ont même tellement de mal qu'ils prétendent ne jamais rêver!), 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 ça 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 d'un 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*.

EN TERMES DE JEU

En termes pratiques, le *gris rêve* est une commodité de scénario, de la même façon que les déchirures du rêve peuvent en être une, ou la quête d'un souvenir d'une vie antérieure. Il permet de justifier entièrement les personnages des joueurs. Ceux-ci ne commencent généralement leur carrière que vers l'âge de 20 ans. Qu'ont-ils été, qu'ont-ils fait auparavant? Même si le joueur prévoit un "background" détaillé pour son personnage, a-t-il réellement dans la tête *tous* les souvenirs de 20 années d'existence? Certainement pas. C'est impossible et cela n'a aucun intérêt. Mais l'on peut maintenant supposer que toute cette période a été vécue comme une plus ou moins profonde succession de *gris rêve*. De ce fait, les personnages acquièrent tous un *passé réel*, même s'ils ne s'en souviennent que peu ou mal. Et pour ces sortes de "voyageurs amnésiques", la quête de certains souvenirs peut offrir la matière à de nombreux épisodes.

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 bien il est pris en charge par l'un des autres joueurs. Lorsque le joueur revient à la séance suivante, on lui explique ce qui s'est passé, comment il s'est conduit, ce qu'il a fait. 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 qui ont réellement joué. Pour lui, tout se passe exactement comme s'il sortait du *gris rêve*. C'est une des meilleures illustrations que l'on puisse en donner.

L'utilité du *gris rêve* en termes de jeu est également de permettre de grandes accélérations du temps. Si le Gardien des Rêves estime par rapport à son scénario qu'il ne se passera rien de particulier durant le mois qui vient, il peut faire sortir les personnages du *gris rêve* un mois plus tard. Le *gris rêve*, en effet, n'est *jamais joué*. Encore une fois, il ne se caractérise que par le fait que l'on en sort. Toutefois, comme les personnages auront tout de même vécu durant ce temps, il faudra consacrer une brève période de jeu à les "ré-ajuster": guérison éventuelle des blessures, heures d'apprentissage ou d'entraînement, argent dépensé, etc. Tout ceci étant réglé "hors rôle" et de façon accélérée. C'est là qu'un simple jet de *Survie* en "" permet de régler et de résumer toute une période.

De même, le Gardien des Rêves devra fournir des souvenirs aux personnages sortant du *gris rêve*. L'ampleur de ces souvenirs dépendra du scénario.

S'il s'agit d'une simple accélération du temps, banale et sans mystère, le Gardien des Rêves leur fera un bref résumé, du genre: "Pendant ce mois, vous avez traversé les plaines de "" sans incidents ni rencontres notables. Une succession de villages et de bourgs sans importance, etc, etc..."

Mais le *gris rêve* peut également être un prétexte pour démarrer une aventure, la relancer ou la compliquer. On peut imaginer quelque chose de ce genre: "Vous prenez soudain conscience d'un nouvel éclat de la lumière: vous comprenez que vous sortez du *gris rêve*... Vous êtes assis dans une taverne. Le capitaine de la garde, entouré de ses hommes, se dresse devant vous. Il vous apostrophe d'un ton plutôt menaçant: "Et j'espère, dit-il, que je n'aurai pas à vous le répéter deux fois!..."

Que s'est-il passé? Qu'avez-vous fait ou n'avez-vous pas fait? Où avez-vous mis les pieds?

D'emblée, le scénario va être de comprendre ce qui se passe, ou ce qui s'est passé. Dans ces cas-là, les souvenirs des personnages peuvent dépendre de jets de RÊVE. Celui qui fait un échec total est complètement amnésique pour sa période de *gris rêve*; celui qui, à l'autre extrême, réussit une critique, peut se souvenir de détails très importants. Tout ceci doit être prévu par le scénario.

En tant qu'*outil de scénario*, le *gris rêve* est entièrement entre les mains du Gardien des Rêves. Mais il est évident qu'il ne doit pas l'utiliser à tort et à travers. La sortie d'un *gris rêve* doit toujours avoir une raison d'être dans le scénario. Et plus que tout, il ne doit surtout pas se résumer à une manipulation des personnages des joueurs. Ne pas oublier que durant le temps de *gris rêve*, les personnages continuent de vivre avec les pensées, les sentiments et les désirs qui leurs sont propres. Prétendre, par exemple, que sous prétexte de *gris rêve* le frère troubadour s'est engagé comme mercenaire dans un commando suicide contre l'invasion de Tournedents est une absurdité tout autant qu'un abus de pouvoir!

Mais bien utilisé, le *gris rêve* ajoute une dimension *onirique* appréciable à ce qu'est déjà notre monde de rêves...

A F O N D



A vous les grands espaces de l'imaginaire !
Découvrez CASUS BELLI et partez à l'assaut
d'un monde fantastique, le monde
des plus glorieux des jeux de simulation :
jeux de rôles et autres jeux
de stratégie. Si vous êtes néophyte, CASUS
BELLI vous initie et si vous êtes déjà
un expert, CASUS BELLI sera votre indispensable
outil de bord. Accrochez-vous et...
bon voyage !
Tous les deux mois chez votre marchand de
journaux.

35F

CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION



N° 35 PARUTION LE 17 DECEMBRE