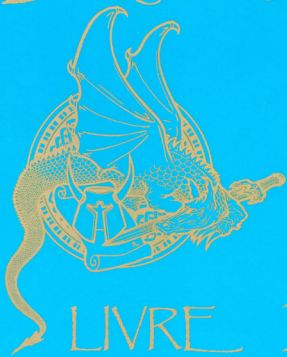


DENIS GERFAUD

RÊVE de DRAGON



LIVRE I
L'AVENTURE

N.E.F.



DENIS GERFAUD

RÊVE de DRAGON



LIVRE II

LE RÊVE



N.E.F.

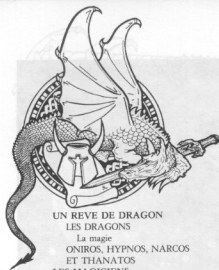


TABLE DES MATIERES

UN REVE DE DRAGON

LES DRAGONS

La magie

ONIRO, HYPNOS, NARCOS ET THANATOS

LES MAGICIENS

LE DRACONIC

Les 4 voies

COMPETENCES DE MAGIE

Les difficultés

LES TERRES MEDIANES DU REVE

LA CARTE DU REVE

LANCER UN SORT

LE VOYAGE

Monter en demi-rêve

Déplacement dans les

Terres Médianes du Réve

Les rencontres

Table des rencontres

Résolution des rencontres

Dérobade

Zéro point de rêve

TETES DE DRAGON

QUEUES DE DRAGON

VOYAGE ACCELERE

LE FLEUVE DE L'OUBLI

SOUFFLE DE DRAGON

LE SORT

Sort échoué

Sort réussi

Sort mis en réserve

Echec total mis en réserve

LES HAUTES TERRES DU REVE :

récupération des points de rêve EXPERIENCE

CARACTERISTIQUES DES SORTS

SORTS, SORTILEGES ET RITUELS

Terres Médianes du Réve

Points de rêve

Portée

Durée

Jet de résistance

Réussite particulière

Echec total

ACQUISITION DE LA MAGIE

RETRANSCRIPTION D'UN SORT

CONNU

CREATION D'UN MAGICIEN

Sorts, sortilèges et rituels de départ

APPRENTISSAGE DE

NOUVEAUX SORTS

Temps de lecture

Jet de compréhension

Difficulté d'un texte

RECHERCHE

Temps de recherche

Difficulté de recherche

Jet d'Eureka !

Expérimentation

VOIE D'ONIRO

SORTS DE ZONE

LISTE ALPHABETIQUE DES SORTS

VOIE D'HYPNOS

SORTS INDIVIDUELS

YEUX D'HYPNOS

LISTE ALPHABETIQUE DES RITUELS

les 20 sortes d'illusions

VOIE DE NARCOS

LISTE ALPHABETIQUE DES RITUELS

RITUELS D'ENCHANTEMENT

Inertie

Ailes & ailes actives

Gemmes enchantables, poudre de gemme

Objets magiques

Potions magiques

Maitrise des objets magiques

Maitrise partielle

Maitrise des potions

Les écailles

Dépense de rêve

VOIE DE THANATOS

SORTILEGES D'ENVOUEMENT

Jets de résistance

Conditions

Possession et envoûtement

LISTE ALPHABETIQUE DES SORTILEGES

ET RITUELS

ATTAQUE PAR LE REVE

REINCARNATION

REGLES PRATIQUES

Nouveaux antécédents

Nouveau personnage

L'ARCHETYPE

DEFINITION DE L'ARCHETYPE

REAJUSTEMENT DE L'ARCHETYPE

STRESS, REVE ET EXPERIENCE

REGLE FONDAMENTALE

EXPERIENCE NORMALE ET

APPRENTISSAGE

EXEMPLE DE JEU

EIDE

LA SITUATION

EPISODE

LES GAULETTES DOYOULE

scénario d'introduction

CARACTERISTIQUES DES

PERSONNAGES

FEUILLES DE PERSONNAGE

p. 21

p. 21

p. 21

p. 22

p. 23

p. 34

p. 34

p. 35

p. 36

p. 40

p. 40

p. 40

p. 43

p. 43

p. 43

p. 43

p. 44

p. 44

p. 44

p. 44

p. 44

p. 50

p. 50

p. 50

p. 50

p. 51

p. 60

p. 60

p. 60

p. 61

p. 61

p. 62

p. 62

p. 62

p. 62

p. 62

p. 62

p. 62

p. 64

p. 64

p. 64

p. 64

p. 64

p. 64

p. 64

p. 64

p. 64





LE RÊVE

Au cours des chapitres précédents, nous avons créé un personnage pourvu de caractéristiques et de compétences. Nous l'avons fait agir, nous l'avons fait combattre ; nous avons vu que sa santé pouvait être fragile. Bref, nous l'avons parfaitement défini, du moins dans les limites de simulation que propose notre jeu de rôle. Mais si nous savons tout sur lui, nous ne savons rien encore du monde dans lequel il vit, lui et tous les autres personnages.

Ce monde, nous l'avons défini au départ comme **médiéval** et **fantastique**. Par "médiéval" nous entendons que le type de civilisation, le niveau technologique du monde en question sont à peu près semblables à ce que fut la période historique réelle appelée aujourd'hui **moyen-âge**. Il suffit de se reporter à toutes les œuvres mettant en scène cette période, contes, romans, films, bandes dessinées, pour comprendre de quoi il s'agit ; et cela ne devrait poser aucun problème. La notion de "fantastique" est plus difficile à cerner. Elle signifie plusieurs choses. D'une part, le moyen-âge en question **n'est pas** le moyen-âge historique réel, c'est un moyen-âge **imaginaire**, avec une géographie, des pays, des peuples, des races **inventés**. D'autre part, c'est un monde où le surnaturel existe, où la magie est **vraie**.

Œuvre d'imagination, donc. Et là, un nouveau problème se pose : autant d'imaginaires, autant de mondes imaginaires. À partir du moment où l'on abandonne la voie du "réalisme" pour celle du fantastique, les références disparaissent, par définition. Le monde de Conan le Barbare, par exemple, n'est ni plus vrai ni plus faux que celui d'Erlie le Nécomancien. S'ils sont médiévaux tous les deux, ils sont d'un fantastique **différent**.

Ce chapitre répond à la question : « De quelle façon **Rêve de Dragon** est-il fantastique ? » Et la magie étant directement le **fruit du fantastique**, on y trouvera les règles de cet important aspect du jeu.

Le fantastique est illusion, et toutes les illusions sont fragiles. Le fantastique est mystère, et les mystères s'évanouissent sous une lumière trop vive. C'est la raison pour laquelle nous laissons les "Sages" de ce monde parler eux-mêmes de la façon dont ils le comprennent (en leur laissant, éventuellement, toute la responsabilité de leur ignorance).

Les Sages ont coutume de dire : « Le monde est un rêve de Dragon. Nous sommes tous rêvés par les Dragons.

« La terre que nous foulons est solide, l'eau que nous buvons est liquide, le feu que nous allumons est lumineux, le métal que nous forçons

est tranchant, le bois que nous abattons est souple et combustible, l'air que nous respirons est invisible et fort. Le six éléments du monde sont comme ils doivent être, et ne sont cependant qu'un rêve.

« Nous savons tous ce qu'est un rêve puisque nous, créatures, le septième élément, nous rêvons nous-mêmes. Mais nous avons tous remarqué que dans **nos** rêves, les six éléments ne sont pas toujours ce qu'ils doivent être. Au réveil, au souvenir de la terre souple et combustible que nous avons pu rêver, ou bien au souvenir du bois tranchant ou du feu invisible et fort, nous écrivons : « Ce n'était pas la réalité, ce n'était qu'un rêve que nous venons de rêver ! » Qu'entendons-nous par là ?

« Par l'œuvre du sommeil, nous avons créé un monde ; et tant que durait notre sommeil, ce monde était vrai. Il a fallu l'épreuve du réveil pour le disqualifier.

« S'il en est ainsi de nos rêves, pourquoi n'en serait-il pas de même de la réalité du monde ? Ne surviendra-t-il pas quelque jour où un réveil ultime disqualifiera la réalité du monde de la même façon que nous disqualifions l'apparente réalité de nos rêves ? Et s'il en est bien ainsi, qui est le Grand Rêveur ?

« Il faudrait que le Grand Rêveur soit l'être le plus formidable de tous pour que dans son rêve, sans jamais se tromper, les six éléments soient toujours ce qu'ils doivent être — comme ils le sont. Et il n'est dans notre mémoire qu'un seul être qui soit capable d'un tel prodige : les Dragons.

« Nous pourrions douter de cette idée, la rejeter comme chimère, si ceux que nous appelons les Grands Révants, ceux qui se nomment eux-mêmes les Magiciens, n'avaient soulevé un coin du voile et perçu, le temps d'une frayeur mortelle, la réalité des Grands Révants : les Dragons.

« Réalité qu'ils ont perçue en rêve et réalité qu'ils ont perçue en éveil, simultanément, en "demi-rêve" comme le dit leur jargon. Oui, les Magiciens étaient bien réveillés, ils étaient bien dans la réalité quand ils percevaient la Voie des Dragons ; et ils rêvaient tout de même. Avons-nous besoin d'une autre preuve pour accepter que le monde soit un rêve de Dragon ?

« Si les Magiciens pouvaient faire coexister **rêve** et **réalité**, les faire coexister simultanément tout en conservant chaque partie distincte, n'était-ce pas parce que chacune était déjà partie d'un rêve ?

« À moins d'être fou, nous arrivent-il, à l'état de veille, de dire : « Je rêve ! » et d'en être convaincu ? Non, à moins d'être fou, il n'y a qu'en rêve que l'on puisse dire encore : « Je rêve ! », en être

convaincu et continuer à rêver quand même.

« Telle est donc notre conclusion, à nous, les Sages : ou bien nous sommes tous fous, les hommes sont tous fous, ou bien le monde n'est qu'un rêve de Dragon. »

LES DRAGONS

Les Sages sont peu explicites en ce qui concerne l'apparence des Dragons. Autrefois, il y a des dizaines de milliers d'années, dans ce qu'ils appellent le **Premier Âge** ou **Âge des Dragons**, vivaient simultanément avec les Hommes et les autres créatures des êtres de taille immense et d'une apparence redoutable : des sortes de Vers Géants munis de pattes aux griffes tranchantes, pourvus d'ailes gigantesques et couverts d'écailles lumineuses. Les Hommes les appelaient les Dragons. Les Sages, réalisant que les Grands Réveurs devaient être les êtres les plus formidables de tous, ont naturellement pensé aux Dragons, la créature connue la plus formidable de toutes. Certains d'entre eux, toutefois, prenant l'association d'idée pour ce qu'elle est, se contentent de décrire les Grands Réveurs comme d'énormes êtres de lumière aveuglante, des êtres dont on ne peut avoir qu'une suggestion d'idée, et vivant sur un plan dont la réalité nous est à jamais étrangère. Mais ils ne les appellent pas moins **Les Dragons**.

Où les Sages tombent tous à peu près d'accord, c'est pour affirmer que le monde n'est pas rêvé par un Dragon mais par les Dragons. Une théorie prétend que le monde, géographiquement parlant, les six éléments, est rêvé par l'ensemble des Dragons tandis que chaque créature, le septième élément, est rêvée par un Dragon en particulier. Quand une créature meurt, c'est que son Dragon se réveille. Mais les Néromanciens objectent que, dans ce cas, le cadavre devrait disparaître — ce qu'il ne fait pas. Une autre théorie prétend que chaque créature est rêvée par un Dragon en particulier et, simultanément, par l'ensemble des Dragons. Ce qui expliquerait comment les créatures peuvent communiquer entre elles.

Enfin, il est évident pour tous que si les Dragons rêvent, c'est qu'ils dorment. Et que, même s'ils dorment beaucoup, ils ne font pas que cela. Il existe des théories sur la vie et l'activité diurne des Dragons, mais sans la moindre preuve et donc dénuées d'intérêt. (Certains vont même jusqu'à prétendre que les Dragons sont eux-mêmes rêvés par des "Dragons encore plus gros"...) Toutefois, les cataclysmes et les bouleversements qui marquent la fin de chaque "âge" pourraient bien s'expliquer par un réveil massif de Dragons. Les "jours" des Dragons seraient les "âges" des Hommes.

La Magie. Les Sages ont encore coutume de rappeler : « Nous sommes créés par les Dragons de la même façon que nous sommes les créateurs des créatures de nos rêves. Mais si nous

sommes les créateurs de nos rêves, en sommes-nous pour autant les **maîtres** ? Et en effet, si nous étions les maîtres absolus de nos rêves, comment pourrions-nous seulement faire des cauchemars ?...

Faut-il admettre qu'il y a dans nos propres rêves quelque chose qui nous dépasse ? Quelque chose qui, bien que rêvé, a pouvoir sur le rêveur ? Et s'il en est ainsi dans nos rêves, pourquoi n'en serait-il pas de même dans le Rêve des Dragons ?

Ce que nous appelons la **Magie** n'est rien d'autre qu'une altération volontaire du rêve provoquée chez le rêveur par la créature rêvée. Du point de vue du monde rêvé, altérer le cours du Grand Rêve en influençant volontairement le rêveur ne peut en effet apparaître que comme un effet **magique**. Et ceux que nous appelons les Magiciens ne sont que des Grands Révêrs, eux-mêmes Grands Révants, qui ont développé la faculté et le pouvoir d'influencer le cours du rêve des Grands Réveurs : les Dragons. » La Magie s'expliquerait donc par le fait qu'il existe entre le rêve des Dragons et le rêve des Hommes une analogie rigoureuse. On pourrait penser que si les Hommes "font des cauchemars", s'ils ne sont pas "maîtres de leurs rêves", c'est tout simplement parce que les maîtres en question sont justement les Dragons. Mais ce n'est pas le cas, à ce que disent les Sages :

« Si les Dragons rêvent et nous rêvent, et, plus important encore, si nous rêvons aussi, c'est parce que le rêve existe et pré-existe aux Dragons. Le rêve, c'est ONIROs. Et aux yeux d'Oniros, nous ne sommes pas des créatures moins chéries que les Dragons, tout formidables qu'ils soient. De même que nos chiens et nos chats dormant sur nos genoux et rêvant aussi, ne sont pas des créatures moins chéries aux yeux d'Oniros, de même que les puces dormant entre leurs poils et rêvant aussi. Nous avons en commun avec les Dragons que, tout comme eux, c'est à Oniros que nous devons nos rêves. Car ONIROs est le rêve. »

ONIROs, HYPNOS, NARCOS & THANATOS

Ainsi parlent encore les Sages :

« Les Dragons sont créateurs de leurs rêves, mais ils ne sont pas créateurs d'Oniros. Les Dragons ne sont pas maîtres de leurs rêves, car ils ne sont pas maîtres d'Oniros. Nul ne sait qui est le créateur des Dragons, ni qui est leur maître. Mais l'on peut supposer que est le maître du Rêve des Dragons, c'est Oniros. Et l'on peut savoir qui est le maître d'Oniros, c'est le Fleuve de l'Oubli. Et l'on sait qui est le créateur du Fleuve de l'Oubli, c'est Hypnos et Narcos. Mais l'on ne sait pas qui est le maître du Fleuve de l'Oubli, sinon peut-être lui-même, ou peut-être Thanatos. Et l'on ne sait pas qui est le créateur d'Hypnos et Narcos. Mais l'on peut sup-

poser qui est leur maître : c'est Oniros, leur fils.

« Hypnos et Narcos sont tantôt femelle et tantôt mâle, selon qu'ils engendrent Oniros ou le tueur. De même que le jour est femelle et la nuit mâle, de même que le soleil est mâle et la lune femelle ; et que l'accouplement du jour et du soleil produit l'oubli, de même qu'Oniros descendant le Fleuve après avoir quitté sa mère Narcos pour retrouver son père Hypnos ; et que l'accouplement de la lune et de la nuit produit le souvenir, de même qu'Oniros quittant sa mère Hypnos et remontant le Fleuve pour retrouver son père Narcos.

« Narcos est la source du Fleuve de l'Oubli et Hypnos l'embouchure. Remonter le Fleuve est la Voie de la Nuit, la Voie du Souvenir. Descendre le Fleuve est la Voie du Jour, la Voie de l'Oubli.

« Narcos tue le fils dont il est le père avec une infusion mortelle de fleurs de roseaux. C'est pourquoi l'heure qui suit l'heure du Roseau est appelée Château-Dormant, car Oniros y est la proie d'un sommeil mortel.

« Hypnos tue le fils dont il est le père avec le fil de l'épée. C'est pourquoi l'heure qui suit l'heure des Épées est appelée heure de la Lyre, car on y célèbre les derniers souvenirs d'Oniros avant qu'il ne meure tout à fait dans l'Oubli.

« Narcos engendre le fils dont il est la mère à l'heure du Vaisseau, car Oniros s'embarque pour redescendre le Fleuve vers son père Hypnos sur la Voie de l'Oubli.

« Hypnos engendre le fils dont il est la mère à l'heure du Serpent, car tels les serpents (anguilles), Oniros commence à remonter le Fleuve sur la Voie du Souvenir vers son père Narcos.

« Ainsi se succèdent les Jours et les Ages. Les jours des Dragons sont les Ages des Hommes.

« Nul ne sait qui est le créateur de Thanatos, ils sont son maître. Mais sans lui, Narcos et Hypnos pères ne pourraient pas tuer Oniros pour le réengendrer, mères. Car THANATOS est la Mort. »

Si les Sages reconnaissent l'existence de Thanatos, ils sont peu disert à son sujet. C'est l'Entité Cosmique la plus mystérieuse de toutes. Il semblerait qu'elle soit en fait **extérieure** au cycle Oniros-Narcos-Hypnos ; et que si l'on pouvait concevoir un monde non-rêvé, comme l'est peut-être le monde personnel des Dragons, Thanatos y serait encore présent. Les Dragons eux-mêmes seraient alors mortels. La Voie de Thanatos est la voie des Néromanciens, une catégorie de magiciens tout à fait à part. En fait, les Néromanciens vont jusqu'à nier que le monde soit un rêve de Dragon ; et la réalité de leur magie morbide et puissante semblerait confirmer leurs dires. Mais peut-être n'ont-ils simplement que des mots différents pour une même chose.



LES MAGICIENS

LE DRACONIC

C'est la langue supposée des Dragons. Elle se compose de symboles et d'images, visuels et mentaux. Elle peut être visualisée ou écrite, mais jamais parlée. Il n'y a pas de sons qui y correspondent. C'est par l'usage de cette langue dont ils visualisent mentalement les concepts que les magiciens influencent le cours du rêve des Dragons et produisent ce qui, dans ce monde, est appelé la magie.

Les 4 Voies. Le Draconic est une langue **symbolique**. Selon la "clé" utilisée, les symboles qui la composent peuvent avoir une multitude de significations. Une "phrase" en Draconic ne signifie jamais une seule chose, mais une "infinité". Les Sages prétendent que la signification ultime du monde et du rêve est contenue dans chaque mot de la langue des Dragons. Pour l'usage pratique de la **magie**, 4 clés sont retenues, qui sont appelées **Voies** : la Voie d'Oniros, la Voie de Narcos, la Voie d'Hypnos et la Voie de Thanatos. Ainsi, selon qu'il est lu suivant telle ou telle Voie, un "texte" en Draconic signifie telle ou telle chose. Les "formules" des sorts, sortilèges et rituels (incantations mentales destinées à altérer le cours du Grand Rêve) sont écrites en Draconic. Mais suivant le type de magie désiré, ils doivent être lus suivant l'une des 4 Voies.

La Voie d'Oniros permet des altérations du Rêve dans les **zones** géographiques précises. L'altération du Rêve n'a lieu que dans ces zones et n'affecte que les créatures se trouvant ou entrant dans ces **zones**.

La Voie d'Hypnos permet d'affecter directement les créatures. Elle comprend de nombreux sortilèges spéciaux d'**illusion**.

La Voie de Narcos, ou Voie de l'Oubli, permet d'**oublier** le Rêve dans le cœur de la matière. C'est la Voie des Enchantements, la Voie de la création des Objets Magiques.

Enfin, la Voie morbide de Thanatos est celle de la Mort et des rapports avec la Mort. Voie dangereuse, Voie décriée, elle permet la communication avec les morts, l'animation contre nature des cadavres et squelettes, l'envoûtement et les métamorphoses hideuses.

COMPÉTENCE DE LA MAGIE

La magie fonctionne de la même façon que les autres compétences :

(caractéristique) / (difficulté) + (compétence)

Suivant la caractéristique et l'ajustement final dépendant de la difficulté et du niveau de compétence possédé, on obtient sur la Table de Résolution un pourcentage de réussite. Les mêmes règles qui s'appliquent aux autres compétences s'appliquent aux compétences de magie.

Il y a 4 **compétences** de magie : les 4 Voies du Draconic :

- Draconic, Voie d'Oniros
- Draconic, Voie de Narcos
- Draconic, Voie d'Hypnos
- Draconic, Voie de Thanatos

Chaque voie est une compétence à part entière, fonctionnant individuellement et pouvant, individuellement, s'améliorer suivant les règles d'expérience normales.

La caractéristique directrice utilisée est le **Rêve**.

Les Difficultés. Chaque formule de sort, sortilège ou rituel porte en soi sa difficulté. Elles se présentent sous la forme de :

Rêve - x

x étant le niveau de difficulté. Ainsi un sort présenté comme Rêve - 6 signifie que la caractéristique **Rêve** devra être jouée à -6 (+ le niveau de Draconic dans la Voie idoine.)

Exemple. Eidé, la compagne d'Artig-hel, est une Grande Révante, autrement dit une magicienne. Elle veut lancer un sort de **Zone de Décalage Temporel**. Ce sort n'est possible que par la Voie d'Oniros et se présente comme R-7 (Rêve à -7). Eidé possède 2 niveaux dans la compétence **Draconic, Voie d'Oniros**. L'ajustement final est donc : $(-7) + (+2) = -5$. Eidé a 15 en **Rêve**. Ses chances de lancer le sort correctement sont donc de 37 %.

LES TERRES MEDIANES DU RÊVE

Les Dragons rêvent le monde, mais ce monde n'est pas le seul. Ils rêvent une infinité d'autres rêves, et tous ces autres rêves sont rêvés simultanément, comme une infinité de **plans parallèles**. En ce qu'ils sont des Grands Révants autant que des Grands Rêvés,

les magiciens ont un accès limité à ces autres plans du Réve. Ces autres Réves, ou autres plans, sont appelés les **Terres Médiannes du Réve**. Chaque Terre Médiane du réve est fondamentalement différente de sa voisine, et fondamentalement différente du "monde" qui, d'une certaine façon, n'est qu'une Terre Médiane parmi les autres. En se projetant mentalement dans l'une d'elles, en s'y projetant en DEMI-REVE, les magiciens créent une anomalie du réve qui focalise instantanément sur eux l'attention révante des Dragons. C'est dans cette seule condition que les magiciens, par l'usage du Draconic, peuvent alors détourner et influencer le cours du Grand Réve.

L'altération prend naissance dans la Terre Médiane où s'est projeté le **demi-réve** du magicien, et celui-ci étant en quelque sorte placé en trait d'union entre cette Terre Médiane et le monde, l'altération se répercute dans le monde par un effet d'écho-miroir.

C'est la raison pour laquelle l'effet magique souhaité par le magicien est directement dépendant de la Terre Médiane du Réve où il se projette.

LA CARTE DU REVE

Depuis le temps que les Grands Révants visitent les Terres Médiannes du Réve, ils en ont reconnu et codifié une grande partie. Ces Terres, ils ne les visitent jamais qu'en **demi-réve**, c'est-à-dire qu'ils n'en ont qu'une connaissance abstraite et subjective. Mais ils ont pu noter un certain "air de famille" entre certaines d'entre elles ; et c'est pourquoi les Terres Médiannes ont été classées par genres.

L'idée d'en dresser une carte, comme une véritable carte de géographie, remonte à une époque oubliée. L'idée, de même que la carte elle-même sont plutôt absurdes. Les **Forêts** ne sont pas plus de véritables Forêts que les **Cités** ou les **Sanctuaires** ne sont de véritables cités ou sanctuaires. Ce qui est juste, par contre, c'est que chaque zone est différente de sa voisine et que toutes les zones de même genre (**Forêts**, **Collines**, **Ponts**, etc.) possèdent en commun la même essence, et que leur disposition sur la carte correspond effectivement au cheminement mental de demi-réve que doit accomplir le magicien pour se rendre de l'une à l'autre.

Sur la carte, chaque Terre est représentée par une case portant un genre de lieu et un nom spécifique.

Exemple : Forêt (genre) de Falconax (nom spécifique). On peut également y voir se dessiner les méandres d'un fleuve. Il s'agit du **Fleuve de l'Oubli**. Les cases de **Fleuve** sont les seules à ne pas porter de nom spécifique : le **Fleuve** est partout le même et chacune de ses cases a les mêmes propriétés. Les cases de **Lac** et de **Marais**, tout en ayant leur particularité propre, possèdent en plus certaines des particularités du **Fleuve**. Les cases de **Pont** ne sont pas considérées comme des cases de **Fleuve** : à cet endroit le **Fleuve** de

l'Oubli peut être traversé sans risque. La carte comporte 189 CASES. Ces cases sont disposées "en briques" de façon à ce que chacune soit contiguë à six autres. (Le même effet pourrait être rendu avec des cases hexagonales.) Quand on se trouve sur une des cases, on peut donc aller directement sur l'une des six qui l'entourent. Il y a ainsi :

- 22 Cités
- 8 Nécropoles
- 16 Monts
- 30 Plaines
- 14 Collines
- 6 Ponts
- 15 Forêts
- 9 Déserts
- 10 Gouffres
- 11 Désolations
- 10 Lacs
- 9 Marais
- 23 cases de Fleuve

Chaque joueur magicien doit posséder un exemplaire de cette carte, sous forme de photocopie par exemple. Elle sera son "outil" principal. Lors de la création de son personnage magicien, le joueur doit décider dans quelle case se trouve, au départ, le demi-réve de son personnage. Il a librement le choix entre toutes les cases.

LANCER UN SORT

Il résulte de tout ce qui a été dit précédemment que pour faire usage pratique de la magie (lancer un sort, tisser un sortilège, accomplir un rituel), le magicien doit :

- Connaître les principes de l'altération du réve qu'il recherche, c'est-à-dire la **formule** du sort ou du rituel désiré.
- Connaître en quel endroit des Terres Médiannes du Réve il doit se projeter en demi-réve, par rapport à cette formule, pour focaliser sur lui l'attention révante des Dragons.
- Se projeter effectivement dans l'une des Terres Médiannes du Réve.
- Éventuellement voyager en demi-réve dans les Terres Médiannes jusqu'à la Terre désirée.
- Une fois dans la Terre correcte, visualiser mentalement la formule en faisant usage de sa connaissance de la langue des Dragons, le Draconic, suivant la Voie spécifique demandée par la formule.

Alors, et seulement, si le concept a été visualisé avec suffisamment de force et de justesse, le réve peut changer. En termes pratiques, la magie opère.

LE VOYAGE

Faire usage d'un sort, d'un sortilège ou d'un rituel est donc un **voyage** ou, plus exactement, l'aboutissement d'un **voyage**. Quel que soit le type de magie utilisé et quelle que soit la Voie du Draconic suivie, les règles du **voyage** sont les mêmes.

Monter en Demi-Réve. C'est la première phase, préluant à toute opéra-

tion de magie. Cette action peut être faite à **volonté** par les magiciens, sans recours à aucun jet de dés. Pour **monter en demi-réve**, le magicien doit se concentrer et rester immobile. Tout acte physique brise sa concentration et le fait immédiatement **redescendre**.

Monter en demi-réve est instantané : le magicien se retrouve instantanément dans la dernière case des Terres Médiannes où il a précédemment séjourné. Autrement dit, il retrouve son demi-réve là où il l'a laissé.

Monter en demi-réve coûte 1 point de **réve** (1 r) et 1 point d'**Endurance**. Ces points sont immédiatement décomptés. (L'Endurance sera regagnée selon les règles normales de récupération de l'**Endurance**, voir chapitre LA SANTE ; les points de **réve** ont leur règle propre de récupération, voir ci-après.)

Monter en demi-réve compte pour 1 déplacement. On ne peut normalement faire qu'un seul déplacement par round. A ce stade, donc, une fois **monté** dans les Terres Médiannes du Réve et se trouvant sur l'une des 189 cases (la dernière occupée lors de son précédent voyage), le magicien a deux options :

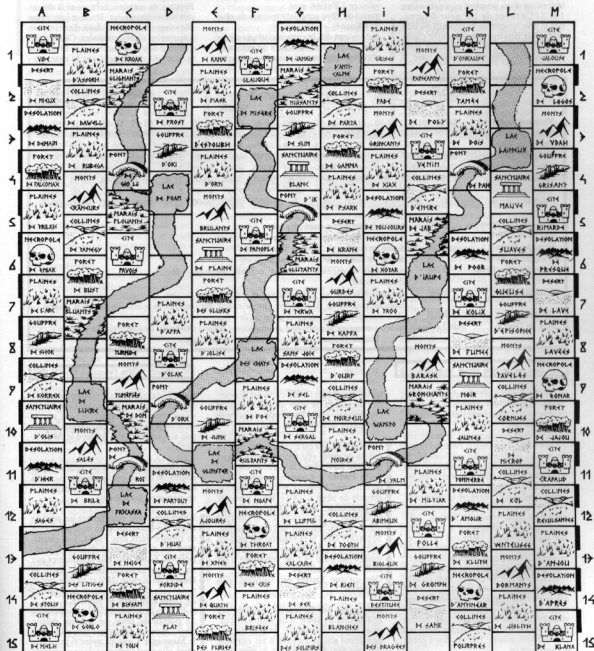
- Ou bien il se trouve être sur la case correcte par rapport au sort qu'il veut lancer, et dans ce cas, il va pouvoir tenter de lancer le sort en question durant ce même round.
- Ou bien il ne se trouve pas sur la case correcte. Dans ce cas, il va lui falloir se déplacer dans les Terres Médiannes du réve, de case en case, six directions étant possibles à chaque fois, jusqu'à ce qu'il atteigne la Terre [la case] désirée. Toutefois, comme il n'a le droit qu'à un seul déplacement par round et que **monter** compte pour un déplacement, il ne pourra changer de case qu'au round suivant. Et ainsi de suite jusqu'à but désiré : une case par round.

Déplacement dans les Terres Médiannes du Réve. A moins d'utiliser la possibilité du **voyage accéléré** (voir ci-après), on ne peut se déplacer que d'une seule case par round. Le déplacement dans les Terres Médiannes ne coûte pas de points de **réve**, en revanche chaque case ou round coûte 1 point d'**Endurance**. Par exemple, un magicien ayant 20 en **Endurance** ne pourra demeurer dans les Terres Médiannes que 20 rounds, qu'il se déplace ou non. Quand un magicien arrive sur la "bonne" case, il peut tenter de lancer le sort désiré dans le même round (le round d'arrivée).

Règle générale : Tout round passé en entier ou en partie dans les Terres Médiannes du Réve, pour quelque raison que ce soit, coûte 1 point d'**Endurance**. Les **Rencontres**. Les Terres Médiannes du Réve ne sont pas vides d'habitants : on peut y faire des rencontres, certaines bénéfiques, d'autres maléfiques. Les habitants en question ne sont pas

RÊVE de DRAGON

LES TERRES MÉDIANES DU RÊVE



plus de véritables habitants que les Terres ne sont de véritables sites géographiques. Il faut plutôt comprendre les **Entités du Réve** comme des cristallisations passagères des courants d'énergie du réve.

7 sur 1d7. Au début de chaque round où un magicien se trouve dans l'une quelconque des Terres Médianes, il tire 1d7. S'il obtient 7, il fait une rencontre. [Pour obtenir 1d7, jouer 1d8 dont le résultat 8 est considéré comme nul et non avenu ; rejouer en cas de 8 jusqu'à obtention d'un nombre compris entre 1 et 7.] Ce tirage de 1d7 pour déterminer si une rencontre se produit ou non doit avoir lieu avant toute autre chose durant le round. Si un magicien reste plusieurs rounds sur la même case, il

Quand le magicien obtient un 7 sur 1d7, il tire ensuite un d100 pour déterminer le type de rencontre. Les chances de faire telle rencontre plutôt que telle autre dépendent du genre de Terre où il se trouve. Voir la **Table des Rencontres**.

Résolution des Rencontres. Bénéfique ou maléfique, chaque **Entité du Réve** doit être vaincue. Le combat se joue sur la Table de Résolution, comme pour les compétences. Les chances de vaincre l'**Entité** sont :

[point de réve actuels] / [points de réve de l'Entité] + (Draconic)

Autrement dit, la caractéristique directrice est le nombre actuel de points de réve du magicien (et non pas sa caractéristique).

que le magicien ait à s'y rendre personnellement. De fait, c'est le **Messageur** qui se rend sur la case voulue à la place du magicien. Le déplacement du **Messageur** est instantané. S'il doit traverser le **Fléuve de l'Oubli**, le **Messageur** utilise toujours un **Pont**. Mais s'il est envoyé par le magicien sur une case de **Fléuve**, **Lac** ou **Marais**, c'est lui, le **Messageur**, qui doit vaincre le **Fléuve** avec ses propres points de réve (voir ci-après : **Le Fléuve de l'Oubli**). Si le **Messageur** ne réussit pas à vaincre le **Fléuve**, sa mission échoue et il disparaît immédiatement. Un sort lancé par **Messageur** interposé obéit d'autre part à toutes les règles normales. C'est-à-dire que tout se passe comme si le magicien se trouvait réellement sur la case cor-

Messageurs des Rêves	01-30	01-20	01-10	01-14	01-50	01-50	01-40	01-19	01-30	01-10	01-05	01-15	01-15	01-15	01-15
Passes des Rêves	31-54	21-42	11-20	15-19	51	41-45	41-74	20-29	31-33	11-15	06-07	16-69	16-30	16-19	16-19
Fleurs des Rêves	55-59	43-44	21-74	20-29	52-74	46-69	75-79	30-39	34-35	16-20	08	70-74	31-40	20-29	20-29
Mangeurs de Rêves	60-69	45-49	75-79	30-59	75-79	70-79	80-89	40-79	36-49	21-50	09-19	75-79	41-59	30-54	30-54
Reflets d'anciens Rêves	70-94	50-84	90-98	60-79	80-89	80-89	90-94	80-89	50-59	51-70	20-39	80-89	60-89	55-79	55-79
Tourbillons Blancs	95-97	85-89	99	80-89	90-97	90-97	95-97	90-94	60-94	71-80	40-59	90-94	90-94	80-84	80-84
Tourbillons Noirs	98-99	90-99	00	90-97	98-99	98-99	98-99	95-97	95-97	81-90	60-79	95-97	95-97	85-89	85-89
Rêves de Dragon	00	00	1	98-00	00	00	00	98-00	98-00	91-00	80-00	98-00	98-00	90-00	90-00
Messageur des Rêves	R2d4														
Passer des Rêves	R2d4														
Fleur des Rêves	Rd6														
Mangeur de Rêves	Rd6														
Reflet d'ancien Rêves	R2d6														
Tourbillon Blanc	R2d6														
Tourbillon Noir	R2d8														
Rêve de Dragon	Rd8-1+7mini														

Nbr max pts de réve actuel = caract. x 3

tire 1d7 au début de chaque nouveau round. Quand un magicien monte dans les Terres Médianes, il tire immédiatement 1d7.

S'il n'y a pas de rencontre, le magicien est libre d'agir comme il l'entend (dans les limites des règles normales). Si survient une rencontre, le magicien doit d'abord la résoudre. Le magicien ne devient libre d'agir comme il l'entend que quand la résolution d'une rencontre est résolue. La résolution d'une rencontre peut demander plusieurs rounds ; elle peut également emporter le magicien sur d'autres cases. Dans ces cas-là, et ces cas-là seulement, on ne tire pas de nouveau d7 au début de chaque round ; c'est-à-dire qu'on ne peut faire qu'une rencontre à la fois et que, tant qu'elle n'est pas entièrement résolue, il n'y a aucune chance que s'en produise une autre. Par contre, demeure entièrement valable la Règle Générale : tout round passé en entier ou en partie dans les Terres Médianes du Réve coûte 1 point d'Endurance.

téristique Réve) la difficulté est le nombre de points de réve de l'Entité, et la compétence est le Draconic, dans l'une ou l'autre des 4 Voies.

Exemple. Alors qu'Eidé n'a plus que 12 points de réve, elle rencontre un **Mangeur de Réve** dans le Gouffre de Sun. Cette **Entité** a 4 points de réve. Eidé doit immédiatement jouer ses points actuels de réve à -4 (+ ses 2 niveaux en Draconic, Voie d'Oniros). Ce qui lui donne : $[-4] + [+2] = -2$, et 12 à -2 = 48 %. Suivant la règle usuelle, 1d100 est joué. Si le résultat est égal ou inférieur à 48, le **Mangeur de Réve** est vaincu par Eidé ; s'il est supérieur, c'est Eidé qui est vaincue.

Dès qu'une **Entité** est vaincue, elle disparaît.

Messageurs des Rêves. Ces **Entités** ont 2d4 points de réve. S'ils sont vaincus, ils permettent de lancer un sort depuis une Terre située au plus à un nombre de cases égal à leurs points de réve sans

recte bien qu'il ne s'y trouve pas. Si le magicien redescend aussitôt après, son demi-rêve reste naturellement sur la case où il se trouvait réellement (et non pas sur celle où il a envoyé le **Messageur**).

Les **Messageurs** ne sont actifs qu'un round, le round où ils apparaissent. Si le sort échoue, le magicien n'a plus qu'à se déplacer lui-même.

Exemple. Eidé veut lancer un sort de **Zone de Brouillard** et doit pour cela se rendre dans une **Forêt**. Son demi-rêve est actuellement dans la **Nécropole de Xotar** (16). Elle commence par se rendre personnellement dans le **Désert de Krane** (H5) et là, elle fait la rencontre d'un **Messageur** de 6 points de réve. Elle doit le vaincre.

$[-6] + [+2] = -4$. Eidé a actuellement 12 points de réve, ce qui lui donne 36 %. Avec un 24 sur le d100, elle vainc le **Messageur**. Celui-ci, ayant 6 points de réve, elle peut l'envoyer dans n'importe

© Nouvelles Éditions Fantastiques S.A.R.L. 1985

quelle Terre située au maximum à 6 cases de l'endroit où elle se trouve. La **Forêt de Gamma** (H3) est à 2 cases de là, c'est donc tout à fait possible. Dans le même round, le **Messageur** se retrouve dans la **Forêt de Gamma** et, toujours dans la même round, Eïdë restée dans le **Désert de Krane** peut tenter de lancer son sort de **Zone de Brouillard** comme si elle se trouvait effectivement dans une **Forêt**. Ses chances de lancer le sort sont de 67 %. Malheureusement, avec un résultat de 81 elle échoue. Fin du round. Et le **Messageur** disparaît. Au round suivant, Eïdë devra à nouveau se déplacer (à moins qu'elle ne rencontre un autre **Messager**).

Lancer un sort par **Messageur** interposé n'est jamais obligatoire. Si le **Messageur** n'est pas vaincu, il disparaît et il ne se passe rien de particulier. Dans un combat pour vaincre un **Messageur**, aucune réussite spéciale (critique, échec total, etc.) n'est applicable.

Passeurs des Rêves. Ces Entités ont 2d4 points de rêve. Ils "fonctionnent" de la même façon que les **Messageurs**, sauf que c'est le magicien lui-même qu'ils téléportent. La téléportation est instantanée et dès qu'ils ont déposé le magicien dans la case désirée, ils disparaissent.

Se faire téléporter par un **Passer** n'est jamais obligatoire. Si le **Passer** n'est pas vaincu, il disparaît et il ne se passe rien de particulier. Dans le combat pour le vaincre, aucune réussite spéciale n'est applicable.

Exemple. Retrouvons Eïdë dans une autre séquence. Elle se trouve maintenant dans la **Cité d'Olak** (D8) et veut accomplir un rituel qui ne peut être accompli que dans le **Sanctuaire Noir** (K9). 7 cases l'en séparent "à vol d'oiseau", si elle traverse le **Fléuve** en dehors des **Ponts**. Eïdë sait que traverser le **Fléuve** de l'**Oubli** est toujours très dangereux. En passant par les **Ponts**, le chemin le plus court fait 10 cases : un long voyage. Prudente, elle choisit de passer par les **Ponts**. Au **Pont d'Orx** (D9), elle rencontre et vainc un **Passer** de 6 points de rêve. Celui-ci va donc pouvoir la téléporter jusqu'à une distance de 6 cases. C'est insuffisant pour rejoindre le **Sanctuaire Noir**. Eïdë choisit tout de même de se faire téléporter 6 cases plus loin dans les **Monts Barask** (J8). Elle s'y retrouve instantanément durant le même round. Ayant été téléportée, elle n'a pas à se préoccuper du **Fléuve**. Au round suivant, elle pourra se déplacer normalement de la case qui lui reste pour atteindre le sanctuaire.

Fleurs des Rêves. Ces Entités ont 1d6 points de rêve. Si elles sont vaincues, elles donnent ce même nombre de points de rêve au magicien. Note : ce sont les points de rêve qui peuvent ainsi augmenter, pas la caractéristique **Rêve** ; même s'il arrive que les points actuels de rêve soient supérieurs à la caractéristique. Non vaincues, elles disparaissent et il ne se passe rien de particulier.

Exemple. Eïdë qui a 15 en caractéristique **Rêve** et actuellement 12 points de rêve, rencontre et vainc une **Fleur des Rêves** de 4 points de rêve. Sa caractéristique **Rêve** (qui lui sert à lancer les sorts) reste de 15. Mais ses points de rêve (qui lui servent à vaincre les rencontres et à alimenter ses sorts) passent à 16.

Mangeurs de Rêve. Avec ces Entités, il n'y a rien à gagner ; il y a par contre à perdre. Les **Mangeurs de Rêve** ont 1d6 points de rêve. S'ils sont vaincus, ils disparaissent et il ne se passe rien de particulier. S'ils ne sont pas vaincus, par contre, ils prennent au magicien autant de points de rêve qu'ils en ont eux-mêmes. Comme avec les Entités précédentes, aucune réussite spéciale n'est applicable au combat.

Exemple. Eïdë qui n'a plus, supposons-le, que 8 points actuels de rêve, rencontre un **Mangeur** et n'arrive pas à le vaincre. Le **Mangeur** en question a 5 points de rêve. Et Eïdë se retrouve elle-même avec 3 points. Il est temps qu'elle se repose.

Reflets d'Anciens Rêves. Ces Entités ont 2d6 points de rêve. Avec elles non plus, il n'y a rien à gagner, mais à perdre. Si les **Reflets** sont vaincus, ils disparaissent et il ne se passe rien de particulier. S'ils ne sont pas vaincus, ils emprisonnent le magicien sur la case où il se trouve ; et le magicien ne peut plus, strictement, rien faire pendant ce round. Au round suivant, le magicien peut tenter de se libérer en vainquant le **Reflet**. S'il échoue encore, il est à nouveau prisonnier pour un round. Et ainsi de suite. Se rappeler que chaque round passé dans les Terres Médianes coûte 1 point d'**Endurance**. S'il arrive que l'**Endurance** du magicien tombe, à zéro, il peut tenter normalement un jet de **Volonté** pour rester conscient (voir chapitre LA SANTE). Si le magicien tombe inconscient, il s'écroule effectivement inconscient dans le monde "réel". Il récupérera normalement son **Endurance**. Son demi-rêve, toutefois, sera resté sur la case où il était ; et c'est là que le magicien se retrouvera dès qu'il **remontera**. Or, dans les 12 heures qui suivent, le **Reflet** (le même) sera toujours là à l'attendre, n'ayant pas été vaincu. Même règle que pour une **Dérobade** (voir ci-après).

Exemple. Eïdë est confrontée à un **Reflet d'Ancien Rêve** de 10 points de rêve. Elle a actuellement elle-même 9 points de rêve, ce qui, avec son **Draconic**, lui donne exactement 9 % de chances de vaincre. C'est très peu. Eïdë finit par y arriver au bout de la 13^e tentative. Elle sera donc restée prisonnière 12 rounds et aura perdu 13 points d'**Endurance**.

Tourbillons Blancs (Rêves Morts-Vivants). Ces Entités ont 2d6 points de rêve. Si elles sont vaincues, elles disparaissent et il ne se passe rien. Si elles ne sont pas vaincues, elles entraînent le magicien sur une case adjacente (déterminée aléatoirement par le Gardien des Rêves) et, qui plus est, aspirent

1 point de rêve au magicien. Le round suivant, le magicien doit à nouveau tenter de vaincre. S'il échoue encore, il dérive à nouveau d'une case déterminée aléatoirement et perd à nouveau 1 point de rêve (sans compter les points d'**Endurance** selon la règle générale). Le magicien emporté par le **Tourbillon** ne sait pas où il dérive. S'il réussit finalement à vaincre, il ne connaît de sa case d'arrivée, sa case de libération, que le genre. Comme avec toutes les Entités précédentes, aucune réussite spéciale n'est applicable au combat.

Exemple. Eïdë est victime d'un **Tourbillon Blanc** rencontré dans le **Désert de Krane** (H5). Avant de pouvoir le vaincre, elle dérive pendant 6 rounds. Libérée, elle se retrouve dans des **Plaines**. La magicienne se sent perdue. Il y a 13 **Plaines** possibles qui sont situées à 6 cases ou moins du **Désert de Krane**. Il va lui falloir explorer les alentours pour pouvoir se repérer. De fait, elle se trouve dans les **Plaines de Xiax** (I4), sa dérive ayant été : I5, J4, J3, I3, J3, I4.

Tourbillons Noirs (Rêves Morts-Vivants). Ces Entités ont 2d8 points de rêve. Elles fonctionnent de la même façon que les **Tourbillons Blancs**, sauf que la dérive est de 2 cases par round et la perte de points de rêve de 2 points. Comme précédemment, aucune réussite spéciale n'est applicable au combat.

Rêves de Dragon. A tout seigneur, tout honneur ! La fonction du voyage dans les Terres Médianes est d'attirer sur le magicien l'attention des Dragons ; il arrive que le résultat dépasse les espérances ! Quand le magicien fait une telle rencontre, il se trouve confronté au courant d'énergie du rêve le plus puissant qui soit, comme s'il se trouvait en fait dans les **Hautes Terres du Rêve** (voir ci-après), si près de la conscience des Dragons qu'il peut lui sembler que presque rien ne le sépare maintenant de la conscience et de la connaissance ultime de la signification du Grand Rêve. En d'autres termes, c'est une expérience **mystique**. Et comme pour toute expérience mystique, les conséquences peuvent en être très variables : plus ou moins significatives, plus ou moins graves et profondes.

Les Rêves de Dragon ont au minimum 7 points de rêve. Jouer 1d8-1 (pour un résultat allant de 0 à 7) et ajouter le résultat aux 7 points de base minimum. Si l'on obtient 7, rejoindre à nouveau 1d8-1 et ajouter le résultat aux résultats précédents. Si 7 ressort à nouveau, recommencer jusqu'à l'obtention d'un nombre compris entre 0 et 6. Un **Rêve de Dragon** peut donc avoir un nombre de points de rêve théoriquement illimité. Une fois déterminé son nombre de points de rêve, le **Rêve de Dragon** doit être vaincu de la même façon que les autres Entités du Rêve.

Contrairement aux autres Entités, les réussites spéciales sont ici applicables. Du genre de réussite dépendent les conséquences du combat (réussite ou échec).



Rêve de Dragon vaincu, réussite normale : le magicien gagne immédiatement un nombre de points de rêve égal à ceux du **Rêve de Dragon** (des points de rêve et non pas une augmentation de la caractéristique).

Rêve de Dragon vaincu, réussite critique et/ou particulière : le magicien gagne un nombre de points de rêve égal à ceux du **Rêve de Dragon** comme précédemment, et, en plus, il est marqué par une **Tête de Dragon** (voir ci-après).

Rêve de Dragon non vaincu, échec normal : le magicien ne perd aucun point de rêve, mais il est marqué par une **Queue de Dragon** (voir ci-après).

Rêve de Dragon non vaincu, échec total : le magicien ne perd aucun point de rêve, mais il est marqué par 2 **Queues de Dragon**.

Dérobade. Un magicien peut toujours se dérober et refuser le combat avec une Entité du Rêve, quelle qu'elle soit, dans les **Terres Médianes du Rêve**. Cette **dérobade** est possible parce que le magicien n'est là qu'en **demi-rêve** et que, toute une partie de sa psyché demeurant toujours dans le "monde réel", il conserve un libre arbitre conscient. (Il n'en va pas de même dans les **Basses** et **Hautes Terres du Rêve**.)

Pour se dérober, il suffit simplement de le vouloir, de rompre la concentration et de **redescendre**. Aucun jet de dés n'est nécessaire. Et selon les règles normales, le demi-rêve du magicien restera là où il vient de le laisser. Toutefois, l'Entité n'ayant pas été vaincue, elle y restera aussi et y restera pendant 12 heures. Autrement dit, si le magicien **remonte** dans les 12 heures qui suivent sa **dérobade**, il est sûr de retomber sur la même Entité, restée là à le guetter. Au bout de 12 heures, l'Entité disparaît de toute façon. Cette règle est également valable pour toutes les Entités qui doivent absolument, tôt ou tard, être vaincues : les **Reflets d'Anciens Rêves**, les **Tourbillons Blancs** et les **Tourbillons Noirs**, lorsque le magicien est obligé de rompre le combat, faute de points d'**Endurance** et/ou de **rêve**. Noter d'autre part que, hormis le cas où le magicien est obligé de rompre (parce qu'il s'écroule inconscient), on ne peut jamais se dérober une fois le combat accepté. La décision doit être prise avant que le combat ne commence éventuellement.

Zéro point de rêve. Quand les points de rêve d'un personnage (magicien ou non) tombent à zéro, il s'endort immé-

diatement, comme assommé, et rêve automatiquement dans les **Hautes Terres du Rêve**. (Voir ci-après.)

TETES DE DRAGON

Ces dons sont des sortes de "dons". Ces dons sont généralement acquis par les personnages qui sortent particulièrement vainqueurs d'une certaine expérience mystique, notamment la confrontation avec un **Rêve de Dragon**. Quand un personnage est marqué par une **Tête de Dragon**, on détermine laquelle aléatoirement en jouant 1d100 et en se reportant à la table ci-dessous.

Si, suite à une autre expérience, le personnage retombe sur la même **Tête**, celle-ci est amplifiée. Par exemple : **Don de Sommeil Programmable**, jouer **Volonté** ajustée à 0 pour s'endormir immédiatement. Si le hasard veut que le personnage acquière ce "don" une seconde fois, ce qu'il gagne en l'occurrence est un **bonus**. Pour s'endormir à volonté, il ne devra plus jouer que **Volonté** à +1. Si le hasard lui donne cette **Tête** une troisième fois, il jouera désormais **Volonté** à +2 et ainsi de suite.

Ces dons sont acquis définitivement pour toute la vie du personnage, mais disparaissent avec sa mort. Ils ne suivent pas l'**archétype** (voir ci-après).

La table ci-dessous ne prétend pas être unique et définitive. Selon les besoins de leurs scénarios ou de leurs campagnes, les Gardiens des Rêves sont libres de la modifier ou de l'étendre.

TETES DE DRAGON

01-14 Gain de 1 point en caractéristique **Rêve**.

15-18 Gain de 1 point en caractéristique **Volonté**.

19-22 Gain de 1 point en caractéristique **Empathie**.

23-26 Gain de 1 point en caractéristique **Chance**.

27-29 Gain de 2 points en caractéristique **Chance**.

30-33 Gain de 1 point en caractéristique **Intellect**.

34-41 **Optimisme Invulnérable** : chaque fois que revient son heure de naissance, le moral du personnage augmente automatiquement de 1 point et peut ainsi aller jusqu'à +7 (puis +8, etc.).

42-49 **Don de Sommeil Programmable** : jouer **Volonté** à 0 pour s'endormir immédiatement. Même chose pour se réveiller à une certaine heure programmée au moment de s'endormir. Si échec, nouvel essai 15' plus tard (puis +1, etc.).

50-54 **Don de Résistance à l'Inconscience** : pour résister au sommeil ou à l'inconscience, jouer **Volonté** à +4 (puis +5, etc.).

55-61 **Don de Prescience du Danger** : jouer **Empathie** à +4 pour sentir un danger. Le danger est senti mais non identifié. Un essai toutes les 15' (puis +5, etc.).

62-67 **Don de sentir le Mensonge** : pour deviner qu'on vous ment, sans pour autant connaître la teneur ni la portée du mensonge, jouer **Empathie** à +4. Un seul essai (puis +5, etc.).

68-72 **Don de sentir la Chance** : à chaque heure, pour savoir si cette heure vous est astrologiquement bénéfique, jouer **Empathie** à +4 (puis +5, etc.). La réponse est oui ou non ; **non** peut simplement vouloir dire **neutre**. Si la réponse est oui, le Moral augmente de +1.

73-77 **Don de sentir la Malchance** : même chose que précédemment, mais pour les facteurs maléfiques. Si la réponse est oui, le Moral baisse de 1.

78-82 **Don limité de Guérison** : +4 aux jets de **Premiers Soins**, **Médecine**, **Chirurgie** (puis +5, etc.).

83-86 **Don d'apprivoiser les Animaux** : +4 à **Empathie** (+ **Zoologie** facultativement) pour apprivoiser un animal non agressif. **Empathie** à -4 pour rendre **neutre** un animal agressif (puis +5 ; -3, etc.).

87-90 **Don d'apprivoiser les Humanoïdes** : même chose. **Empathie** à +2 / -6 (+ compétences de communication facultativement) (puis +3 / -5, etc.).

91-93 **Don d'apprivoiser les Humains** : même chose. **Empathie** à 0 / -8 (+ compétences de communication facultativement) (puis +1 / -7, etc.). **Note** : **apprivoiser** signifie simplement rendre non farouche et plutôt bien disposé. La créature n'a pas à obéir à quoi que ce soit.

94-96 **Don limité de Vision de la Magie** : jouer **Vue** à -2 pour distinguer une aura bleutée autour des zones, personnages, objets magiques ou enchantés. Un seul essai (puis -1, etc.).

97-98 **Œil de Thanatos**. Ce don permet de distinguer une aura grise sur toute personne en proche danger de mort. Fonctionne automatiquement sans jet de dés. (Unique. Si don déjà possédé, retirer).

99-00 **Don de voyager en Demi-Rêve dans les Terres Médianes du Rêve**. C'est le don indispensable pour être magicien. (Unique. Si déjà magicien, ou si don déjà possédé, retirer).

QUEUES DE DRAGON

Ce sont des stigmates psychologiques, se manifestant sous forme de phobies, de lubies, d'idées fixes ou de désirs incontrôlables. Elles sont le résultat d'expériences mystiques mal assumées, notamment la défaite devant un **Rêve de Dragon**. Quand un personnage est marqué par un tel stigmate, on dit familièrement qu'il a reçu un coup de queue, ou qu'il tire le Dragon par la queue.

Les **Queues de Dragon** ne durent qu'un certain temps, spécifique à cha-

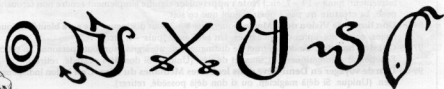
cune, ou jusqu'à ce qu'un certain acte soit accompli ; après quoi le personnage est libéré de la contrainte. Si un personnage refuse la **Queue**, s'il ne tient pas compte de la contrainte imposée ou va à son encontre, il perd immédiatement un nombre de **points de Vie** égal aux points de **rêve** du Dragon responsable de la **Queue**.

Exemple. Alors qu'elle n'a plus que 7 points de **rêve**, Eïdéd fait un **Rêve de dragon**. Le **Rêve de Dragon** a 19 points de **rêve** (7 + 7 + 5). Eïdéd qui a 2 niveaux en **Draconic**, **Voie d'Oniros** doit donc pour le vaincre jouer 7 à

17. L'échec total est automatique et Eïdéd est marquée par 2 **Queues** : **Aquaphobie** et **Xénophobie Momentanée**. Si, pour une raison ou une autre, elle se trempe dans l'eau avant la fin du mois en cours, ou si elle se retient d'injurier la première personne inconnue rencontrée, Eïdéd perd 19 points de **Vie** (pour elle, c'est la mort instantanée). La table ci-dessous permet de déterminer les **Queues de Dragon** au hasard d'Id100. Selon les besoins de leurs scénarios ou de leurs campagnes, les Gardiens des Rêves sont libres de la modifier ou de l'étendre.

QUEUES DE DRAGON

- 01-30 Les prochains points d'expérience apportés par le **stress** doivent être mis dans une compétence déterminée aléatoirement (voir liste). Si l'**Archétype** ne le permet pas, la **Queue** est annulée.
- 31-33 Ne pas monter à cheval jusqu'à la fin de sa prochaine Heure de Naissance (HN).
- 34-35 Ne pas monter à cheval jusqu'à la fin du prochain jour de pleine lune (14^e jour de chaque mois).
- 36-39 Ne pas porter de vêtements jusqu'à la fin de sa prochaine HN.
- 40-42 Ne pas dire un seul mot jusqu'à la fin de sa prochaine HN.
- 43-45 Faire don solennel à quelqu'un de toute la monnaie de bronze actuellement possédée. (Toute la monnaie de bronze en possession du personnage au moment où la **Queue** est reçue doit être donnée. On ne peut pas commencer par acheter des choses ou convertir sa monnaie en un autre métal pour avoir à donner moins). Le don doit au plus tard avoir lieu à la fin de la prochaine HN du personnage.
- 46-47 Faire don solennel à quelqu'un de toute la monnaie d'argent actuellement possédée, avant la fin de sa prochaine HN. (Mêmes remarques que précédemment).
- 48-50 Faire don solennel à quelqu'un de toute la monnaie d'or actuellement possédée, avant la fin de sa prochaine HN. (Mêmes remarques).
- 51 Faire don solennel à quelqu'un de tous bijoux et gemmes actuellement possédés, avant la fin de sa prochaine HN. (Mêmes remarques).
- 52-54 Ne pas porter d'armes tranchantes jusqu'à la fin de sa prochaine HN.
- 55-57 Ne pas porter d'armes contondantes jusqu'à la fin de sa prochaine HN.
- 58-60 Ne pas porter d'armes de trait jusqu'à la fin de sa prochaine HN.
- 61-64 Garder le visage noir à la suie (ou cendre) jusqu'à la fin de la prochaine pleine lune.
- 65-68 Ne pas boire de boissons fermentées ou alcoolisées jusqu'à la fin du prochain jour de pleine lune.
- 69-71 Ne pas fumer d'Herbe à Réver jusqu'à la fin du prochain jour de pleine lune.
- 72-74 A la prochaine occasion de fumer de l'Herbe à Réver, obligation de fumer jusqu'à épuisement de l'Herbe possédée ou surdose.
- 75-78 A la prochaine occasion de boire boissons fermentées ou alcoolisées, obligation de boire jusqu'à épuisement de la boisson possédée, épuisement de la monnaie possédée ou sommeil d'ivresse.
- 79-81 Phobie momentanée du système pileux. Obligation de se raser entièrement avant la fin de sa prochaine HN.
- 82-83 Xénophobie momentanée. Obligation d'injurier la première personne inconnue rencontrée. La xénophobie disparaît dès que la première injure est dite.
- 84-88 Aquaphobie. Ne pas se laver ni se tremper volontairement dans l'eau jusqu'à la fin du mois en cours. (On peut boire, mais sans se mouiller).
- 89-91 Désir forcené de lire. Dès qu'un livre, parchemin, écriture, est rencontré, obligation de le lire (ou tenter de le lire, même si on ne sait pas lire) sans s'en détacher pendant 12 heures (1 jour).
- 92-94 Coup de foudre fatal ! On devient immédiatement et automatiquement amoureux-fou (amoureuse-folle) de la première personne inconnue de sexe opposé rencontrée. Cet état cesse dès que "satisfaction" est obtenue ou dès que l'**Empathie** atteint zéro. Chaque jour de frustration, en effet, fait perdre 1 point d'**Empathie**. A zéro, la folie cesse ; et l'**Empathie** remonte à raison de 1 par jour jusqu'à état normal.
- 95-97 Héroïsme forcené. A la première occasion de combat, obligation de charger en tête avec une arme de mêlée.
- 98-00 Couardise irraisonnée. A la première occasion de combat, obligation de fuir et de se cacher (éventuellement, de se rendre).



VOYAGE ACCELERER

Si cette option est prise, elle doit l'être au moment de la montée dans les Terres Médiannes du Réve. Le magicien dépense alors 2 points de **réve** au lieu d'un seul. Puis il pourra faire un nombre de déplacements illimité durant le round, et même tenter de lancer son sort. Toutefois, chaque déplacement lui coûte 1 point d'Endurance. S'il survient une rencontre, le voyage s'arrête obligatoirement pour ce round, que la rencontre soit vaincue ou non.

Exemple. Le demi-rêve d'Eidé est resté dans la **Forêt de Gamma** (H3) et elle veut de façon urgente lancer un sort de **Zone de Peur**, sort qui doit être lancé depuis une **Nécropole**. La **Nécropole** la plus proche est la **Nécropole de Xotar** (I6) située à 3 cases. Eidé ne peut se permettre 3 rounds de préparation ; elle décide un **voyage accéléré**. Montant dans la **Forêt de Gamma** (H3) lui coûte alors 2 points de **réve** (et 1 point d'Endurance). Puis elle tire Id7, obtient 5 (pas de rencontre) et continue.

Dans le même round, elle arrive aux **Plaines de Psark** (H4), repère 1 point d'Endurance, et retire Id7 : 3 (tousjours pas de rencontre) ; elle continue. Toujours dans le même round, la voici dans le **Désert de Krane** (H5), elle perd encore 1 point d'Endurance et tire à nouveau Id7. Si elle ne fait pas de rencontre, elle pourra aboutir dans ce même round à la **Nécropole de Xotar** (I6) en tirant à nouveau Id7 et en perdant à nouveau 1 point d'Endurance. Là, dans la **Nécropole**, elle pourra lancer son sort même si elle fait une rencontre (à moins que la rencontre ne la fasse dériver). Mais, dans le **Désert de Krane** (H5) elle obtient 7 sur le d7. Quelle que soit la rencontre et qu'elle soit vaincue ou non, le voyage d'Eidé s'arrête là pour ce round.

LE FLEUVE DE L'OUBLI

Toutes les cases de **Fleuve**, **Lac** ou **Marais** doivent être vaincues comme si elles étaient en elles-mêmes des rencontres. Ces combats se font, éventuellement, après les combats avec les véritables rencontres, les rencontres aléatoires.

Les cases de **Fleuve**, **Lac** et **Marais** doivent être vaincues dans tous les cas : que le magicien s'y arrête pour lancer un sort, ou qu'il ne fasse qu'y passer. Les **Ponts** permettent de passer le **Fleuve** sans avoir à le vaincre.

Quand un magicien est en compagnie d'une Entité du rêve (**Passereaux**, **Reflets**, **Tourbillons**), il n'a pas à vaincre le **Fleuve**. Ainsi, un **Tourbillon** (noir ou blanc) peut faire franchir le **Fleuve** à un magicien "sans qu'il s'en rende compte". Mais si une Entité abandonne un magicien sur une case de **Fleuve**, **Lac** ou **Marais**, ce dernier doit aussitôt la combattre.

On ne peut pas se dérober au **Fleuve** de l'Oubli (**Fleuve**, **Lac** et **Marais**). Vaincre le **Fleuve** est toujours une difficulté - 7. Comme avec les vraies rencontres, le combat est joué avec les **points actuels de réve**. On peut utiliser comme compétence n'importe laquelle des 4 Voies du **Draconic**. Certaines réussites spéciales sont applicables, de la façon suivante :

- **Réussites normale, particulière ou critique** : le **Fleuve** est vaincu et le magicien est libre d'agir comme il le souhaite.
- **Echec normal** : le demi-rêve du magicien est brisé ; et ce dernier redescend immédiatement. Il pourra remonter le round suivant, suivant toutes les règles normales.
- **Echec total** : comme précédemment, le magicien redescend immédiatement. Mais qui plus est, il est frappé par un **Souffle de Dragon**.

Exemple. Eidé (12 points actuels de **réve**) s'arrête sur une case de **Lac**. Elle tire normalement Id7 et résout la rencontre s'il y a lieu. Elle doit ensuite vaincre le **Fleuve**. Avec ses 2 niveaux en **Draconic**, ses chances sont :

$(-7) + [+2] = -5$. Et 12 à -5 donne 30 %. Avec un 48, Eidé échoue. Sa concentration est aussitôt brisée. Le round suivant, elle retente. La **montée** lui coûte à nouveau 1 point de **réve**. A nouveau, elle tire normalement Id7. Cette fois, elle rencontre un **Mangeur de Réve** de 4 points... qu'elle ne réussit pas à vaincre. Ses points actuels de **réve** sont maintenant plutôt bas : 7 points. Ses chances de vaincre le **Fleuve** passent à 17 %. Avec un 21, elle échoue encore. Le round suivant, la magicienne peut tenter de **remonter** et de recommencer ; mais dans le meilleur des cas, elle n'aura plus que 6 points de **réve**, soit 15 % de chances de vaincre. Et à 15 %, l'échec total survient avec un 93 ou plus. C'est trop risqué, Eidé abandonne.

SOUFFLES DE DRAGON

Ce sont des "retours de flamme" encourus lors de maladroites ou de réussites insuffisantes dans la pratique de certains actes magiques, notamment les rituels d'enchantement et la confrontation avec le **Fleuve** de l'Oubli.

La différence avec les **Queues de Dragon**, c'est que les **Souffles** affectent aussi bien le physique que le mental. Ils peuvent diminuer définitivement certaines caractéristiques. Quand leur durée est temporaire, elle est néanmoins beaucoup plus longue que celle des **Queues**. Comme pour les **Têtes**, les modifications définitives disparaissent avec la mort et ne suivent pas l'archétype. Pour déterminer l'effet du **Souffle**, tirer Id100 sur la table suivante.

SOUFFLES DE DRAGON

- 01-05 Simple **Queue de Dragon**.
- 06-15 Les points de **réve** tombent à 0 (ils remontent ensuite normalement).
- 16-25 Téléportation aléatoire de d7 cases du demi-rêve du magicien dans les Terres Médiannes. (Ne sait à l'arrivée que le genre de la Terre).
- 26-33 **Rêve de Dragon** obligatoire (minimum 7 points de r) au prochain **réve** du magicien dans les **Hautes Terres du Réve**.
- 34-37 Sommeil sans aucun **réve** (pas même dans les **Hautes Terres**) jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant du prochain jour de pleine lune (14^e jour du mois). (Le magicien ne dort pas durant toute cette période, il vit normalement, c'est son sommeil qui est sans **réve**).
- 38 Perte définitive de 1 point en caractéristique **Rêve**.
- 39 Surdité : perte définitive de 1 point en caractéristique **Ouïe**.
- 40 Cécité : perte définitive de 1 point en caractéristique **Vue**.
- 41 Baisse olfactive : perte définitive de 1 point en caractéristique **Odorat**.
- 42 Baisse du Goût : perte définitive de 1 point en caractéristique **Goût**.
- 43 Difficultés verbales : perte définitive de 1 point en caractéristique **Eloquence**.
- 44-48 Incontinence urinaire jusqu'à la prochaine pleine lune.
- 49-53 Perte immédiate du système pileux (qui peut repousser normalement avec le temps).
- 54-58 Perte immédiate de tous les ongles (qui peuvent repousser normalement avec le temps).
- 59-61 Perte immédiate de 1d4 dents (qui ne repoussent pas).
- 62-68 Masque de Narcos : enlaidissement, affaiblissement. Perte définitive de 1 point en caractéristique **Apparence**.
- 69-70 Vieillesse instantanée de 1d4 ans. Jouer **Constitution** à - nombre d'années perdues ou perte de 1 point définitif en caractéristique **Constitution**.
- 71-80 Phobies passagères durant 1 an jour pour jour. Retirer Id100 sur la liste des phobies.
- 81-00 Tics et idées fixes durant 1 an jour pour jour. Retirer Id100 sur la liste des tics et idées fixes.



Rousin-
Rouge

PHOBIES

Si la cause de la phobie est supportée, perte de 1 point d'**Empathie** par heure tant qu'elle dure. L'**Empathie** perdue remonte à raison de 1 point par jour.

01-10 Phobie des personnes du sexe opposé.

11-17 Phobie des nourritures carnées.

18-24 Phobie des boissons fermentées ou alcoolisées.

25-31 Phobie du bruit.

32-41 Phobie de la lumière du soleil.

42-48 Phobie des insectes et des araignées.

49-55 Phobie des oiseaux.

56-62 Phobie des animaux à fourrure.

63-72 Phobie des voyages (= déplacements de plus d'une heure qui ne soient pas suivis d'au moins six heures de halte).

73-79 Phobie de la musique.

80-86 Phobie des lits (et du confort).

87-93 Phobie de l'eau (que ce soit pour en boire ou pour se laver).

94-00 Phobie de la lune.

TICS ET IDEES FIXES

01-09 Toujours garder un œil fermé.

10-19 Se gratter toutes les minutes (se croire couvert de vermine).

20-25 Avoir toujours soif (boire au moins une fois par heure).

26-34 Toujours garder un chapeau sur la tête.

35-46 Ne jamais se dévêtir.

47-51 Être constamment armé.

52-60 Se prendre pour une personne du sexe opposé.

61-73 Cracher toutes les minutes.

74-82 Croire qu'il fait toujours nuit (bougie ou lampe allumée en permanence).

83-91 Croire qu'on est invisible.

92-00 Croire qu'on est toujours en compagnie d'une certaine créature (un ami).

LE SORT

Quand le magicien se trouve sur la bonne case, après qu'il ait éventuellement vaincu une **Entité du Réve**, se soit mesuré au **Fleuve** avec succès, il peut tenter de lancer son sort (sortilège ou rituel). Il peut le faire durant le round même où il arrive sur la case correcte. Dans le cas où il n'a pas besoin de **voyager**, parce que son demi-rêve était déjà sur la case correcte, il peut donc tenter de lancer son sort durant le round même où il **monte**.

Tous les sorts, sortilèges ou rituels, demandent un jet de **Rêve** réussi. Le jet de **Rêve** se fait toujours avec la **caractéristique Réve** et non pas les points actuels de **Rêve**. Ainsi, les probabilités de réussir le sort ne diminuent pas avec l'épuisement des points de **Rêve**.

Tous les sorts, sortilèges ou rituels, demandent d'être "alimentés" avec un certain nombre de points de **Rêve**. Toutefois, ces points de **Rêve** ne sont effectivement dépensés que si le sort réussit. La probabilité de réussir un sort dépend : de la caractéristique **Rêve**, de la difficulté du sort, du niveau de compétence possédée en **Draconique** suivant la **Voie** demandée par le sort. Les chances de réussite sont trouvées sur la Table de Résolution comme pour n'importe quelle compétence. Toutefois, le magicien peut augmenter ses chances de 05 % nets par point de **Rêve** qu'il décide d'investir en plus ; ceci jusqu'à la limite de 95 %. Contrairement aux points "d'alimentation", ces points investis en plus sont automatiquement dépensés, que le sort réussisse ou qu'il échoue.

Si le sort échoue, la concentration du magicien est aussitôt brisée et il **redescend**. Le round suivant, il peut **remonter** (en dépensant à nouveau 1 point de **Rêve**) et retenter de le lancer.

Si le sort réussit, son **effet** se produit avant toute autre chose au début du round suivant. Ainsi, dans le meilleur des cas, lancer un sort prend au moins un **round entier**. Si le sort est lancé

avec succès durant le round N°1, son **effet** ne se produit qu'au début du round N°2. Quand un sort réussit, la concentration du magicien est aussitôt brisée à moins qu'il ne dépense 1 point de **Rêve** supplémentaire pour rester dans les Terres Médiannes. Dans tous les cas, dès que le sort réussit, le magicien dépense immédiatement les points de **Rêve** nécessaires à l'alimentation du sort.

Sort en réserve. Quand le sort est réussi, quand les points de **Rêve** ont été dépensés, le sort doit normalement faire **effet** au début du round suivant, tandis que la concentration du magicien est brisée, le forçant à **redescendre**. Mais le magicien peut choisir de **retarder** son sort en dépensant un point de **Rêve** supplémentaire tandis que, parallèlement, il demeure lui-même dans les Terres Médiannes du Réve. Au début du round suivant (après avoir normalement tiré 1d7 pour une rencontre), le magicien a deux options :

- Soit il demeure sur la même case durant tout le round et son sort fera **effet** au début du round suivant (à moins qu'il ne dépense à nouveau 1 point de **Rêve** supplémentaire pour le retarder encore).
- Soit il quitte la case. Il peut la quitter en **redescendant** ou en se déplaçant sur une case adjacente. Son sort (sortilège ou rituel) demeurera alors en **réserve** sur la case qu'il vient de quitter.

Un sort peut rester en réserve sur une case pendant une durée **illimitée** (1 minute, 1 semaine, 10 ans)... Mais dès que le demi-rêve du magicien se retrouve à nouveau sur la case où un de ses sorts est en réserve, que ce soit par **montée** directe ou par **voyage**, le sort **part** : et rien cette fois ne peut plus l'empêcher de partir.

Le jet de **Rêve** pour le sort en question, de même que la dépense de points de **Rêve**, ayant déjà été faits, il n'y a ni jet de dés ni points à dépenser pour faire partir un sort en réserve : seule suffit

la présence du demi-rêve du magicien sur la case.

Un sort en réserve se comporte par ailleurs comme un sort normal, il ne fait **effet** qu'au début du round suivant.

Exemple. Eïd veut mettre en réserve un sort de **Zone de Non-Agressivité**. Elle se rend dans le **Sanctuaire Blanc** (G4). Ce sort est d'une difficulté -6 et coûte 6 points de **Rêve**. Eïd a 15 en caractéristique **Rêve** et 2 niveaux en **Draconique, Voie d'Oniros**. (Puisqu'elle vient de monter dans les Terres Médiannes, elle n'a déjà plus que 14 points actuels de **Rêve**). Lajustement final est donc : $(-6) + (+2) = -4$; et 15 à -4 donne 45. Eïd obtient 52 sur 1d100. Le sort échoue et la magicienne quitte les Terres Médiannes du Réve ; toutefois, elle ne dépense pas les 6 points de **Rêve** nécessaires au sort. Le round suivant (round N°2), elle **remonte**, dépense à nouveau 1 point de **Rêve**, tire 1d7 (mais ne fait pas de rencontre) et essaie à nouveau de lancer son sort. Elle obtient 40 sur 1d100 : le sort réussit et elle dépense immédiatement 6 points de **Rêve**. Le sort doit normalement faire **effet** au tout début du round N°3. Mais Eïd dépense dès maintenant encore 1 point de **Rêve** pour le **retarder**, elle s'obligera à faire partir le sort à sa première remontée dans les Terres Médiannes (puisque son demi-rêve sera resté dans le **Sanctuaire Blanc** (G4). Pour avoir la liberté de le faire partir quand elle voudra, elle choisit de se déplacer sur une case adjacente et va en H4 dans les **Plaines de Spark**. Là, elle a l'intention de briser sa concentration pour redescendre. Mais auparavant, elle doit tirer 1d7. Elle obtient 7, justement, et, par malheur, tombe sur un **Tourbillon Blanc** de 8 points de **Rêve**. Ses points à elle (faites le calcul) sont faibles : 12 %. Eïd sait que si jamais le **Tourbillon** l'entraîne dans le **Sanctuaire Blanc**, même contre sa volonté, son sort mis en réserve avec tant de mal partira automatiquement. Elle préfère se **dérober** devant le **Tourbillon**, quitte à

s'abstenir de magie pendant les 12 heures suivantes.

Echec Total mis en réserve. Un échec total à un lancer de sort a généralement pour effet un "retour de flamme" ou une autre catastrophe de ce genre. De fait, le sort fait effet (malgré l'échec), mais il fait effet de travers et de façon incontrôlée. Plutôt que de subir immédiatement l'effet désastreux, le magicien peut tenter de mettre l'échec en réserve de la même façon qu'il y met un sort. Pour avoir cette possibilité, il rejoue à nouveau son jet de Réve (ajusté

pareillement). S'il échoue à nouveau (peu importe le genre d'échec), il ne peut pas le mettre en réserve et en subit immédiatement les conséquences. S'il réussit cette fois, l'échec n'en demeure pas moins, mais il peut le mettre en réserve selon la même procédure que pour un sort. Il est évident que, dès lors, il n'a plus aucun intérêt à se rendre sur cette case... jusqu'au jour où, à ses risques et périls, il décide "de faire le ménage".

Nombre maximum de sorts en réserve. Pour chaque voie du Draconic,

le nombre maximum de sorts que l'on puisse mettre en réserve est égal au niveau possédé dans cette voie. Si le niveau possédé est de zéro ou est inférieur à zéro, on ne peut pas mettre de sorts en réserve. Un Echec Total mis en réserve compte pour un sort.

Exemple. Eidé possède les niveaux suivants : Voie d'Oniros +2 ; Voie d'Hypnos 0 ; Voie de Narcos -3. La magicienne ne peut donc mettre en réserve que deux sorts par la Voie d'Oniros.





EXPERIENCE

L'expérience est acquise pour la magie de la même façon que pour les autres compétences (voir chapitre L'AC-TION).

- Quand l'ajustement final du jet de **Rêve** est négatif et que la réussite est au minimum particulière, le magicien peut répartir entre la **Voie** du **Draconic** utilisée et la caractéristique **Rêve** un nombre de points d'expérience égal (en valeur absolue) à l'ajustement final.
- Par l'intermédiaire du **stress**, le magicien peut octroyer un certain nombre de points d'expérience à l'une ou l'autre des quatre **Voies** du **Draconic** (voir ci-après).
- Enfin, chaque **Voie** du **Draconic** peut également être développée par apprentissage, selon la règle normale.

Qui plus est, chaque fois qu'un magicien réussit un sort (peu importe avec quel degré de réussite), il augmente de 01 % ses chances de le lancer dans la **Terre** où il vient de le réussir et uniquement dans celle-là. Un magicien a donc intérêt, quand c'est possible, à lancer ses sorts depuis la même **Terre**.

Exemple. Depuis qu'elle "exerce", Eïdè a réussi à lancer le sort de **Zone de Brouillard** (Forêt) 6 fois. Elle l'a lancé 3 fois depuis la **Forêt de Gamma** (H3), 1 fois depuis la **Forêt Fade** (I2) et 2 fois depuis la **Forêt Tamée** (K2). La prochaine fois qu'elle le lancera, elle bénéficiera d'un bonus net de 03 % si elle le lance depuis la **Forêt de Gamma**, d'un bonus de 01 % si elle le lance depuis la **Forêt Fade**, ou d'un bonus de 02 % si elle le lance depuis la **Forêt Tamée**. Avec les autres Forêts, ses chances sont normales. Si Eïdè ne s'était pas dispersée et l'avait toujours lancé depuis, par exemple, la **Forêt de Gamma**, elle bénéficierait maintenant, dans cette Forêt, d'un bonus de 06 %.

Une même **Terre** peut conférer un bonus à différents sorts du moment qu'ils peuvent se lancer dans ce genre de **Terre**.

Il est évident, d'autre part, que si un magicien met un échec total en réserve dans une case où il possède un bonus (pour un ou plusieurs sorts), il en perd le bénéfice tant que la case n'est pas "nettoyée".

LES HAUTES TERRES DU RÊVE

RECUPERATION DES POINTS DE RÊVE

Chaque fois que le nombre de points actuels de **rêve** d'un personnage, magicien ou non-magicien, est inférieur à sa caractéristique **Rêve**, son prochain sommeil l'emporte automatiquement dans les **Hautes Terres du Rêve**. Il n'y a pas de jet de **Rêve** à faire.

Par cette forme supérieure du **rêve**, le rêveur se retrouve infiniment proche de la conscience des Dragons ; il baigne à la source même du **rêve** ; et c'est ainsi, en termes de jeu, qu'il récupère ses points de **rêve**.

Pour chaque heure **astrologiquement complète** de sommeil, le dormeur joue 1d8-1 et regagne un nombre identique de points de **rêve**. Les points de **rêve** gagnés peuvent éventuellement dépasser la caractéristique **Rêve**, mais dès qu'à la suite d'une heure de sommeil astrologiquement complète les points de **rêve** sont devenus égaux ou supérieurs à la caractéristique **Rêve**, le dormeur quitte les **Hautes Terres** pour continuer normalement son **rêve** dans les **Basses Terres** du **Rêve** ; et donc, ne peut plus regagner de points.

Par heure **astrologiquement complète**, on entend que l'heure doit intégralement être consacrée au sommeil. C'est-à-dire que si l'on s'endort, par exemple, à l'heure du **Vaisseau**, celle-ci ne compte pas. Si l'on se réveille à l'heure de la **Sirène**, celle-ci ne compte pas non plus. Pour que, par exemple, l'heure de la **Sirène** compte, il faut s'endormir à l'heure du **Vaisseau** et se réveiller à l'heure du **Faucon** (au plus tôt).

1d8-1 peut donner zéro (si l'on obtient un 1) ; dans ce cas, le dormeur ne regagne rien. Le jet peut au maximum donner 7 ; et s'il donne 7, cela signifie que le dormeur fait un **Rêve de Dragon**. Rejouer alors immédiatement 1d8-1 et ajouter le résultat au 7 précédent. Si 7 revient, recommencer jusqu'à obtention d'un nombre compris entre 0 et 6. Le résultat final est le nombre de points du **Rêve de Dragon**. Traiter ce **rêve** de la même façon exactement qu'un **Rêve de Dragon** rencontré dans les **Terres Médianes**, à la différence qu'ici, le dormeur (magicien ou non) ne peut pas se dérober.

Exemple. Eïdè, dont les points de **rêve** sont descendus à 6, s'endort à l'heure du **Serpent**. Son **rêve** l'emporte aussi-

tôt dans les **Hautes Terres** du **Rêve**. A l'heure du **Serpent**, il ne se passe rien. A la fin de l'heure du **Poisson Acrobat**, elle tire 1d8-1 et obtient 5 : ses points de **rêve** passent à 11. Elle continue de dormir. A la fin de l'heure de l'**Araignée**, elle tire 1d8-1 et obtient 3 : ses points de **rêve** passent à 14 et sont encore inférieurs à sa caractéristique **Rêve** (15). Elle continue de dormir. A la fin de l'heure du **Roseau**, elle tire 1d8-1 et obtient 7 : un **rêve de Dragon** ! Elle rejoue à nouveau et obtient 5. $7 + 5 = 12$: c'est un **Rêve de Dragon** de 12 points, une grosse affaire ! et la magicienne ne peut pas se dérober. Avec ses 2 niveaux en **Voie d'Oniros**, ses chances de vaincre sont : $(-12) + (+2) = -10$; et 14 (points actuels de **rêve**) - 10 donne 03 %. Le **rêve** est sur le point de devenir cauchemar. Eïdè tire 1d100 et obtient... 101. C'est une réussite et une réussite critique. Eïdè gagne immédiatement 12 points de **rêve**, ce qui la fait passer à 26. Ce nombre est supérieur à sa caractéristique **Rêve** et la magicienne ne pourra plus rêver dans les **Hautes Terres** tant que, pour une raison ou une autre, ses points actuels de **rêve** ne seront pas redescendus au moins à 14. Parallèlement, Eïdè a droit à une **Tête de Dragon**. Elle tire 1d100 sur la table, et, avec un 79, gagne le **Don limite de Guérison**. Voilà une nuit fructueuse !

En cas de **Rêve de Dragon** non vaincu, le dormeur se réveille instantanément. Il ne peut donc rien regagner durant cette heure-là ; mais il peut s'y rendre-mir.

Les points de **rêve** peuvent momentanément être supérieurs à la caractéristique **Rêve**, comme expliqué plus haut. Ce peut être en outre le cas quand un personnage consomme de l'**Herbe de Lune** (voir chapitre L'EQUIPEMENT). Mais ces points de **rêve** supplémentaires ne peuvent être que passagers. Quand les points de **rêve** d'un personnage sont supérieurs à sa caractéristique **Rêve**, il perd automatiquement un point de **rêve** au début de chaque nouvelle heure du **Vaisseau**. Ce processus dure jusqu'à ce que ses points de **rêve** soient redevenus égaux à sa caractéristique **Rêve**.



CARACTERISTIQUES DES SORTS

SORTS, SORTILEGES ET RITUELS

Sont appelés **sorts** les effets magiques qui s'appliquent à une **zone** géographique précise et à toutes les créatures se trouvant dans la zone, ou qui s'appliquent à une seule créature à la fois. Les **sorts** sont normalement sujets à des **jets de résistance**.

Sont appelés **sortilèges** les effets magiques sans zone définie et s'appliquant éventuellement à plusieurs personnes à la fois. Tous les **sortilèges** ne sont pas sujets à des **jets de résistance**.

Sont appelés **rituels** les effets magiques ne s'appliquant pas **directement** à des créatures. Ils ne sont sujets à aucun jet de résistance.

La différence essentielle entre les Sorts/Sortilèges et les Rituels, c'est que les chances de réussite des Rituels sont toujours ajustées astrologiquement de la même façon que les jets de **Chance**. Ainsi, selon l'heure de naissance de chaque magicien, chaque jour comporte une heure où le magicien aura un ajustement de +4 à tous ses rituels, deux heures où il aura un ajustement de +2, une heure où il aura un ajustement de -4, et deux heures où il aura un ajustement de -2. Si le rituel est accompli durant l'une des six autres heures, il n'y a pas d'ajustement particulier. Il résulte de cela que le magicien a intérêt à établir un horoscope (et à ne pas se tromper) pour le jour où il veut accomplir un rituel.

Exemple. Eidé, née à l'heure du Dragon, veut accomplir un **Rituel d'Enchantement** le 18^e jour du mois de la Lyre. Elle établit un horoscope pour ce jour-là et trouve que le **nombre astral** du 18 Lyre est 5. 5 (Dragon) + 5 (nb astral) = 10, autrement dit l'heure de l'**Araignée**. Si Eidé ne s'est pas trompée dans ses calculs, elle bénéficiera pour accomplir son rituel d'un bonus de +4 le 18^e jour du mois de la Lyre à l'heure de l'**Araignée**, ou d'un bonus de +2 aux heures de la **Sirène** ou des **Epées**. Par contre sont à éviter les heures de la **Couronne** (-4), du **Vaisseau** et de la **Lyre** (-2).

Terres Médiannes du Réve. Chaque titre de Sort, Sortilège ou Rituel est suivi entre parenthèses d'un nom de **genre** de Terre Médiane du Réve, par exemple : **Zone d'Aimantation (Monts)**. Cela signifie que le sort doit être lancé à partir d'une case des Terres Médiannes de ce genre-là, sans plus de spécificité. **Zone d'Aimantation**, par exemple, peut être lancé à partir de n'importe laquelle des 16 cases de **Monts**. Certains titres de Rituels sont suivis d'un

nom de lieu spécifique. **Exemple :** **Rituel d'Innovation d'un Guerrier Sorde (Cité Sordide D13)**. Un tel rituel ne peut être accompli que dans la **Cité Sordide** et pas dans une autre.

Niveau du Sort, Sortilège ou Rituel. C'est le niveau de difficulté ajustant le jet de caractéristique **Rève**. On le trouvera en abrégé : R-x. Par exemple, **Zone d'Aimantation (Monts) R-8**.

* (un astérisque). Placé après le titre d'un Sort, Sortilège ou rituel, un * signifie que la même formule avec les mêmes caractéristiques peut être utilisée avec une autre Voie du Draconic, pour obtenir un effet identique ou différent (selon les Voies).

Exemples : Le **Rituel de Détection d'Enchantement*** (**Sanctuaire**) peut être accompli indifféremment avec l'une ou l'autre des quatre Voies du Draconic. Le magicien n'a pas besoin de connaître quatre formules différentes. La formule est unique ; et le magicien utilise généralement la Voie où il est le meilleur. Le **Sort de Non-Agressivité*** (**Sanctuaire**) peut être lancé par la Voie d'**Oniros** ou par la Voie d'**Hypnos**. La formule est la même et le magicien n'a pas à la connaître deux fois. Cependant, s'il lance le sort par la Voie d'**Oniros**, il obtiendra une **Zone de Non-Agressivité** ; tandis que s'il le lance par la Voie d'**Hypnos**, il ne rendra non-agressive qu'une seule créature sans limitation de zone.

Points de réve. En abrégé : r. C'est le nombre de points de **réve** qui doit être dépensé pour alimenter un sort dès que le jet de Caractéristique **Rève (R)** réussit. **Exemple :** **Non-Agressivité*** (**Sanctuaire**) r6. Il faut dépenser 6 points de **réve** pour alimenter ce sort. Si le nombre suivant r est lui-même suivi d'un +, cela signifie qu'il s'agit du nombre minimum, mais que ce nombre de points peut être augmenté, au choix du magicien, pour un effet plus intense. Si le nombre n'est suivi d'aucun +, c'est que le nombre de points de **réve** à dépenser est forfaitaire pour un effet fixe.

Portée. C'est la distance maximum pouvant exister entre le magicien et le centre d'effet du sort au moment du lancer. La portée dépend de l'**Empathie** du magicien, en abrégé : E. E1 signifie que la **portée** est égale en mètres à l'**Empathie** du magicien. E2, qu'elle est égale en mètres au double de son **Empathie**. E0,5, qu'elle est égale en mètres à la moitié (arrondie inférieurement) de son **Empathie**. Et ainsi de suite.

Exemple. La portée du sort de **Zone de Brouillard** (Forêt) est B4. Eïdé a 13 en **Empathie**. Si elle lance ce sort, le centre de la zone peut se situer au maximum à $13 \times 4 = 52$ m d'elle. Indépendamment de son **Empathie**, le magicien doit toujours être capable de voir la cible de son sort ou le centre de la zone visée (Cette règle ne s'applique pas à certains **Sortilèges**).

Durée. C'est le laps de temps qui s'écoule avant que l'altération du rêve ne se dissipe. Elle peut être permanente ou dépendre d'une **heure de naissance**, en abrégé HN. HNm signifie que le sort dure jusqu'à la fin de la prochaine heure de naissance du magicien. C'est le cas des sorts de **Zone**. HNC signifie que le sort dure jusqu'à la fin de la prochaine heure de naissance de la créature cible. C'est le cas des sorts individuels.

Exemple. Eïdé, née à l'heure du **Dragon**, lance un sort de **Zone de Brouillard** à l'heure de la **Sirène** : l'effet se dissipera à la fin de l'heure du **Dragon** du même jour. Si elle le lance à l'heure des **Epées**, par exemple, il se dissipera à la fin de l'heure du **Dragon** du lendemain. La durée des sorts est ainsi

généralement de plusieurs heures. Eïdé lance maintenant un sort de **Non-Agressivité** sur un bandit. Le bandit restera non-agressif jusqu'à la fin de sa prochaine heure de naissance à lui. Si Eïdé ignore de quel signe est le bandit, elle ignore en même temps la durée de son sort.

Jets de Résistance. En abrégé : JR. Les victimes de certains sorts ou sortilèges ont droit à un jet de résistance (JR) pour se soustraire à l'effet de la magie. Normalement, le JR est égal, en pourcentage, aux points actuels de rêve du personnage. Il peut être plus élevé ou plus faible selon les sorts et les sortilèges. Si le JR échoue, le personnage subit l'effet du sort ; si le JR réussit, le personnage s'y soustrait complètement. Aucune réussite spéciale n'est applicable aux JR.

Un jet de résistance (JR) réussi fait toujours dépenser 1 point de rêve. Ainsi, un personnage non-magicien ayant réussi un JR et ayant dépensé 1 point de rêve, peut lui aussi rêver dans les Hautes Terres du Rêve (si ses points de rêve sont inférieurs à sa caractéristique Rêve) et faire lui aussi un Rêve de Dragon avec toutes les conséquences normales d'un tel rêve.

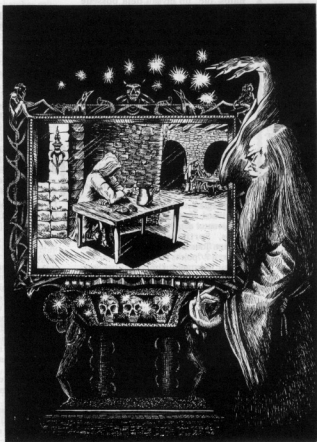
N'ayant pas de compétence de **Dragonnic**, le non-magicien doit éventuellement vaincre le **Rêve de Dragon** avec ses seuls points actuels de rêve.

Exemple. Eïdé et Artighel se trouvent pris dans une **Zone de Peur**. Artighel a 14 points de rêve et donc 14 % de chances d'échapper à la peur. Eïdé a 15 en caractéristique **Rêve**, mais ayant déjà fait usage de la magie ce jour-là, ses points actuels ne sont plus que de 9 ; elle a 09 % de chances d'échapper à la peur. De fait, Eïdé échoue et Artighel réussit. Il dépense 1 point de rêve et passe à 13. Plus tard, comme il s'endort, il rêve dans les Hautes Terres du Rêve et joue 1d8-1. Il obtient 4. Ses points actuels de rêve passent à 17.

Effet. Les effets précis du sort sont expliqués sous cette rubrique.

Part. C'est l'abrégé de réussite particulière. Quand un sort réussit avec une réussite particulière ou critique, il bénéficie de certains avantages.

Ech. T. C'est l'abrégé d'échec total. Quand un sort échoue avec un échec total, un certain effet se produit quand même, généralement néfaste au magicien.



Exemple. Au bout de 6 heures de lecture, Eïdë tente un **jet de compréhension** selon la **Voie d'Oniros**. L'ajustement final est : $[-2] + [+2] = 0$; et 14 à 0 donne 70 %. Par malheur, avec un 81, Eïdë ne comprend rien. 6 heures plus tard, elle recommence, mais l'ajus-

tement final est passé à -1. 14 à -1 donne 63 %. Cette fois, avec un 55, Eïdè comprend le texte et se trouve en possession de la formule d'un nouveau sort.

Difficulté d'un texte. Les formules, qu'elles soient inscrites sur parchemins, sur tablettes ou gravées dans la pierre, ayant toutes, à l'origine, été écrites par un magicien, leur niveau de difficulté est égal (sauf ajustements) au FT. Intellect de l'auteur. Et ceci, quel que soit le niveau du sort. Un sort très simple peut être rédigé de façon confuse et un sort très compliqué de façon très claire.

RECHERCHE

Différence entre Draconic et niveau du sort	de +10 à +6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5
Difficulté de recherche	zéro	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	impossible

Les magiciens peuvent tenter de rechercher une formule sans attendre que le hasard d'une lecture la leur fasse découvrir toute prête. Toutes les formules, à l'origine, ont bien dû être recherchées par un magicien ou un autre [7]. Le magicien peut ainsi rechercher soit :

- Une formule de Sort, Sortilège ou Rituel, existant déjà (c'est-à-dire prévue et libellée dans la liste ci-après).
 - La variante d'une formule existante.
 - Une formule entièrement inédite.
- Dans ces deux derniers cas, le joueur incarnant le magicien et le Gardien des Rêves doivent se mettre d'accord pour définir si une telle formule est possible (dans l'optique de l'équilibre du jeu) et dans l'affirmative, en définir très exactement les caractéristiques : type de magie (Sort, Sortilège, Rituel), genre de Terre Médiane, niveau de difficulté, points de rêve, jet de résistance, etc. Une fois la formule exactement définie, la recherche s'accomplit phase après phase de la façon suivante :

- Temps de recherche.
- Jet d'Eureka !
- Jet d'expérimentation

Si un échec survient à l'une quelconque de ces trois phases, la procédure de recherche doit intégralement être reprise depuis le début.

Temps de recherche : FT. Intellect $\times$ Difficulté de recherche (en valeur absolue) $\times$ 1 heure.

La difficulté de recherche dépend du niveau de difficulté du sort ($R - x$) et du niveau de Draconic possédé dans la Voie voulue.

Jet d'Eureka !. Intellect / (difficulté de recherche). Le Draconic n'est pas utilisé car il entre déjà dans la détermination de la difficulté de recherche. Si le jet d'Eureka ! réussit, le magicien peut passer à l'expérimentation ; s'il échoue, il doit recommencer la recherche

depuis le début et son prochain jet d'Eureka ! sera ajusté à -1. (Ajustement cumulatif d'échec en échec).

Expérimentation. Le magicien ne peut réellement prétendre avoir trouvé une formule que s'il l'expérimente avec succès. Le **jet d'expérimentation** est un jet de lancer de sort normal (suivant les caractéristiques du sort recherché précédemment définies).

Si le jet d'expérimentation échoue, la procédure doit être reprise depuis le tout début. Qui plus est un tel échec entraîne :

- Nouvel ajustement (cumulatif avec les autres) de -1 au futur jet d'Eureka !

- Malus de 05 % net à la future utilisation du sort. Ce malus est constant, aussi bien pour le prochain jet d'expérimentation, que pour l'utilisation véritable du sort une fois un jet d'expérimentation réussi. Ce malus de 05 % net (cumulatif avec d'autres malus s'il y a plusieurs échecs à l'expérimentation) est valable dans toutes les Terres Médianes.

Si le jet d'expérimentation réussit, le magicien connaît véritablement le sort. Une réussite spéciale au jet d'expérimentation accorde quant à elle un **bonus** à la future utilisation du sort, mais uniquement dans la Terre Médiane où il a été expérimenté.

- Réussite critique : +12 %
- Réussite particulière : +6 %
- Réussite significative : +3 %

Ces bonus peuvent éventuellement se soustraire aux malus de 05 % dus à des échecs.

Le magicien est maintenant en possession d'une formule écrite qu'il connaît quant à lui. Si cette formule devait être transmise à la **difficulté du texte** serait égale à :

- FT. Intellect du chercheur (l'auteur) + tous les malus éventuellement encourus aux jets d'Eureka !

Qui plus est la formule comprend forcément les différents malus ou bonus éventuellement gagnés lors de l'expérimentation.

Au départ, lorsque les magiciens apprennent leurs premiers sorts (avec leurs "7 points", le Gardien des Rêves peut aléatoirement définir des bonus/malus nets pour chaque sort, afin de simuler la variété des transcriptions de formules auxquelles les magiciens ont eu recours lors de leurs études. Mais par souci de simplification, on peut très bien admettre que les sorts de départ des magiciens sont sans aucun ajustement.

Exemple. Eïdè recherche par la Voie d'Oniros la formule du sort de **Zone de Clameurs (Cité) R-2**. Ce sort (R-2) est d'un niveau de difficulté 2 et Eïdè possède 2 niveaux en Voie d'Oniros. La différence $2-2 = 0$ donne sur la table une **difficulté de recherche** de -6.

Eïdè s'attache avec plumes et parchemins. Elle ne pourra supposer avoir trouvé et s'écrit : "Eureka !" qu'au bout de 3 (FT. Intellect) fois 6 (difficulté de recherche) = 18 heures (une journée et demie) complètes de travail.

Eïdè a 14 en Intellect, 14 à -6 donne 28 %. La magicienne obtient un 42 sur 1d100 et ne s'écrit pas Eureka !. Elle se replonge au travail pour 18 heures et s'efforce à nouveau de trouver. Elle

joue maintenant 14 à -7. Ce qui lui donne 21 %. Par bonheur, avec un 20, elle peut s'écire Eureka !. Reste à vérifier expérimentalement.

Eïdè tente normalement de lancer le sort, $(-2) + (+2) = 0$. La magicienne a 15 en Réve, et 15 à 0 donne 75 %. Par déveine, elle obtient 88 sur 1d100 et doit accepter que si la théorie semblait juste, la pratique ne l'est pas.

Eïdè retourne à ses plumes et parchemins pour encore 18 heures. Va-t-elle enfin trouver ? Elle joue maintenant 14 à -8 = 14 %. Elle obtient 09 sur 1d100. Rien à dire, décidément, du côté de la théorie.

Eïdè retente de lancer le sort. 15 à 0 donne toujours 75 %, mais la magicienne a maintenant un malus constant de 05 %. Elle n'a donc plus que 70 % de chances de réussir son expérimentation. Elle obtient 13 sur 1d100. Cette fois, la pratique se vérifie, et c'est même une **réussite particulière**.

Eïdè a expérimenté son sort dans la **Cité de Noape F11**. Dans cette Cité, elle pourra toujours lancer désormais ce sort avec un bonus de +1 % ($(-5\%) + (+6\%)$). Dans toutes les autres Cités, elle le lancera avec un malus net de 05 %.

Ces bonus/malus pourront naturellement être modifiés par l'expérience chaque fois qu'elle réussira à lancer le sort dans une certaine case (gain de +1 %).

Si Eïdè devait transmettre ce sort (elle ne peut le faire qu'en soumettant la formule écrite) ou si un magicien s'empara de ses papiers, la **difficulté du texte** pour cette formule serait de 5. (3 de FT. Intellect + 2 d'ajustement aux jets d'Eureka !).

VOIE D'ONIRO

SORTS DE ZONE

L'effet magique de ces sorts se concentre dans une certaine zone et se limite à cette zone. Sauf cas particuliers, les zones sont rigoureusement immobiles et ne se déplacent pas. Les zones sont des **sphères**. Leur diamètre peut être de 0,1 à 3 mètres au gré du magicien. On peut créer plusieurs zones contiguës. Dans ce cas, ou bien le résultat est effectivement plusieurs zones contiguës séparées, ou bien au choix du magicien, on augmente le diamètre de la première zone. Par exemple, deux sphères contiguës de 3 m de diamètre chacune, ou une seule (la première) de 6 m de diamètre. Dans tous les cas, chaque zone doit faire l'objet d'un lancer de sort séparé. Le magicien doit pouvoir voir le centre de la zone.

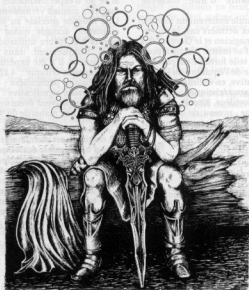
Portée. Mesurée en **Empathie** (E1 = **Empathie** du magicien $\times 1$ mètre), c'est la distance entre l'index tendu du magicien et le **centre** de la zone. Les portées indiquées sont les portées minimums.

Durée. Sauf cas particuliers, les zones restent en place jusqu'à la fin de la prochaine heure de naissance du magicien (HNm).

Résistance. A moins de réussir un JR, quand il est possible, toutes les créatures situées dans la zone subissent l'effet du sort. Le JR est normalement de r% (points actuels de **rêve** de la victime $\times 1$ %). Les créatures qui sortent de la zone cessent d'en subir l'effet. Les créatures qui y rentrent ou qui n'y étaient pas à l'origine et y entrent subissent l'effet du sort. Si une créature située dans la zone réussit son JR, sort de la zone, et y rentre, elle doit à nouveau réussir son JR ou subir l'effet du sort. Si une créature située dans la zone, manque son JR, sort de la zone puis y rentre, elle subit automatiquement à nouveau l'effet du sort.

Les zones sont invisibles à moins que l'effet ne soit visible.

Aucune zone ne peut se superposer, en entier ou en partie, à une autre. Si un magicien lance un sort de zone là où un autre est déjà actif, son sort ne fonctionne pas, purement et simplement. Une zone peut par contre coexister avec un **rituel**. Un **rituel d'Annulation de Magie** peut annuler une zone.



SORTIS DE ZONE

AIMANTATION (Monts) R-8 r3+
 ANNULATION (Lac) R-13 r12
 ANTI-MAGIE (Plaines) R-7 r1+
 APESANTEUR (Marais) R-4 r2+
 BARQUE DE REVE (Lac) R-8 r1+
 BROUILLARD (Forêt) R-3 r1+
 BULLE VOLANTE (Marais) R-10 r1+
 CLAMEURS (Cité) R-2 r1+
 CROISSANCE VEGETALE (Forêt) R-4 r5
 DECALAGE TEMPOREL* (Désolation) R-7 r3+
 EGAREMENT* (Désolation) R-7 r2+
 FROID (Désolation) R-4 r1+
 FUMÉES EMPOISONNÉES (Gouffre) R-8 r1+
 HYPER-AGRESSIVITE* (Collines) R-7 r2+
 HYPER-GRAVITE (Monts) R-7 r2+
 ILLUSIONS ANIMALES (Forêt) R-4 r4
 ILLUSIONS GEOGRAPHIQUES (Gouffre) R-4 r4
 ILLUSIONS HUMANOÏDES (Cité) R-6 r2+
 LUMIERE (Plaines) R-4 r1+
 MIROIRS (Sanctuaire) R-5 r5
 NON-AGRESSIVITE* (Sanctuaire) R-6 r6
 NON-REVE* (Désolation) R-7 r1+
 OUBLI* (Fleuve) R-4 r6
 PETRIFICATION* (Marais) R-10 r6
 PEUR* (Nécropole) R-6 r1+
 PRODIGALITE* (Pont) R-5 r5
 PONT IMMATERIEL (Pont) R-6 r6
 SILENCE (Désert) R-2 r1+
 SOMMEIL* (Marais) R-4 r6
 SUGGESTION* (Désert) R-9 r3+
 TELEPORTATION (Collines) R-13 r2+
 TENEBRES (Gouffre) R-4 r1+
 TRANSMUTATIONS ELEMENTALES
 AIR EN EAU (Cité) R-8 r6
 AIR EN FEU (Désolation) R-8 r6
 BOIS EN AIR (Marais) R-8 r6
 BOIS EN EAU (Sanctuaire) R-4 r2
 BOIS EN FEU (Désert) R-4 r2
 BOIS EN METAL (Monts) R-6 r4
 BOIS EN TERRE (Nécropole) R-4 r2
 EAU EN AIR (Désert) R-4 r2
 EAU EN BOIS (Forêt) R-4 r2
 EAU EN FEU (Monts) R-8 r6
 EAU EN METAL (Gouffre) R-6 r4
 EAU EN TERRE (Pont) R-6 r4
 FEU EN AIR (Désolation) R-4 r2
 FEU EN BOIS (Collines) R-6 r4
 FEU EN EAU (Cité) R-6 r4
 FEU EN METAL (Sanctuaire) R-6 r4
 FEU EN TERRE (Désert) R-6 r4
 METAL EN AIR (Fleuve) R-8 r6
 METAL EN BOIS (Collines) R-6 r4
 METAL EN EAU (Fleuve) R-8 r6
 METAL EN FEU (Lac) R-8 r6
 METAL EN TERRE (Plaines) R-6 r4
 TERRE EN AIR (Lac) R-8 r6
 TERRE EN BOIS (Plaines) R-4 r2
 TERRE EN EAU (Forêt) R-4 r2
 TERRE EN METAL (Gouffre) R-6 r4

Rituels de Lecture

DETECTION D'ENCHANTEMENT (Sanctuaire) R-3 r1
 LECTURE D'AURA MAGIQUE (Sanctuaire puis V(min) R-3 r3+)

Rituels de Conjuración

ANNULATION DE MAGIE (Variable) R- V(min) rV(min).

AIMANTATION (Monts) R-8 r3+

portée E1
 durée HNm
 JR aucun
 effet Tout ce qui est en fer ou en métal ferreux est attiré vers le sol. La force d'aimantation est de 1 par 3r dépensés. Pour retenir des objets aimantés, il faut réussir un jet de Force. La difficulté ajustant ce jet est égale à : Force d'aimantation multipliée par Encombrement de l'objet. Par exemple, 6r sont dépensés pour une Force d'aimantation de 2. Pour retenir son épée (ENC = 2), un guerrier devra jouer Force à -4 (2x2) ; et pour ne pas se retrouver collé au sol sans sa cotte de mailles (ENC = 5), il devra jouer Force à -10 (2x5).

Part. Pour un même effet, le magicien ne dépense que 1r quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. La zone est centrée sur le magicien, qui doit dépenser 6r de plus, augmentant la Force d'aimantation de 2.

ANNULATION (Lac) R-13 r12

portée E1
 durée instantanée et définitive
 JR r%
 effet La zone visée est complètement annulée : elle ne fait plus partie du Réve. Le sort n'a pas de durée mais son effet est définitif. La sphère envisagée par le magicien devient une bulle de vide qui se comporte immédiatement comme n'importe quelle bulle de vide : elle peut être aussitôt comblée, naturellement, par les éléments qui l'entourent, l'air par exemple. Tout disparaît donc dans la zone pour toujours, sauf les créatures ayant réussi leur JR.

Part. 6r seulement dépensés pour un même effet.

Ech. T. La zone est centrée sur le magicien.

ANTI-MAGIE (Plaines) R-7 r1+

portée E1
 durée HNm
 JR aucun
 effet Ce sort crée une zone de magie neutre sans aucun effet particulier. Mais comme deux sorts de zone ne peuvent se superposer, la zone ne peut plus être soumise à un autre sort de zone. Un rituel d'Annulation de Magie peut l'annuler ; sa résistance sera alors égale à r dépensé.
 Part. 1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.
 Ech. T. Aucun effet, mais le magicien dépense (pour rien) 3r de plus.



APESANTEUR (Marais) R-4 r2+

portée	E1
durée	HNm
JR	r%
effet	La pesanteur diminue dans la zone. Pour chaque 2r dépensés 6 points de Taille ou d'Encombrement sont niés. Ils ne peuvent devenir inférieurs à zéro. Pour chaque point de Taille diminué, les créatures ont leurs jets d'Agilité et de Dérivée ajustés de +1.
Part.	1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.
Ech. T.	C'est l'effet inverse qui se produit. Voir Hyper-Gravité.

BARQUE DE REVE (Lac) R-8 r1+

portée	E1
durée	HNm
JR	aucun
effet	La Barque de Réve est un des rares exemples de zone mobile à dimensions variables. Ce sort permet de créer une embarcation d'une semi-transparence bleutée, capable de voguer sur l'eau et insubmersible. Chaque r dépensé permet d'embarquer 6 points de Taille ou d'Encombrement. La barque se dirige au gré de la personne située à la proue (pas forcément le magicien qui l'a créée), à une vitesse maximum de 12 m par round (7.2 km/60').
Part.	1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.
Ech. T.	Rien ne se passe. r est dépensé quand même.

BROUILLARD (Forêt) R-3 r1+

portée	E4
durée	HNm
JR	aucun
effet	Toute la zone est sous l'emprise d'un épais brouillard. Les créatures situées dans la zone ne peuvent pas voir ce qui se passe à l'extérieur ; et celles situées à l'extérieur ne peuvent pas voir ce qui se passe à l'intérieur. Les créatures situées dans la zone peuvent voir ce qui se passe dans la zone en réussissant un jet de Vue. La difficulté ajustant le jet de Vue est égale à : r dépensé.
Part.	1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.
Ech. T.	La zone est centrée aléatoirement à 1d12 mètres du magicien dans l'une des sept (1d7) directions possibles en face de lui. (Supposer le magicien au centre d'une pendule et faisant face à midi, les 7 directions possibles sont IX, X, XI, XII, I, II, III heures).

BULLE VOLANTE (Marais) R-10 r1+

portée	E1
durée	HNm
JR	aucun
effet	Autre exemple de zone mobile à dimensions variables. Le centre visé de la zone doit toujours être une créature ; et la zone ne peut englober qu'une seule créature. Celle-ci se trouve aussitôt entourée d'une bulle sphérique d'une semi-transparence bleutée. Pour que la bulle se forme, le magicien doit dépenser un nombre de r = à Taille de la créature, faute de quoi la bulle se forme mais éclate aussitôt. La bulle a des propriétés différentes selon qu'elle est "au sol" ou "en vol". Au sol, elle est aussi fragile qu'une bulle de savon. Dès que quelque chose la touche, de l'intérieur ou de l'extérieur, elle éclate comme une bulle de savon et disparaît. En vol, elle a une résistance de 20. (Traiter comme un bouclier, voir chapitre L'EQUIPEMENT.) Dans tous les cas, il est impossible de lancer un projectile ou de se battre depuis l'intérieur de la bulle ; "au sol", parce qu'elle éclate aussitôt ; "en vol", parce que sa résistance est trop grande pour laisser passer un coup efficace dans quelque sens que ce soit. Le personnage occupant peut la faire s'envoler et se déplacer dans les airs à son gré, dans n'importe quel sens, à une vitesse maximum de 48 m par round (28.8 km/60') et à une altitude maximum égale à : Empathie de l'occupant × 100 mètres. Dès que l'occupant la fait se poser, elle reprend ses qualités "au sol".
Part.	Un tiers de r (arrondi au chiffre inférieur) seulement dépensé.
Ech. T.	Rien ne se passe et le magicien dépense (pour rien) le double du nombre de r prévus.

CLAMEURS (Cité) R-2 r1+

portée	E3
durée	HNm
JR	aucun
effet	Le moindre murmure ou bruit produit dans la zone est amplifié comme s'il était un clameur. Chaque r dépensé double le volume sonore initial. L'effet de clameur est perceptible aussi bien de l'intérieur que de l'extérieur de la zone.
Part.	1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.
Ech. T.	La zone est centrée aléatoirement (comme pour Zone de Brouillard).

CROISSANCE VEGETALE (Forêt) R-4 r5

portée	E2
durée	1 minute ; définitive
JR	aucun
effet	Tous les végétaux vivants situés dans la zone augmentent en taille de 10 % par round jusqu'au double de leur taille au bout d'une minute. Après quoi, ils cessent de grandir magiquement ; mais leur nouvelle taille est définitivement acquise.
Part.	1r seulement dépensé.
Ech. T.	Le magicien doit dépenser 10r ; et la zone est centrée aléatoirement (voir zone de Brouillard).



DECALAGE TEMPOREL* (Désolation) R-7 r3+

portée E1
durée HNm Oniros / HNC Hypnos
JR r% Oniros / 1/2 r% ou 2r% Hypnos (voir **Voie d'Hypnos**)

effet Toute la zone se retrouve imperceptiblement en avance dans le temps. Ce sort n'a en fait d'intérêt qu'à la frontière de la zone (ou s'il est lancé individuellement par la **Voie d'Hypnos**). Les créatures situées dans la zone bénéficient d'un ajustement positif à tous leurs jets d'actions ou de réactions par rapport aux créatures situées hors de la zone (attaque, parade, esquive, etc.). L'ajustement est de +1 par 3r dépensés. Bien qu'il soit bénéfique, l'effet est annulé pour les créatures qui réussissent leur JR.

Part. 3r seulement dépensés, pour un même effet, quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. La zone est centrée autour du magicien qui doit dépenser 6r de plus (augmentant l'effet). Qui plus est, l'effet est inversé : toutes les créatures situées dans la zone (dont le magicien) sont décalées dans le passé et souffrent de malus à la place de bonus à leurs jets d'actions/réactions.

Hypnos Même effet, n'affectant qu'une seule créature : la créature spécifiquement visée. L'échec total a les mêmes conséquences, mais n'affectant que le magicien.

EGAREMENT* (Désolation) R-7 r2+

portée E1
durée HNm Oniros / HNC Hypnos
JR r% Oniros / 1/2 r% ou 2r% Hypnos

effet Les créatures situées dans la zone se sentent égarées, troublées, perdues. Elles souffrent de malus à tous leurs jets de **Volonté**, **Intellect**, **Empathie**. En cas de combat, elles se battent normalement mais n'ont jamais l'initiative. Le malus est de -1 pour chaque 2r dépensés.

Part. 2r seulement dépensés quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. La zone est centrée sur le magicien qui doit dépenser 4r de plus (augmentant l'effet).

Hypnos Même effet, n'affectant que la créature spécifiquement visée. L'échec total a les mêmes conséquences, mais n'affecte que le magicien.

FROID (Désolation) R-4 r1+

portée E1
durée HNm
JR aucun

effet 1r dépensé réduit la température de moitié, quelle qu'elle soit. 2r dépensés la réduisent à 0° C. Pour chaque r suivant dépensé, elle baisse encore de 5°.

Part. 1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. La zone est centrée sur le magicien qui doit dépenser 3r de plus, augmentant l'effet.

FUMÉES EMPOISONNÉES (Gouffre) R-8 r1+

portée E1
durée HNm
JR aucun

effet Empoisonne toutes les fumées se trouvant dans la zone. Le sort ne crée pas les fumées ; il empoisonne les fumées qui se trouvent déjà dans la zone ou y entrent. Au sortir de la zone, les fumées redevennent "propres". Le poison des fumées est un **poison classique** (voir chapitre **LA SANTE**). Sa **puissance** est de 1 par 1r dépensé.

Part. 1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. La zone est centrée aléatoirement (voir Brouillard).

HYPER-AGRESSIVITE* (Collines) R-7 r2

portée E1
durée HNm Oniros / HNC Hypnos
JR r% Oniros / 1/2 r% ou 2r% Hypnos

effet Les créatures situées dans la zone se sentent prises d'une aveugle fureur agressive. Elles bénéficient d'un bonus à toutes leurs attaques de **mêlée**, mais souffrent d'un malus à tous leurs jets de **parade** et d'**esquive**. Le bonus/malus est de 1 pour chaque 2r dépensés. Qui plus est, si elles ne sont entourées que d'amis ou de créatures neutres, elles doivent réussir chaque round un jet d'**Empathie** ajusté au même malus ou s'agresser entre elles. Dans tous les cas, et sans jet d'**Empathie** préalable, la créature attaquera toujours en priorité l'opposant qui lui semble le plus agressif.

Part. 2r seulement dépensés quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. C'est l'effet inverse qui se produit. Voir **Non-Agressivité**.

Hypnos Même effet, mais n'affectant que la créature spécifiquement visée. L'échec total a les mêmes conséquences et n'affecte que le magicien.

HYPER-GRAVITE (Monts) R-7 r2+

portée E1
durée HNm
JR r%

effet Pour chaque 2r dépensés, les créatures situées dans la zone subissent l'effet d'un encombrement fictif de +6.

Part. 2r seulement dépensés quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. C'est l'effet inverse qui se produit, voir **Apesanteur**.



ILLUSIONS ANIMALES (Forêt) R-4 r4

portée E1
durée HNm
JR r%

effet Par ce sort, le magicien peut peupler illusoirement la zone d'un animal de son choix. L'animal semblera vivant, mobile, sonore, mais l'illusion ne pourra pas quitter la zone. L'illusion n'existe que vue de l'extérieur de la zone. Dès que l'on entre dans la zone, l'illusion disparaît. Les créatures ayant réussi leur JR ne sont pas victimes de l'illusion, même de l'extérieur de la zone.

Part. 1r seulement dépensé.

Ech. T. C'est l'illusion d'un animal différent de celui voulu par le magicien qui apparaît (à décider par le Gardien des Rêves).

ILLUSIONS GEOGRAPHIQUES (Gouffre) R-4 r4

portée E3
durée NHm
JR r%

effet Par ce sort, le magicien peut altérer illusoirement l'apparence géographique, y compris la végétation d'une zone. Par exemple, nier un rocher ou en inventer un, un gouffre, un bosquet, un talus, etc. L'illusion apparaît vraie pour les créatures situées hors de la zone et manquant leur JR. Dès qu'une créature pénètre dans la zone, l'illusion disparaît pour elle et pour elle seule. Pour les créatures restées hors de la zone, celle qui vient d'y entrer semble avoir un comportement normal par rapport à la géographie apparente de la zone. Par exemple, elle semble tomber dans le gouffre, ou disparaît dissimulée derrière le rocher ou le buisson. En cas de litige d'interprétation de l'illusion, c'est au Gardien des Rêves d'en statuer finalement les teneurs et possibilités exactes.

Part. 1r seulement dépensé.

Ech. T. C'est une illusion autre que celle voulue qui apparaît (à décider par le Gardien des Rêves).

ILLUSIONS HUMANOIDES (Cité) R-6 r2+

portée E1
durée HNm
JR r%

effet Par ce sort, le magicien peut peupler illusoirement la zone d'un ou plusieurs Humains ou Humanoïdes de son choix, de l'un ou l'autre sexe, de tout âge, équipés comme il le désire. Ces êtres parlent, bougent, semblent en tous points réels, mais ne peuvent sortir de la zone (ni eux-mêmes, ni une quelconque partie de leur équipement). L'illusion n'existe que vue de l'extérieur et la zone et disparaît pour toutes les créatures qui y entrent. Le magicien peut créer un Humanoïde par 2r dépensés.

Part. 2r seulement dépensés quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. Ce sont des êtres différents qui apparaissent (à décider par le Gardien des Rêves).

LUMIERE (Plaines) R-4 r1+

portée E1
durée HNm
JR r%

effet Quel que soit le degré de clarté dans la zone avant le sort, les créatures peuvent y voir avec un bonus à leurs jets de Vue. Ce bonus est de +1 par r dépensé. Cet ajustement n'est valable que pour les créatures situées dans la zone et regardant dans la zone, ou pour les créatures situées à l'extérieur et regardant dans la zone. **Exemple :** dans un souterrain totalement ténébreux, il faut pour distinguer quelque chose réussir un jet de Vue à -11. Si 5r, par exemple, sont dépensés, on pourra y voir en jouant Vue à -6 seulement. Si le JR est réussi, on ne voit pas mieux.

Part. 1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. La zone est centrée aléatoirement (voir Brouillard) et le magicien doit dépenser 2r de plus (augmentant l'effet).

MIROIRS (Sanctuaire) R-5 r5

portée E1
durée HNm
JR aucun

La sphère extérieure est constituée d'innombrables facettes d'intangibles miroirs, pouvant chacune s'orienter de façon imperceptiblement différente. Dans son ensemble, la sphère réfléchit la partie du paysage ou la structure architecturale qui l'entourent, jusqu'à 7 mètres de distance, et de telle façon qu'elle s'y intègre parfaitement sans aucune déformation. La sphère ne réfléchit que ce qui est strictement immobile. Une créature vivante ne pourra s'y réfléchir que si elle conserve la plus stricte immobilité (Jouer un jet d'Agilité à -8). Dès qu'une créature entre dans la zone, le reflet disparaît pour elle, cependant que la créature semble avoir disparu pour celles restées à l'extérieur. (Ce sort est parfois improprement appelé Zone d'Invisibilité).

Part. 2r seulement dépensés.

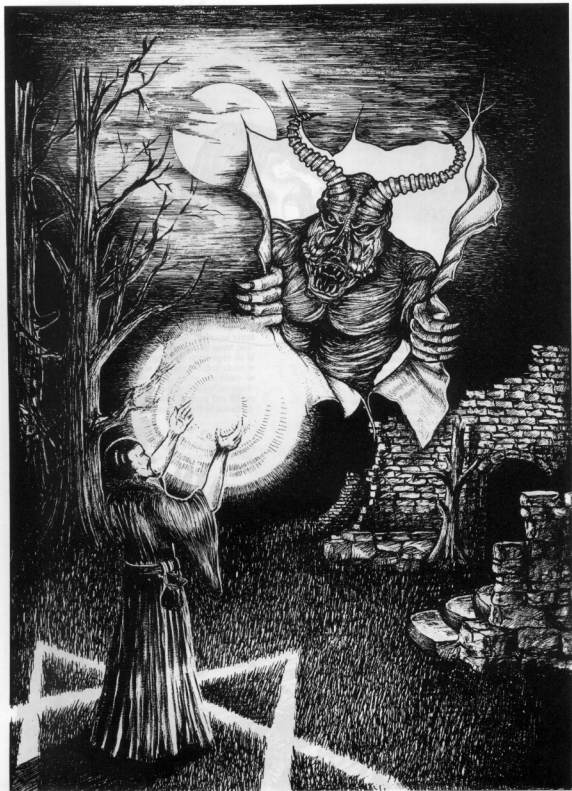
Ech. T. La zone est centrée aléatoirement (voir Brouillard) et le magicien doit dépenser, pour rien, 3r de plus.





ROUSSEAU
ROBER





NON-AGRESSIVITE* [Sanctuaire] R-6 r6

portée E2
durée HNm Oniros / HnH Hypnos
JR r% Oniros / 1/2 r% ou 2r% Hypnos

effet Aucune intention agressive, aucun acte agressif ne peuvent avoir lieu dans cette zone, et ceci aussi bien à l'égard d'un Humanoïde ou d'un animal que d'une plante. Des créatures situées hors de la zone peuvent être agressives envers celles qui sont dans la zone, leur envoyer des projectiles par exemple ; et ces dernières ne peuvent pas riposter tant qu'elles sont dans la zone. On peut y entrer et en sortir librement.

Part. 3r seulement dépensés.

Ech. T. C'est l'effet contraire qui se produit. Voir **Hyper-Agressivité**.

Hypnos La créature individuellement touchée par ce sort est totalement non agressive jusqu'à la fin de sa prochaine HN, et ceci même si elle est elle-même agressée. L'échec total a les mêmes conséquences et n'affecte que le magicien.

NON-REVE* (Désolation) R-7 r1+

portée E1
durée HNm Oniros / HnH Hypnos
JR spécial Oniros & Hypnos

effet Aucun rêve ne peut avoir lieu dans la zone autre que le Grand Rêve des Dragons (= la "réalité") ; on ne peut rêver ni dans les Basses, ni dans les Médianes, ni dans les Hautes Terres du Rêve. En conséquence, on ne peut pas pratiquer de magie, pas récupérer de points de rêve, pas transformer le stress en expérience. Le JR est spécial : au lieu d'être le nombre de points actuels de rêve en pourcentage (r%), c'est le nombre de points actuels de rêve ajusté par le nombre de points de rêve dépensés par le magicien.

Exemple : Eïdè a actuellement 11 points de rêve ; elle entre dans une zone de **Non-Rêve** pour laquelle 6r ont été dépensés ; son JR est de 11 à -6, soit 22 %.

Part. 1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. La zone est centrée sur le magicien qui doit dépenser 3r de plus, augmentant l'effet.

Hypnos Seule la créature spécifiquement visée est privée de rêve. Son JR peut être 1/2 ou x2 selon la règle normale.

Exemple. Un magicien lance le sort sur Eïdè seulement mais sans pouvoir y inclure son HN. Il dépense 6r et Eïdè possède actuellement 11r. Son JR n'est pas de 22 % mais 44 %. Si le magicien connaissait l'HN d'Eïdè, le JR de cette dernière ne serait que de 22/2 = 11 %. L'échec total a les mêmes conséquences et n'affecte que le magicien.

OUBLI* (Fleuve) R-4 r6

portée E1
durée HNm Oniros / HnH Hypnos
JR r% Oniros / 1/2 r% ou 2r% Hypnos

effet Toute mémoire intellectuelle est perdue, de même que le souvenir de toutes les compétences et connaissances, y compris le Draconic. Les créatures ne savent plus qui elles sont ni ce qu'elles font là. Elles peuvent toutefois reconnaître leurs amis de leurs ennemis sur un jet d'**Empathie** à -4. Si elles veulent agir, elles doivent utiliser les compétences générales, de mêlée, et particulières, au niveau de base. Elles ne peuvent utiliser les autres (tir & lancer, spécialisées, connaissances).

Part. 2r seulement dépensés.

Ech. T. La zone est centrée sur le magicien qui doit dépenser 3r de plus.

Hypnos Seule la créature individuellement visée est touchée. L'échec total a les mêmes conséquences, n'affectant que le magicien.

PETRIFICATION* (Marais) R-10 r6

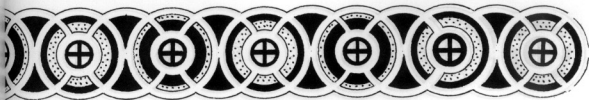
portée E1
durée HNm Oniros / HnH Hypnos
JR r% Oniros / 1/2 r% ou 2r% Hypnos

effet Toutes les créatures vivantes (Humains, Humanoïdes, Animaux, Végétaux) situées dans la zone sont changées en statues d'une matière poreuse et sèche semblable à la pierre poreuse. Ces statues ont une **résistance** équivalente aux points de **Vie** de la créature. Les statues peuvent être tirées hors de la zone, auquel cas leur pétrification cesse. Dès que la pétrification cesse, les créatures doivent jouer un jet de **Constitution** ajusté par le nombre d'heures où elles sont restées pétrifiées, chaque heure commencée comptant pour 1. Si le jet est manqué, elles perdent un nombre identique de points de **Vie**. Si durant la pétrification, les statues ont été molestées ou brisées, des blessures équivalentes apparaissent sur les créatures.

Part. 3r seulement dépensés.

Ech. T. La zone est centrée sur le magicien qui doit dépenser 3r de plus.

Hypnos Même effet n'affectant que la créature spécifiquement visée. L'échec total a les mêmes conséquences et n'affecte que le magicien.



PEUR* [Nécropole] R-6 r1+

portée E1
durée HNm Oniros / HNc Hypnos
JR r% Oniros / 1/2 r% ou 2r% Hypnos

effet Les créatures situées dans la zone sont paralysées par la terreur et ne peuvent rien faire d'autre que tenter d'en sortir. Pour ce faire, elles doivent réussir un jet de **Volonté**. La difficulté ajustant ce jet est égale à r dépensés par le magicien.

Part. 1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. La zone est centrée sur le magicien qui doit dépeser 3r de plus, augmentant l'effet.

Hypnos La créature spécifiquement visée reste sous l'emprise d'une terreur abominable, sans pouvoir rien faire, jusqu'à la fin de sa prochaine HN. Elle peut tenter de surmonter sa terreur pour agir normalement pendant 1 round, et doit pour cela réussir un jet de **Volonté** ajusté à r dépensés par le magicien. L'échec total a les mêmes conséquences, n'affectant que le magicien.

PRODIGALITE* (Pont) R-5 r5

portée E1
durée HNm Oniros / HNc Hypnos
JR r% Oniros / 1/2 r% ou 2r% Hypnos

effet Les créatures situées dans la zone sont prises d'une prodigalité frénétique et donnent tout ce qu'on leur demande de donner : or, argent, bijoux, gemmes, etc. Pour qu'elles donnent, il faut le leur demander. Le mental des créatures n'est affecté que par la prodigalité. Un ennemi reste un ennemi : il ne pourra pas s'empêcher de vous donner son or, mais pourra vous donner un coup d'épée en même temps. Dans tous les cas, l'instinct de conservation immédiat limite la prodigalité : un ennemi vous donnera ses bijoux, mais pas ses armes.

Part. 2r seulement dépensés.

Ech. T. La zone est centrée sur le magicien, qui doit dépeser 2 r de plus.

Hypnos Même effet, n'affectant que la créature spécifiquement visée. L'échec total n'affecte que le magicien.

PONT IMMATERIEL (Pont) R-6 r6

portée E1
durée HNm
JR aucun

effet A l'encontre des autres sorts de zone, l'aire d'effet de **Pont Immatériel** n'est pas une sphère mais un disque. Le disque est invisible, immatériel, et peut supporter les plus lourdes charges. Il est immobile, comme toutes les zones. Jeté au-dessus d'un abîme, il peut par exemple servir de pont.

Part. 1r seulement dépensé.

Ech. T. La zone est centrée aléatoirement (voir Brouillard) et le magicien dépense 4r de plus (pour rien).

SILENCE (Désert) R-2 r1+

portée E2
durée HNm
JR r%

effet Tous les bruits produits dans la zone sont assourdis. Pour les entendre, de l'extérieur comme de l'intérieur de la zone, il faut réussir un jet d'**Ouïe**. La difficulté ajustant ce jet est de -2 par r dépensé.

Part. 1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. La zone est centrée aléatoirement (voir Brouillard) et le magicien dépense 2r de plus, augmentant l'effet.

SOMMEIL* [Marais] R-4 r6

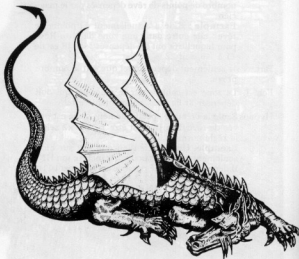
portée E1
durée HNm Oniros / HNc Hypnos
JR r% Oniros / 1/2 r% ou 2r% Hypnos

effet Toutes les créatures situées dans la zone sont prises par un sommeil magique dont rien ne peut les tirer tant qu'elles demeurent dans la zone. Si elles sont tirées hors de la zone, le sommeil redevient normal (et si la créature n'est pas très fatiguée, elle se réveille). Ce sommeil permet toutes les formes de rêve.

Part. 3r seulement dépensés.

Ech. T. La zone est centrée sur le magicien, qui doit dépeser 3r de plus.

Hypnos Même effet, n'affectant que la créature spécifiquement visée ; elle ne se réveillera qu'à la fin de sa prochaine HN. L'échec total a les mêmes conséquences et n'affecte que le magicien.



SUGGESTION* (Désert) R-9 r3+

portée E1
durée HNm Oniros / HNC Hypnos
JR r% Oniros / 1/2 r% ou 2r% Hypnos

effet Les créatures situées dans la zone peuvent recevoir l'ordre de faire quelque chose par les créatures situées **hors** de la zone. L'ordre ne peut contenir qu'un seul **verbe** (3r). Il peut ne contenir qu'un verbe si le verbe est à l'impératif : tombe ! fuis ! Pour chaque 2r dépensés en plus, on peut ajouter un mot (sauf un autre verbe) à la formulation. Comme pour un télégramme, plus il y a de mots, plus c'est cher. L'ordre ne sera exécuté que s'il n'est pas immédiatement contraire à l'instinct de survie et que s'il peut être exécuté naturellement et volontairement. Par exemple : « Dors ! » est impossible ; on ne s'endort pas volontairement sur commande. L'ordre doit être décidé au moment de la création de la zone, peu importe par qui il est donné. L'ordre pourra être donné un nombre de fois illimité tant que dure la zone.

Part. 1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. La zone est centrée sur le magicien qui, de même que d'éventuels compagnons, doit immédiatement obéir à l'ordre. Le magicien dépense 3r de plus.

Hypnos Même effet, sur la créature spécifiquement visée. La créature obéira à l'ordre au moment où le sort est lancé ; et jusqu'à la fin de sa prochaine HN, elle obéira toujours à cet ordre, en quelque circonstance que ce soit et d'où que cet ordre provienne (sauf si l'ordre est devenu **immédiatement** contraire à l'instinct de survie). L'échec total affecte le magicien de la même façon.

TENEBRES (Gouffre) R-4 r1+

portée E1
durée HNm
JR r%

effet Quel que soit le degré de clarté ou d'obscurité dans la zone avant le sort, les créatures ne peuvent plus y voir qu'avec un malus à leurs jets de **Vue**. Ce malus est de -1 par 1r dépensé. L'ajustement s'applique aux créatures regardant dans la zone, qu'elles y soient situées ou non.

Part. 1r seulement dépensé.

Ech. T. La zone est centrée aléatoirement (voir Brouillard) et le magicien doit dépenser 2r de plus, augmentant l'effet.

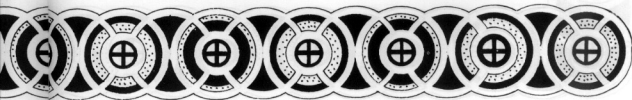
TELEPORTATION (Collines) R-13 r2+

portée E1
durée spéciale
JR aucun

effet Il s'agit en fait d'un sort double. Pour que la téléportation fonctionne, il faut avoir altéré deux zones : la première, chronologiquement, étant la zone d'arrivée ; la seconde étant la zone de départ. R-13 doit donc être réussi deux fois. Le magicien commence par créer la future zone d'arrivée en jouant R-13, son demi-rêve se trouvant dans les **Collines** de son choix ; il ne dépense pas de r à ce premier stade. Il doit ensuite se rendre réellement, par le moyen de transport de son choix, dans le lieu où il veut établir la zone de départ, et là, rejouer R-13. Mais son demi-rêve devra se trouver dans des **Collines** différentes des premières. La distance séparant les deux zones dans le monde réel dépend de la "distance" séparant les **Collines** choisies dans les Terres Médiannes du Rêve. Elle peut être au maximum de **Empathie** × 1 kilomètre par case séparant les deux **Collines** choisies sur la Carte des Terres Médiannes, toujours envisagée par le plus court chemin. Le nombre de r dépensés pour l'ensemble de l'opération sera alors égal à : 2r par case de la Carte des Terres Médiannes séparant les deux **Collines** par le plus court chemin. Le magicien, une fois créée la première zone (arrivée), a jusqu'à la fin de sa prochaine HN pour créer la seconde (départ), faute de quoi la première cesse d'exister. Quand la zone de départ est créée (et r dépensé), les zones de téléportation sont en place et peuvent fonctionner. Elles dureront jusqu'au lendemain même heure (soit 12 heures). Le magicien peut augmenter la durée en dépensant 2r par période de 12 heures supplémentaire. Tous les points de r doivent être dépensés au moment où le second jet de R-13 réussit ; on ne peut pas en rajouter au jour le jour pour augmenter la durée. Les zones ne téléportent que dans un seul sens : zone de départ vers zone d'arrivée ; elles peuvent être utilisées par n'importe quelle créature, voire accidentellement.

Part. 2r seulement dépensés.

Ech. T. Au premier ou au second jet de R-13, un échec total téléporte immédiatement le magicien dans une direction aléatoire (d12), à d20 kilomètres et à une altitude de 3d6 - 3d6 mètres. Les chutes éventuelles sont appliquées normalement. Une matérialisation en pleine terre ou dans une matière solide entraîne une désintégration immédiate.



TRANSMUTATIONS ELEMENTALES

Les six éléments qui composent le monde de Rêve de Dragon sont l'AIR, le BOIS, l'EAU, le FEU, le METAL et la TERRE. Les Créatures (Humains, Humanoïdes et Animaux) forment le 7^e élément du rêve et ne sont pas soumis directement aux transmutations élémentales.

AIR. Les molécules d'air et de tous gaz.

BOIS. Toute substance végétale, morte ou vivante.

EAU. Toute eau ou liquide.

FEU. Flammes.

METAL. Tous métaux, bruts ou travaillés.

TERRE. Toute substance minérale solide à l'exception des métaux.

La transmutation n'a lieu que dans la zone. Toutes les substances situées dans la zone et correspondant à l'élément impliqué sont transmues (on ne peut pas faire de choix). La zone a une durée limitée. La transmutation est permanente, les éléments ne reviennent pas à leur état premier à la fin de la zone ou si on les en sort. Les objets transmues ne conservent leur forme que si le nouvel élément le permet. Le nouvel élément se comporte toujours comme se comporte naturellement un tel élément.

Les créatures vivantes ne sont jamais affectées en elles-mêmes. Par exemple, transmuier l'EAU en TERRE ne transmuera pas l'eau dont sont à 90 % constituées les créatures situées dans la zone. Transmuier l'AIR en FEU, transmuera l'air situé tout autour d'elles (et le feu les brûlera) mais pas l'air contenu dans leurs poumons. Il n'y a pas de JR à ces sorts de zone, sauf pour les objets magiques. Le JR est alors normal : r%.

Transmutation de x élément en :

AIR. Pratiquement, c'est comme si l'ancien élément disparaissait. Création d'un courant d'air provenant du centre de la zone.

BOIS. Il s'agit alors de véritable bois, solide, genre chêne. EAU. L'eau nouvellement créée se comporte naturellement, s'il y a un creux imperméable, elle y reste ; sinon elle doit s'infiltrer ou s'écouler.

FEU. L'ancien élément devenu FEU n'est plus que flammes. Toutefois, pour que ces nouvelles flammes demeurent, il leur faut un combustible, faute de quoi le feu s'éteint. Quand c'est l'AIR qui est transmué en FEU, les flammes demeurent même sans combustible, car l'air entourant la zone s'y trouve attiré pour combler le vide et, entrant dans la zone, est immédiatement transmué à son tour. Il en va de même pour l'EAU au centre d'un lac ou d'une rivière par exemple.

METAL. Il ne peut s'agir que des deux métaux les plus impurs. Jouer 1d6 : 1 à 3 = fer ; 4 à 6 = plomb.

TERRE. Il s'agit toujours alors d'un roc calcaire friable. Note. Quand l'AIR ou l'EAU sont transmues alors qu'il en existe encore à l'extérieur de la zone, la tendance naturelle sera que l'élément situé hors de la zone y pénètre pour combler le vide. Il y est alors transmué à son tour.



Exemple. Transmutation d'AIR en EAU (Cité) R-8 r6
Pour se débarrasser d'un agresseur, Eidé transmue l'Air en Eau dans la zone où il se trouve. Celui-ci, douché, manque de se noyer en patageant pour sortir de la zone et s'enfuit. Mais quelles sont les conséquences du sort ? Eidé a choisi une zone de 3 mètres de diamètre. Ce sont instantanément 20 m³ d'eau environ qui se matérialisent dans l'air puis s'écoulent, n'étant endigués par rien. Mais à peine se sont-ils écoulés que, l'air ambiant entrant dans la zone pour combler le vide et se trouvant aussitôt transmué, 20 autres m³ se déversent à leur tour. Et cela va durer plusieurs heures de suite ! Seul un rituel d'**Annulation de Magie** peut stopper le processus avant la fin de la prochaine heure de naissance d'Eidé. Entre temps, c'est le déluge.

ZONES DE TRANSMUTATIONS ELEMENTALES

portée	E2
durée	HNm
JR	aucun
effet	Chacune des 26 transmutations (toutes les combinaisons n'existent pas) est un sort à part entière. Elles fonctionnent toutes selon les mêmes règles générales comme indiqué ci-dessus.
Part.	1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.
Ech. T.	La zone est centrée aléatoirement [voir Brouillard] et le magicien dépense (pour rien) 2r de plus.

AIR EN EAU (Cité) R-8 r6

AIR EN FEU (Désolation) R-8 r6

BOIS EN AIR (Marais) R-8 r6

BOIS EN EAU (Sanctuaire) R-4 r2

BOIS EN FEU (Désert) R-4 r2

BOIS EN METAL (Monts) R-6 r4

BOIS EN TERRE (Nécropole) R-4 r2

EAU EN AIR (Désert) R-4 r2

EAU EN BOIS (Forêt) R-4 r2

EAU EN FEU (Monts) R-8 r6

EAU EN METAL (Gouffre) R-6 r4

EAU EN TERRE (Pont) R-6 r4

FEU EN AIR (Désolation) R-4 r2

FEU EN BOIS (Collines) R-6 r4

FEU EN EAU (Cité) R-6 r4

FEU EN METAL (Sanctuaire) R-6 r4

FEU EN TERRE (Désert) R-6 r4

METAL EN AIR (Fleuve) R-8 r6

METAL EN BOIS (Collines) R-6 r4

METAL EN EAU (Fleuve) R-8 r6

METAL EN FEU (Lac) R-8 r6

METAL EN TERRE (Plaines) R-6 r4

TERRE EN AIR (Lac) R-8 r6

TERRE EN BOIS (Plaines) R-4 r2

TERRE EN EAU (Forêt) R-4 r2

TERRE EN METAL (Gouffre) R-6 r4



Rituels de Lecture et de Conjuración

Comme tous les rituels, leurs chances de réussite sont ajustées astrologiquement selon l'heure de naissance du magicien. Leurs caractéristiques sont les mêmes qu'ils soient accomplis selon les Voies d'Oniros, d'Hypnos ou de Narcos.

LECTURE D'AURA MAGIQUE

[Sanctuaire puis variable] R-3 r3 +

portée E1

durée aucune, instantanée

JR aucun

effet Ce rituel étant accompli avec succès dans un **Sanctuaire**, et 3r étant dépensés, le magicien sait dans quel(s) genre(s) de Terres Médiées du Rêve la magie a été produite. Pour en savoir plus, le magicien doit alors voyager jusqu'à une genre de Terre identique et recommencer le rituel (et dépenser à nouveau 3r). Là, il saura quel type de magie a été produite, quel type de sort, de sortilège ou de rituel, de même que le nom de la Terre exacte où elle a été produite. Mais il ne connaîtra pas la force de la magie, c'est-à-dire le nombre de points de r impliqués. Pour avoir cette dernière réponse, il doit voyager jusqu'à la Terre exacte et recommencer le rituel (avec une autre dépense de 3r).

Part. 1r seulement dépensé à chaque fois.

Ech. T. Le magicien dépense (pour rien) 3r de plus et pour lui l'objet se voile à jamais.

DETECTION D'ENCHANTEMENT (Sanctuaire) R-3 r1

portée E1

durée aucune, instantanée

JR aucun

effet Accompli avec succès, ce rituel indique si la zone, la créature ou l'objet visé par le magicien sont actuellement sous l'emprise d'un sort, d'un sortilège ou d'un rituel, sans autre précision.

Part. Non applicable.

Ech. T. Non applicable.

ANNULATION DE MAGIE (variable)

portée E1

durée aucune, instantanée, permanente

JR aucun

effet Annule l'effet d'un sort, d'un sortilège ou d'un rituel, lancé ou accompli sur une zone, un individu ou un objet. Pour annuler la magie, le magicien doit se trouver dans le lieu exact des Terres Médiées du Rêve d'où elle est issue. Le jet de Rêve qu'il doit réussir est ajusté de la même façon et comporte les mêmes restrictions que le jet de Rêve ayant permis la magie.

Exemple, pour annuler une zone de **Peur**, il faut se trouver dans la **Nécropole** exacte d'où est parti le sort, et réussir R-6.

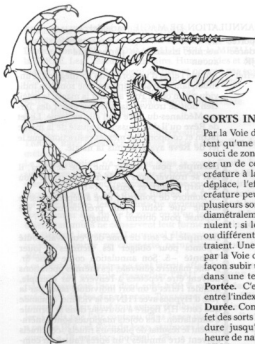
Le nombre de points de **rêve** à dépenser est le même que celui ayant précédemment été dépensé pour obtenir la magie.

Exemple. Le sort de zone de **Peur** avait coûté 5 points pour obliger les victimes à jouer **Volonté** > 5. Son annulation coûte donc 5r. D'une manière générale, les mêmes opérations doivent être répétées à l'envers. Par exemple, annuler l'effet d'un sort individuel lancé par la Voie d'Hypnos avec l'HN de la victime, demande que cette HN figure à nouveau dans la formule d'annulation. Les objets magiques sont généralement le résultat de plusieurs rituels ; ces rituels doivent être annulés l'un après l'autre en commençant par le dernier. Tant que le **Rituel d'Autonomie** n'a pas été annulé, l'objet se régénère complètement ; c'est-à-dire qu'il régénère même les sorts et rituels annulés, à raison de 1 toute les 12 heures. Pour annuler un rituel qui comporte un risque de **Souffle de Dragon**, il faut réussir avec une particulière minimum ou recevoir effectivement un **Souffle de Dragon**.

Part. Le minimum de r prévu pour une réussite particulière est seulement dépensé, variable selon la magie annulée.

Ech. T. Réactive le sort ou le rituel qui se trouve amplifié d'un nombre de points égal à r dépensés.





VOIE D'HYPNOS

SORTS INDIVIDUELS

Par la Voie d'Hypnos, ces sorts n'affectent qu'une seule créature sans aucun souci de zone. Le magicien ne peut lancer un de ces sorts que sur une seule créature à la fois ; même si celle-ci se déplace, l'effet du sort persiste. Une créature peut être soumise à l'effet de plusieurs sorts à la fois. Si les sorts sont diamétralement contradictoires, ils s'annulent ; si leurs effets sont divergents ou différents, ils s'ajoutent ou se soustraient. Une créature soumise à un sort par la Voie d'Hypnos peut de la même façon subir un sort de zone si elle entre dans une telle zone.

Portée. C'est la distance maximum entre l'index du magicien et la créature.

Durée. Contrairement aux zones, l'effet des sorts lancés par la Voie d'Hypnos dure jusqu'à la fin de la prochaine heure de naissance de la créature cible (HNC) et non pas celle du magicien.

Jets de Résistance. Ils peuvent être de deux sortes. Si le magicien connaît l'heure de naissance de la créature cible et l'inclut dans sa formulation, celle-ci n'a droit qu'à un demi JR. C'est-à-dire que son JR sera égal à la moitié de ses points actuels de rêve (éventuellement arrondis au chiffre inférieur) en pourcentage : $1/2 \text{ r\%}$. Si le magicien ne connaît pas l'heure de naissance de la créature cible, et donc ne l'inclut pas dans la formulation, ou inclut une heure de naissance erronée, celle-ci a droit à un double JR. C'est-à-dire que son JR sera égal à ses points actuels de rêve multipliés par 2, en pourcentage : $2\text{r\%}$. Dans tous les cas, le magicien n'a jamais que 11 risques sur 12 de se tromper s'il inclut une heure au hasard. Quel que soit son JR ($1/2$ ou $\times 2$), si la créature cible le réussit, le magicien doit immédiatement quant à lui réussir un JR égal à $5\text{r\%}$ (ses points actuels de rêve, moins la dépense du sort, multipliés par 5 %), faute de quoi il subit son propre sort en retour. Ceci n'est valable que pour les sorts lancés individuellement par la Voie d'Hypnos.

Formules. Voir les sorts marqués d'un astérisque de la Voie d'Oniros.

YEUX D'HYPNOS

Les Yeux d'Hypnos sont des sortilèges d'illusion visuelle. Ils obéissent tous aux mêmes règles fondamentales :

Les illusions ne sont jamais créées à partir de rien ; il s'agit toujours de faire passer quelque chose pour quelque chose d'autre. Par exemple, faire croire qu'une jeune fille (Humanoïde) est un vieillard barbu (Humanoïde), qu'une branche d'arbre (Végétal) est un serpent (Animal), qu'une pierre (Objet) est une miche de pain (Objet).

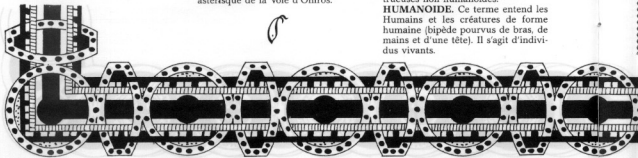
La Taille de l'illusion est toujours la même que celle de la réalité. Par exemple, on peut faire croire que cette souris (Animal) est un éléphant (Animal), mais on aura un éléphant de la Taille d'une souris ; on peut faire croire que ce garde (Humanoïde) près de la poterne n'est qu'une cruche d'eau (Objet) mais on aura une cruche de la Taille d'un garde.

L'illusion n'est rigoureusement que visuelle. Si le garde éternue, par exemple, on entendra la cruche éternuer. Si la réalité agit, l'illusion agira pareillement et on la verra agir pareillement. Si ce chat (Animal) est "transformé" en rosier (Végétal) et bondit après une souris, on verra un rosier bondir après une souris.

Tant qu'elle ne se conduit pas bizarrement, l'illusion est toujours parfaite et douée de mouvements restreints. Par exemple, la branche d'arbre "transformée" en serpent ondulera comme un vrai serpent, ouvrant et fermant sa gueule de serpent et tirant occasionnellement une langue fourchue. Mais la branche ne pourra pas se déplacer véritablement. Un serviteur (Humanoïde) "transformé" en statue (Objet) pourra respirer normalement, fermer et ouvrir les yeux, se soulager d'une jambe sur l'autre et, d'une manière générale, effectuer des mouvements restreints, la statue n'en paraîtra pas moins rigoureusement immobile ; mais si le serviteur lève le bras, la statue lèvera le bras.

ANIMAL. Ce terme entend tous les animaux vivants et créatures monstrueuses non humanoïdes.

HUMANOÏDE. Ce terme entend les Humains et les créatures de forme humaine (bipède pourvus de bras, de mains et d'une tête). Il s'agit d'individus vivants.



OBJET. Ce terme entend toutes les choses, de même que les végétaux et les créatures (Humanoïdes ou Animaux) morts. Un OBJET n'est constitué en principe que d'une seule chose, mais, à l'appréciation du Gardien des Rêves, on pourra considérer comme un OBJET un ensemble de choses logiquement liées. Par exemple, une porte, bien qu'elle soit constituée de plusieurs choses : des planches, des gonds, une serrure.

VEGETAL. Ce terme entend tous les végétaux vivants, c'est-à-dire encore liés à la terre. Une bûche, une fleur coupée, une pomme cueillie, par exemple, sont en termes d'illusion des objets.

INVISIBLE. C'est l'illusion qui consiste à faire croire que quelque chose n'existe pas (ou n'est pas là). Se souvenir que l'illusion n'est que visuelle.

L'illusion peut ne pas être complète ; elle peut n'affecter qu'un détail. Quelle qu'elle soit, elle doit toujours pouvoir se ranger dans l'une des 20 sortes d'illusion. Par exemple : vieillir un individu ou le rajeunir, le faire changer de sexe, modifier une partie de son anatomie (HUMANOÏDE EN HUMANOÏDE) ; changer la couleur de quelque chose (OBJET EN OBJET) ; faire apparaître des fleurs au bout d'une tige (vivante) (VEGETAL EN VEGETAL). Moins une illusion est "gourmande", plus elle a de chances d'être crue. Quand une illusion est lancée sur un Humanoïde, tous les objets qu'il porte au moment où le sort est lancé font partie de l'illusion. S'il se saisit ensuite d'un objet, celui-ci ne fera pas partie de l'illusion ; de même s'il se désaisit d'un objet ayant fait partie de l'illusion, celui-ci ne fera plus partie de l'illusion, même s'il le reprend. Par ailleurs, si un objet faisant partie de l'illusion globale est touché par une créature (ou un objet qu'elle touche), l'objet ne fera plus partie de l'illusion globale pour cette créature-là.

Exemple : un garde armé (HUMANOÏDE) est "transformé" en balai (un gros balai) (OBJET). On ne voit qu'un balai, l'armure et l'épée du garde font partie, globalement, de l'illusion. Si le garde ramasse ensuite une dague, par exemple, elle ne fera pas partie de l'illusion et l'on verra [allez savoir pourquoi !] une dague collée au manche du balai. De même, s'il laisse tomber son épée et la ramasse, l'épée sera désormais visible. Enfin, si le balai attaque, l'épée sera invisible tant qu'elle n'aura pas touché, ou été touchée [parée] ; et dans ce cas, elle ne sera visible que par la créature avec qui elle est entrée,

SORTS INDIVIDUELS

DECALAGE TEMPOREL* (Désolation) R-7 r3+
EGAREMENT* (Désolation) R-7 r2+
HYPER-AGRESSIVITE* (Collines) R-7 r2+
NON-AGRESSIVITE* (Sanctuaire) R-6 r6
NON-REVE* (Désolation) R-7 r1+
OUBLI* (Fleuve) R-4 r6
PETRIFICATION* (Marais) R-10 r6
PEUR* (Nécropole) R-6 r1+
PRODIGALITE* (Pont) R-5 r5
SOMMEIL* (Marais) R-4 r6
SUGGESTION* (Désert) R-9 r3+

YEUX D'HYPNOS

ANIMAL EN ANIMAL (Plaines) R-5 r2
ANIMAL EN HUMANOÏDE (Plaines) R-10 r5
ANIMAL INVISIBLE (Plaines) R-10 r5
ANIMAL EN OBJET (Plaines) R-8 r4
ANIMAL EN VEGETAL (Plaines) R-6 r3
HUMANOÏDE EN ANIMAL (Pont) R-10 r5
HUMANOÏDE EN HUMANOÏDE (Pont) R-6 r3
HUMANOÏDE INVISIBLE (Pont) R-11 r7
HUMANOÏDE EN OBJET (Pont) R-8 r4
HUMANOÏDE EN VEGETAL (Pont) R-9 r4
OBJET EN ANIMAL (Cité) R-6 r3
OBJET EN HUMANOÏDE (Cité) R-8 r4
OBJET INVISIBLE (Cité) R-8 r4
OBJET EN OBJET (Cité) R-3 r2
OBJET EN VEGETAL (Cité) R-4 r2
VEGETAL EN ANIMAL (Forêt) R-5 r2
VEGETAL EN HUMANOÏDE (Forêt) R-9 r4
VEGETAL INVISIBLE (Forêt) R-9 r4
VEGETAL EN OBJET (Forêt) R-7 r3
VEGETAL EN VEGETAL (Forêt) R-4 r2

Rituel de Conjuración

CONJURER LOUBLI (Lac) R-4 r4

Rituels d'Invocation

INVOCUER SON IMAGE (Nécropole) R-7 r1+
INVOCUER CREATURES D'AUTRES REVES (variable) R-var r var

Rituels de Lecture

DETECTION D'ENCHANTEMENT (Sanctuaire) R-3 r1
LECTURE D'AURA MAGIQUE (Sanctuaire et variable) R-var var
ENCENS D'HYPNOS (Nécropole) R-6 r6
ENCENS NOIR D'HYPNOS (Fleuve) R-11 r2+
GONG D'HYPNOS (Marais) R-9 r2+
GRAND ENCENS D'HYPNOS (Lac) R-13 r4+
HARPE D'HYPNOS (Monts) R-4 r1+
MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1+
VOIX D'HYPNOS (Désert) R-4 r4

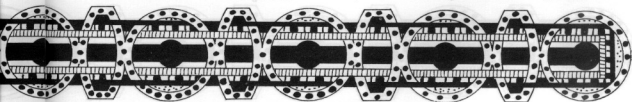
directement ou indirectement, en contact.

Autre exemple : si un personnage nu est rendu invisible et qu'on le touche, on sentira sa présence mais il restera invisible. Si le même personnage est rendu invisible **vêtu** et qu'on le touche par ses vêtements, le vêtement touché (et lui seul) deviendra visible ; mais il ne le deviendra que pour celui qui l'aura touché. Il est naturellement possible de rendre invisible l'homme (HUMANOÏDE INVISIBLE) et de rendre aussi invisibles ses vêtements (OBJET INVISIBLE), mais ce sont plu-

sieurs sorts ; qui plus est, chaque vêtement est un objet différent. Cette règle s'applique également aux animaux.

Quand une illusion est lancée sur un objet **contenant** (un sac, une boîte, une fiole) le contenu fait partie de l'illusion globale tant qu'il reste contenu et normalement caché.

Exemple : un coffret de pièces d'or (OBJET) "transformé" en citrouille (OBJET). On ne voit pas les pièces d'or. Mais si pour une raison ou une autre, le coffre s'ouvre, on verra s'ouvrir une citrouille pleine de pièces d'or.



Les **Yeux d'Hypnos** sont des Sortilèges. Ils sont lancés exactement comme les sorts, aux différences suivantes :

— Le récepteur du sort n'a pas de JR. Si un magicien veut donner, par exemple, l'illusion qu'Artigrel est un âne, celui-ci n'a rien à dire. Toutefois, le récepteur (quand il s'agit d'un Humanoïde ou d'un Animal) n'est jamais lui-même victime de l'illusion qu'il véhicule.

— Toutes les créatures conscientes (et "voyantes") mises en présence de l'illusion ont droit, elles, à un JR (un seul par personne). Si le JR réussit, elles ne sont pas victimes de l'illusion et voient la réalité ; si elles le manquent,

elles sont victimes de l'illusion et ne voient que la fausse semblance de la réalité. Ceci, même si leurs autres sens leur assurent qu'il ne s'agit que d'une illusion. Par exemple, on voit le rosier cité plus haut courir après une souris, se mettre à miauler, on le caresse et on sent un doux pelage, le rosier ronronne et se met à laper du lait. On est mille fois convaincu qu'il ne peut s'agir que d'une illusion, et pourtant, on ne voit et on continue à ne voir qu'un rosier !

— Le JR est égal à : r%.

Portée. E1. La distance maximum entre l'index du magicien et la "chose" qu'il veut déformer est égale à son **Empathie** × 1 m.

Durée. HNm. L'illusion dure jusqu'à la fin de la prochaine heure de naissance du magicien.

Part. Dans tous les cas, la moitié seulement des points de rêve (r) nécessaires est dépensée. (Arrondir éventuellement au chiffre inférieur).

Ech. T. Une illusion autre que celle voulue se manifeste. A décider par le Gardien des Rêves.

RITUELS DE CONJURATION, D'INVOCATION ET DE LECTURE

Les chances de réussite de ces rituels sont ajustées astrologiquement selon l'heure de naissance du magicien.

Les 20 sortes d'Illusions

ANIMAL EN ANIMAL (Plaines) R-5 r2
ANIMAL EN HUMANOÏDE (Plaines) R-10 r5
ANIMAL EN INVISIBLE (Plaines) R-10 r5
ANIMAL EN OBJET (Plaines) R-8 r4
ANIMAL EN VÉGÉTAL (Plaines) R-6 r3
HUMANOÏDE EN ANIMAL (Pont) R-10 r5
HUMANOÏDE EN HUMANOÏDE (Pont) R-6 r3
HUMANOÏDE EN INVISIBLE (Pont) R-11 r7
HUMANOÏDE EN OBJET (Pont) R-8 r4
HUMANOÏDE EN VÉGÉTAL (Pont) R-9 r4
OBJET EN ANIMAL (Cité) R-6 r3
OBJET EN HUMANOÏDE (Cité) R-8 r4
OBJET EN INVISIBLE (Cité) R-8 r4
OBJET EN OBJET (Cité) R-3 r2
OBJET EN VÉGÉTAL (Cité) R-2 r2
VÉGÉTAL EN ANIMAL (Forêt) R-5 r2
VÉGÉTAL EN HUMANOÏDE (Forêt) R-9 r4
VÉGÉTAL EN INVISIBLE (Forêt) R-9 r4
VÉGÉTAL EN OBJET (Forêt) R-7 r3
VÉGÉTAL EN VÉGÉTAL (Forêt) R-4 r2

CONJURER L'OUBLI (Lac) R-4 r4

portée E1
durée aucune, instantanée
JR aucun
effet Accompli avec succès, ce rituel permet d'annuler l'effet d'un sort d'**Oubli** (de zone ou individuel). Il permet également de faire renaître des souvenirs oubliés chez la créature sur qui il est accompli. Ces souvenirs oubliés peuvent être des souvenirs de précédents rêves (précédentes "incarnations"). Dans tous les cas, c'est au Gardien des Rêves de juger si la créature peut posséder un tel souvenir. Le souvenir ne peut venir que sous forme de réponse à une question. Le rituel ne permet qu'un seul souvenir.

Part. 2r seulement dépensés.

Ech. T. Le magicien est immédiatement victime d'un sort individuel d'**Oubli**.

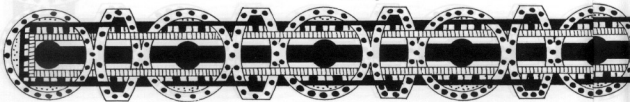
INVOKER SON IMAGE (Nécropole) R-7 r1+

portée spéciale
durée 1 round par r dépensé
JR aucun
effet

Ce rituel est une amplification du **Miroir d'Hypnos** (voir ci-après). Le magicien doit se tenir à moins d'un mètre d'un miroir, ou d'une surface réfléchissante, comme de l'eau calme par exemple. Comme avec le **Miroir d'Hypnos**, le magicien se concentre sur un lieu architectural précis ou une personne précise qu'il connaît déjà visuellement. Il doit savoir où se trouve le lieu (s'il choisit de se concentrer sur un lieu) ; il peut ne pas savoir où se trouve la personne (s'il choisit de se concentrer sur elle). La distance le séparant du lieu ou de la personne n'est sujette à aucune limitation (des milliers de kilomètres sont possibles). Comme avec le **Miroir d'Hypnos**, le miroir auquel il fait face lui montre alors la personne dans son environnement actuel, ou le lieu avec ses habitants éventuels. La différence avec le **Miroir d'Hypnos** est qu'il entend également la scène (l'image + le son). Qui plus est sa propre image ne disparaît pas du miroir, mais fait partie intégrante de la scène, et une image identique (la sienne telle qu'elle est réfléchie) apparaît dans le lieu réel. La personne ou les occupants du lieu peuvent la voir. Par le biais d'un miroir, le magicien projette en fait son image à distance. L'image peut parler, entendre, et donc communiquer avec les personnes réelles. Toutefois, elle est rigoureusement intangible et ne peut entreprendre aucune action physique : ce n'est qu'un fantasme sans substance. L'image peut se déplacer, mais ne peut quitter le cadre du miroir. Le magicien réel ne voit pas par les yeux de l'image, il ne voit que ce qu'il y a en face de lui dans le miroir. Le magicien doit décider au moment de la formulation du nombre de points de rêve qu'il dépense. La durée de la "communication" est de 1 round par r dépensé.

Part. 1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. Le miroir se brise (ou l'eau se transforme en vapeur) et le magicien est frappé par une **Queue de Dragon**.



INVOKER CREATURES D'AUTRES REVES (variable)

portée E1
durée HNm maximum
JR aucun

effet Ce rituel permet d'invoker une créature d'un autre plan du rêve, de la faire se matérialiser dans le monde "réel" tout en la liant par un pacte. La créature doit généralement accomplir quelque chose pour pouvoir se libérer et retourner dans son plan. Chaque créature invocable correspond à un rituel d'invocation spécifique. On n'en donnera ci-après qu'un seul exemple. Les Gardiens des Rêves sont invités à en inventer d'autres, en respectant toutefois les règles fondamentales suivantes :

— Chaque créature doit être invoquée dans un lieu **spécifique** des Terres Médiannes.

— La créature ne peut rendre spécifiquement qu'un seul type de service, toujours le même selon les créatures.

— Son arrivée dans le "monde" produit une déchirure dans la trame du Rêve.

— Dès que le service est rendu ou, au plus tard, à la fin de la prochaine heure de naissance du magicien, la créature retourne dans son plan d'origine et la déchirure est comblée.

— Les objets accompagnant éventuellement les créatures obéissent strictement aux mêmes lois qu'elle.

— Si la créature est tuée durant son séjour dans le "monde", ses restes y demeurent et la déchirure n'est pas comblée. D'autres créatures peuvent alors arriver.

— Tant que la créature vit et est liée au pacte, aucune autre créature de sa race ne peut franchir la déchirure et entrer dans le "monde".

— Si le magicien fait un **échec total**, la créature apparaît sans être liée. Elle peut se retourner contre le magicien. Qui plus est, la déchirure reste ouverte et d'autres créatures du même genre peuvent librement envahir le monde.



Exemple

INVOCATION D'UN GUERRIER SORDE (Cité Sordide D13) R-7 r8

portée E1
durée HNm maximum
JR aucun

effet Dans la Cité Sordide D13, le magicien rencontre en demi-rêve un Guerrier Sorde et l'oblige à se matérialiser dans le monde réel ; le guerrier apparaît dans les limites de la portée (E1). Le seul service qu'on puisse lui demander est de faire usage de ses compétences de guerrier. Le Guerrier Sorde se dématérialise au plus tard à la fin de la prochaine HN du magicien (lui et son équipement). Dans le "monde", le Guerrier Sorde se comporte en tous points comme un Humanoïde normal ; ce n'est pas une créature magique ; il peut être blessé et tué. Il n'obéit qu'au magicien qui l'a invoqué.

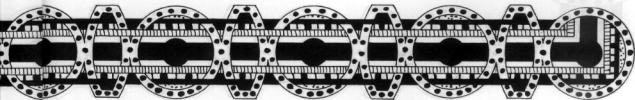
Les caractéristiques du Guerrier Sorde doivent être tirées comme celles d'un Humain, avec toutefois un bonus de +2 en **Taille**, **Constitution**, **Force** et **Agilité**, et un bonus de +3d6 points en **Endurance**. Il se matérialise toujours armé d'une **épée large**, d'une **dague** et d'un **bouclier lourd**. Son armure est toujours une armure de mailles + plaques, indice de protection d6+6. Il peut avoir de 5 à 10 niveaux (d6+4) dans les compétences de combat pré-citées, ainsi qu'en **corps à corps** et en **esquive**. Il peut avoir de 0 à 9 niveaux (d10-1) dans les compétences suivantes : **Escalade**, **Saut**, **Equitation**, **Natation** et toutes les **Survies**.

Part. 4 r seulement dépensés.

Ech. T. Le Guerrier Sorde est libre d'agir à sa guise ; il n'est pas lié. Et d'autres que lui peuvent arriver par la déchirure.

DETECTION D'ENCHANTEMENT (Sanctuaire) R-3 r1
voir la **Voie d'Oniros**.

LECTURE D'AURA MAGIQUE (Sanctuaire et variable)
voir la **Voie d'Oniros**.



ENCENS D'HYPNOS (Nécropole) R-6 r6

portée spéciale
durée spéciale
JR aucun, spécial
effet Ce rituel permet d'assister aux rêves des autres. Au moment de l'accomplissement du rituel, le magicien doit faire brûler de l'encens et se concentrer sur la personne de son choix, qu'il doit connaître visuellement. La distance le séparant du rêveur n'est sujette à aucune limitation. Si cette personne ne dort pas (et donc ne rêve pas), il ne se passe rien (aucune dépense de r). Si la personne dort et rêve, les images de son rêve apparaissent dans la fumée d'encens. Si la personne réussit alors un jet de $r \times 5\%$, le magicien lui apparaît en rêve (lui-même se voit alors, plus ou moins distordu, dans la fumée d'encens). Le magicien peut rompre le rituel ou communiquer avec la personne ; il peut lui "parler en rêve". La personne ne peut pas lui répondre. La communication s'arrête automatiquement à la fin de l'heure en cours.

Part. 3r seulement dépensés.

Ech. T. Rien ne se passe ; et le magicien dépense 12r.

ENCRE NOIRE D'HYPNOS (Fleuve) R-11 r2+

portée E2
durée spéciale
JR aucun
effet Ce rituel permet de voir dans le passé. Il doit être accompli au-dessus d'une vasque emplies d'encre noire. La vasque elle-même doit se trouver dans le lieu dont le magicien veut visualiser le passé. Dans le miroir d'encre noire, le magicien voit alors se dérouler une scène du passé du lieu au centre duquel se trouve la vasque. La portée réfléchit par la vasque est une zone dont elle est le centre et dont le diamètre est égal en mètres à deux fois l'Empathie du magicien. Au moment de la formulation, le magicien précise le recul exact dans le temps qu'il désire, par exemple : il y a 19 ans, 5 mois, au début de l'heure de la Couronne. Pour chaque 2r dépensés, le magicien peut reculer de 100 ans. L'image de l'encre noire se brouille automatiquement à la fin de l'heure en cours. Notez que la vasque ne reproduit que l'image, pas le son.

Part. 2r seulement dépensés quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. Le magicien dépense 4r de plus et voit une scène située à une époque différente (à décider par le Gardien des Rêves).

GONG D'HYPNOS (Marais) R-9 r2+

portée E2
durée spéciale
JR aucun
effet Ce rituel permet d'entendre dans le passé. Le Gong est au son ce que l'Encre Noire est à l'image. Le rituel doit être accompli à moins d'un mètre d'un gong qui doit lui-même se trouver au centre du lieu dont le magicien veut entendre le passé. Le gong se met à vibrer et reproduit les sons du passé. La portée est une zone dont le gong est le centre et dont le diamètre est égal en mètres à deux fois l'Empathie du magicien. Au moment de la formulation, le magicien précise exactement le recul dans le temps qu'il désire. Pour chaque 2r dépensés, le magicien peut reculer de 100 ans. Le gong cesse automatiquement de vibrer à la fin de l'heure en cours.

Part. 2r seulement dépensés quel que soit le nombre prévu.

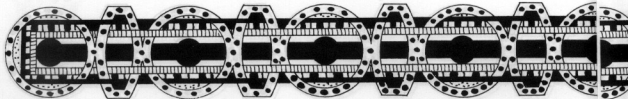
Ech. T. Le magicien dépense 4r de plus et entend des sons venus d'une époque différente (à décider par le Gardien des Rêves).

GRAND ENCENS D'HYPNOS (Lac) R-13 r4+

portée E2
durée 1 round par 4r
JR aucun
effet Ce rituel permet de percevoir un autre plan du Rêve à travers une déchirure. Les déchirures de la trame du Rêve sont généralement visibles : celles qui permettent le passage d'un autre plan du Rêve vers le monde "réel" se caractérisent par une réverbération jaune de la lumière ; celles qui permettent le passage du monde "réel" vers un autre plan, par une réverbération mauve. Le magicien doit se trouver devant l'une de ces réverbérations, à une distance maximum égale en mètres à deux fois son Empathie, et faire brûler de l'encens entre lui et la réverbération. Alors, au lieu de ne voir qu'une réverbération de la lumière, il voit réellement dans l'autre plan, en surimpression dans la fumée d'encens, comme s'il regardait par une fenêtre. Son angle de vue est donc limité. Qui plus est, il voit mais n'entend pas. La durée de la perception est de 1 round par 4r dépensés.

Part. 2r seulement dépensés quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. Le magicien dépense 4r de plus ; et il ne se passe rien.



HARPE D'HYPNOS (Monts) R-4 r1+

portée spéciale
durée 1 round par r dépensé
JR aucun

effet Ce rituel permet d'entendre à distance. Il doit être accompli près d'une harpe, d'un luth ou d'un autre instrument à cordes. Le magicien se concentre sur une personne dont il a déjà entendu la voix. Il peut ne pas savoir où se trouve cette personne, et la distance l'en séparant n'est sujette à aucune limitation. L'instrument à cordes se met à vibrer et reproduit les paroles de la personne si elle est en train de parler ; de même, il reproduit tous les sons que la personne est actuellement capable d'entendre. [C'est une sorte de microphone à distance]. La durée de la communication est de 1 round par 1r dépensé.

Part. 1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. Le magicien dépense 2 r de plus ; l'instrument de musique vole en éclats ; et le magicien est frappé par une **Queue de Dragon**.

VOIX D'HYPNOS (Désert) R-4 r4

portée aucune
durée spéciale
JR aucun

effet Ce rituel permet de détecter le mensonge et la vérité. Il doit avoir lieu dans les 12 heures qui suivent une conversation ; et le magicien doit être seul. Durant le round qui suit l'accomplissement du rituel, le magicien se remémore toute la conversation, même si celle-ci a duré 2 heures, par exemple. (Son temps mental devient élastique). De fait, il entend à nouveau toute la conversation (comme s'il écoutait une bande de magnétophone). Tant que son interlocuteur dit la vérité, sa voix est belle et mélodieuse ; s'il ment par omission ou inconsciemment, sa voix devient normale ; et s'il se met à mentir volontairement, sa voix devient horrible. Le rituel ne peut ainsi faire re-parler qu'une seule personne et pour une seule conversation.

Part. 1r seulement dépensé.

Ech. T. Le magicien dépense 2 r de plus ; et la voix est tour à tour belle et horrible aléatoirement (à décider par le Gardien des Rêves).

MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1+

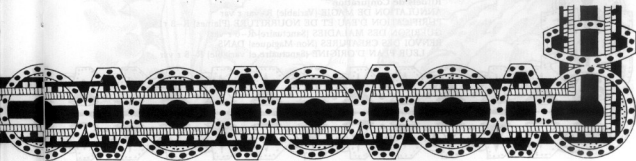
portée spéciale
durée 1 round par r dépensé
JR aucun

effet Ce rituel permet de voir à distance. Il doit être accompli à moins d'un mètre d'un miroir ou d'une surface réfléchissante, comme de l'eau calme par exemple. Le magicien se concentre sur un lieu **architectural** précis (un coin de forêt, un sentier, un versant de colline, par exemple, ne sont pas des lieux **architecturaux**) qu'il a déjà visité et peut mentalement visualiser parfaitement.

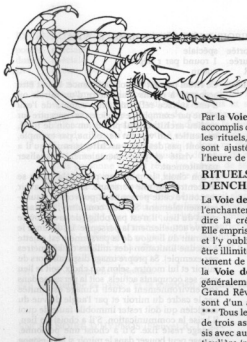
A son choix, le magicien peut à la place se concentrer sur une personne. Il doit déjà avoir rencontré cette personne et pouvoir la visualiser mentalement. S'il doit connaître l'emplacement du lieu, il n'est pas obligé de savoir où se trouve actuellement la personne. La distance le séparant du lieu ou de la personne n'est sujette à aucune limitation (des milliers de kilomètres par exemple). Sa propre image disparaît alors du miroir et lui montre, selon son choix, soit le lieu avec ses occupants actuels, soit la personne dans son environnement actuel. L'image est limitée par le cadre du miroir et par l'angle de vue du magicien qui doit rester immobile faute de quoi il brise la communication. S'il a choisi un lieu, l'image reste fixe. S'il a choisi une personne, l'image peut bouger dans le miroir si la personne se déplace (comme si la personne servait de caméra) ; la personne, en l'occurrence, est toujours au centre du miroir et vue de face. Le reste du paysage que le magicien peut donc percevoir dans le miroir est ce qui se trouve de part et d'autre et **derrière** elle. La durée de la communication est de 1 round par 1r dépensé.

Part. 1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. Le magicien dépense 2r de plus, le miroir vole en éclat (l'eau se transforme en vapeur) ; et le magicien est frappé par une **Queue de Dragon**.



VOIE DE NARCOS



Par la Voie de Narcos ne peuvent être accomplis que des Rituels. Comme tous les rituels, leurs chances de réussite sont ajustées astrologiquement selon l'heure de naissance du magicien.

RITUELS D'ENCHANTEMENT

La Voie de Narcos est spécialisée dans l'enchantement de la matière, c'est-à-dire la création d'objets magiques. Elle emprisonne le Rêve dans la matière et l'y oublie pour une durée qui peut être illimitée ; c'est pourquoi l'enchantement de la matière est accompli par la Voie de l'Oubli. Cet oubli étant généralement contre la nature du Grand Rêve, la plupart de ces rituels sont d'un accomplissement périlleux. *** Tous les rituels dont le titre est suivi de trois astérisques doivent être réussis avec au minimum une réussite particulière (réussite particulière ou réussite critique). Si la réussite n'est que significative ou normale, le rituel est effectivement accompli mais le magicien est immédiatement frappé par un Souffle de Dragon. Si survient un échec normal, le rituel n'est pas accompli et le magicien est frappé par un Souffle de Dragon. Si survient un échec total, non seulement le rituel n'est pas accompli, mais l'objet en train d'être enchanté vole en éclats et est complètement pulvérisé ; qui plus est, le magi-

cien est frappé par 2 Souffles de Dragon. La création d'un objet magique est une décision grave.

Seules peuvent être enchantées l'EAU et les GEMMES.

Par EAU on entend tous les fluides aqueux même s'ils ne sont pas strictement composés d'eau pure (tisanes, décoctions, breuvages).

Par GEMMES on entend toutes les pierres précieuses translucides.

Enchanter un fluide ou une gemme consiste à lui conférer des points de rêve. Par l'intermédiaire du rêve qu'il leur confère, le magicien leur transmet certains pouvoirs. De fait, elles se comportent alors comme des créatures rêvantes, en quelque sorte, et leur pouvoir dépend de leurs points de rêve.

Enchanter un fluide revient à créer une **Potion Magique**.

Enchanter une gemme est le point de départ de la création d'un **objet magique**, la gemme enchantée pouvant être incrustée dans l'objet ou, sous forme de poudre, mêlée à son alliage s'il s'agit d'un objet de métal.

Inertie. Le pouvoir d'un objet magique dépend de ses **points de rêve actifs**. La matière présentant une inertie naturelle au rêve, des points de rêve doivent être dépensés simplement pour la compenser. L'inertie de l'eau (et des fluides) est nulle : tous les points de rêve qui lui sont conférés sont directement actifs.

RITUELS D'ENCHANTEMENT

ENCHANTEMENT [Cité] R-4 r1+
PERMANENCE*** [Sanctuaire] R-5 r1+
AUTONOMIE*** [Lac] R-6 r var
PURIFICATION [Nécropole] R-4 r6
ALLIANCE [Pont] R-6 r6
INDIVIDUALITE [Désert] R-4 r4
ECAILLE D'ACTIVITE*** [Désolation] R-8 r7
ECAILLE DE PASSIVITE*** [Gouffre] R-8 r7
ECAILLE D'EFFICACITE*** [Monts] R-6 r7
ECAILLE DE RESISTANCE*** [Forêt] R-6 r7
GRANDES ECAILLES DE NARCOS*** [Variable] R-var r var

Rituels de Lecture

DETECTION D'ENCHANTEMENT [Sanctuaire] R-3 r1
LECTURE D'AURA MAGIQUE [Sanctuaire et variable]

Rituels de Conjuración

ANNULATION DE MAGIE [Variable] R-var r var
PURIFICATION D'EAU ET DE NOURRITURE [Plaines] R-3 r1+
GUERISON DES MALADIES [Sanctuaire] R-6 r var
RENOI DES CREATURES (Non-Magiques) DANS
LEUR PLAN D'ORIGINE [Sanctuaire et variable] R-8 r var







L'inertie d'une gemme dépend de sa pureté. Qu'elles soient diamant, émeraude ou saphir, les gemmes ont une échelle de pureté allant de 1 (les moins pures) à 7 (les plus pures). L'inertie d'une gemme est égale à 7 moins sa pureté. Une gemme de pureté 7 a donc une inertie de zéro, comme les fluides. L'inertie de la matière est résumée dans la table ci-dessous.

Eau, fluides	0
Gemmes	7 - pureté
Or	7
Argent	14
Cuivre, étain, bronze	21
Fer	28
Plomb	35
Cuir, corne, bois	28
Terre, roc, verre	21
Ailes. On appelle aile (tout court) chaque ensemble de 7 points de rêve contenus dans l'objet, en comptant aussi bien les points actifs que les points inertes. Chaque aile commencée compte pour une aile entière. Ainsi, de 1 à 7 points de rêve, un objet a une aile, de 8 à 14 il en a deux, de 15 à 21 il en a trois, et ainsi de suite. On appelle aile active chaque ensemble de 7 points de rêve en ne comptant que les points actifs. Ainsi, une gemme de pureté 3, inertie = 4, enchantée à 15 points de rêve a 3 ailes dont 2 ailes actives (15 - 4 = 11).	

Gemmes enchantables. La Taille des gemmes est mesurée en pépins (voir chapitre L'EQUIPEMENT). Pour être enchantable, la Taille d'une gemme, mesurée en pépins, doit être supérieure à son inertie. Ainsi, pour être enchantable, une gemme de pureté 5 (inertie = 2) doit avoir au minimum une Taille de 3 pépins. Une gemme de la plus grande pureté possible, 7, doit avoir au minimum une Taille de 1 pépin.

Poudre de gemme. Dans l'optique d'un enchantement, les gemmes ne peuvent être correctement pulvérisées que par un procédé alchimique. Seul un tel procédé permet de conserver un lien entre les multiples particules de gemme et permet à celle-ci de conserver une unité tout en étant réduite en poudre. De même, dans le cas où plusieurs gemmes sont réduites en poudre avant d'être mêlées à un alliage, dans le but de conférer plusieurs pouvoirs à l'objet, seule la pulvérisation alchimique permet de faire conserver leur indépendance aux gemmes une fois leurs poudres mélangées. Cela n'empêche pas qu'un rituel d'Individualité doit tout de même être accompli pour chaque "gemme".

Une gemme alchimiquement pulvérisée doit être conservée avant son utili-

sation dans un petit récipient en verre hermétiquement bouché. Une gemme pulvérisée garde la même pureté et la même Taille (poids) que la même gemme entière. Par définition, une "dose" de poudre de gemme ne peut provenir que de la même gemme, individuellement parlant ; si l'on mélange la poudre de plusieurs gemmes alchimiquement pulvérisées, on n'obtient pas simplement une plus grande quantité de poudre, on continue d'avoir plusieurs gemmes indépendantes sous la forme d'un invraisemblable puzzle de poudre. Ceci est important quand on sait qu'on ne peut enchanter qu'une seule gemme à la fois et que chaque gemme doit être enchantée séparément. Si l'on enchanter un tas de poudre formé de plusieurs gemmes, on n'enchantera en fait qu'une partie de la poudre ; les particules correspondant à une gemme (la moins pure / plus petite en premier) ; des rituels successifs peuvent permettre d'enchanter le reste, gemme après gemme.

Pour connaître la recette de Pulvérisation Alchimique et être capable d'effectuer l'opération, il faut, outre posséder un laboratoire d'alchimie, avoir développé la compétence Alchimie au niveau +3 minimum. L'action elle-même (Pulvérisation Alchimique) a une durée de base de 2 heures et une difficulté -4. L'action est tentée avec la caractéristique Intellect. Un échec normal permet une nouvelle tentative (ajustée à -1 selon les règles usuelles).

Objets magiques. Tous doivent avoir une ou plusieurs gemmes enchantées faisant partie de leur structure, incrustées ou sous forme de poudre mêlée à l'alliage. Réduit à sa plus simple expression, un objet magique peut n'être qu'une gemme toute seule. Quand il s'agit d'un objet véritable, il doit être créé par les mains du magicien à partir de matériaux bruts. S'il s'agit de métal, il doit être fondu ou forgé par lui. Le magicien peut également enchanter un objet déjà manufacturé, mais avant d'y allier la gemme, il doit le purifier par un rituel de Purification.

Une gemme ne peut avoir qu'un seul pouvoir. Un objet peut avoir plusieurs pouvoirs s'il comprend plusieurs gemmes (une par pouvoir).

Un objet magique peut :

- Lancer un sort (Ecaïlle d'Activité)
- Protéger contre un sort (Ecaïlle de Passivité)
- Être magiquement plus efficace selon sa propre nature (Ecaïlle d'Efficacité)
- Être plus solide (Ecaïlle de Résistance)
- Être doué d'un pouvoir sans rap-

port avec sa propre nature

[Grande Ecaïlle de Narcos]

L'Enchantement confère des points de rêve ; ces points ne sont pas stables ; la Permanence les stabilise. Un objet magique dépense des points de rêve quand il fonctionne (tout comme un magicien), l'Autonomie lui permet de les récupérer. L'alliage ou incrustation de la gemme avec l'objet se fait par un rituel d'Alliance. Plusieurs gemmes avec des pouvoirs différents peuvent être alliées à un même objet, sur chacune doit alors être accompli un rituel d'Individualité.

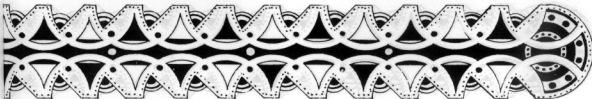
Potions magiques. Elles sont de trois sortes. La première consiste en des tisanes, décoctions et autres breuvages (alchimiques ou non) dont l'enchantement ne fait qu'accentuer, rendre magiques, les effets naturels. L'enchantement suffit ; il n'y a pas besoin d'ecaïlle d'Efficacité. C'est le cas des Potions de Guérison qui ne sont que de simples décoctions d'Herbes de Soin sur lesquelles a été accompli un rituel d'Enchantement (voire de Permanence). La seconde sorte consiste en un fluide (de l'eau pure suffit) sur lequel est ensuite posée une Ecaïlle d'Activité ou de Passivité, permettant au buveur de lancer un sort ou d'y résister.

La troisième consiste en un simple fluide sur lequel a été posée une Grande Ecaïlle de Narcos, affectant le buveur de diverses façons, selon l'ecaïlle.

Aucune gemme n'est jamais incluse dans les potions ; les potions ont un usage unique.

Maîtrise des Objets Magiques. Le Magicien créateur maîtrise automatiquement son objet. Si celui-ci passe en d'autres mains, il doit être maîtrisé par le nouveau possesseur, faute de quoi sa magie n'opère pas. S'il est maîtrisé, l'ancien possesseur ne le maîtrise plus et devra éventuellement le maîtriser à nouveau s'il lui revient entre les mains. Un objet magique ne peut avoir qu'un seul maître à la fois.

Un objet magique n'est maîtrisable qu'au moment où l'on s'en sert comme on doit s'en servir. S'en servir comme on le doit peut être évident pour les objets rendus simplement plus efficaces comme par exemple une épée permettant de mieux combattre, une lampe d'éclairer plus loin, un balai de mieux balayer. Pour les objets capables de lancer un sort (Ecaïlle d'Activité) ou doués d'un pouvoir sans rapport avec leur propre nature (Grande Ecaïlle de Narcos), s'en servir comme on le doit suppose avoir l'idée de leur pouvoir. Cette idée peut être une connaissance



préalable véritable obtenue par un rituel de **Lecture d'Aura Magique**, une connaissance supposée (si l'on vous dit : « Ce tapis est un tapis volant », vous pouvez avoir l'idée que c'en est un), ou le résultat d'un souhait ou d'un désir.

Exemple. Artighel porte à son insu un anneau d'invisibilité. Bien qu'il le porte correctement (à son doigt), il n'est pas invisible. Il ne l'est pas parce qu'il n'a pas l'idée qu'il pourrait l'être. Survient un "ennemi" et Artighel souhaite ne pas être vu [il souhaite en fait se dissimuler au plus tôt, mais c'est la même chose]. Le désir d'Artighel correspondant au pouvoir de l'anneau et Artighel le portant donc maintenant comme il doit être porté (= avec l'idée de ne pas être vu), l'anneau devient maîtrisable. De fait, il exige maintenant d'être maîtrisé. Si Artighel réussit son jet de maîtrise, l'anneau le rend aussitôt invisible. Les fois suivantes, Artighel n'aura simplement qu'à souhaiter être invisible pour que l'anneau lui obéisse. Il suffit qu'Artighel ne veuille plus être invisible pour qu'il cesse de l'être.

Les objets magiques de protection (**Écailles de Passivité** ou **Grandes Écailles de Narcos**) répondent au désir inconscient du possesseur d'être protégé ; ils fonctionnent donc toujours quand il le faut (à condition d'être maîtrisés). Mais ils ne sont maîtrisables la première fois que face au danger réel contre lequel ils protègent.

Le pouvoir de résistance (**Écaille de Résistance**) n'a pas besoin d'être maîtrisé. Un objet rendu plus résistant le demeure qu'il soit maîtrisé ou non. Certains objets enchantés par des rituels particuliers de la **Voie de Thanatos** peuvent maîtriser leur possesseur au lieu d'être maîtrisés par lui. Dans tous les cas litigieux, c'est au Gardien des Rêves de juger si les conditions de maîtrise sont réunies ou non.

Dans tous les cas, l'objet n'a besoin d'être maîtrisé qu'une seule fois par son possesseur actuel. Il l'utilise ensuite sans avoir à le maîtriser à nouveau.

Jet de Maîtrise. Maîtriser un objet magique se fait par un jet de dés sur la Table de Résolution en prenant pour caractéristique le nombre actuel de points de rêve et pour difficulté le nombre d'ailes actives de l'objet. Si la maîtrise réussit, le nouveau maître dépense immédiatement un nombre de points de rêve égal au nombre d'ailes actives de l'objet. Si le jet de maîtrise échoue, il ne se passe en principe rien (sauf **Voie de Thanatos**), mais l'apprenti-maître ne pourra tenter un nouveau jet de maîtrise que dans 12 heures (1 jour) au plus tôt.

Le jet de maîtrise n'est toujours ajusté que par la difficulté (nombre d'ailes actives) ; aucune compétence, pas même le Draconic n'est utilisée.

Maîtrise Partielle. Quand un objet a plusieurs pouvoirs (plusieurs gemmes individualisées) chacun doit être maîtrisé l'un après l'autre. Si les pouvoirs participent de la même idée, ils peuvent être maîtrisés dans le même round ; dans le cas contraire, ils ne sont maîtrisables que quand l'idée devient présente.

Selon les cas, les pouvoirs doivent être maîtrisés dans l'ordre où les rituels correspondants ont été accomplis (**Grandes Écailles de Narcos**) ou dans l'ordre où leur utilité se fait sentir (**Activité, Passivité, Efficacité**). Dans tous les cas, une réussite à la maîtrise d'un pouvoir permet de passer à la maîtrise du pouvoir suivant ; un échec à la maîtrise d'un pouvoir empêche de passer à la maîtrise du pouvoir suivant ; cette dernière ne devient possible que quand le premier pouvoir a été maîtrisé ; et ceci même si les différents pouvoirs ne participent pas de la même idée.

Exemple. L'anneau d'invisibilité d'Artighel est un anneau en or (inertie = 7) contenant dans son alliage la poudre de 3 gemmes chacune de pureté 5 (inertie = 2). L'anneau a au total été enchanté à 48 points de rêve, mais 27 d'entre eux sont inertes ($(7+2) \times 3 = 27$) et 21 seulement sont actifs : 7 points par gemme, soit une aile par gemme. Les trois gemmes ayant des pouvoirs liés à la même idée mais différents, il faut trois jets de maîtrise qui peuvent avoir lieu l'un après l'autre dans le même round. Chaque gemme ayant une aile, les jets de maîtrise sont à -1. Artighel a 14 points de rêve. Son premier jet, 14 à -1 = 63 %, réussit et Artighel devient invisible, mais lui seul : pas ses vêtements ni son équipement. Il dépense un point de rêve.

Son second jet, tenté immédiatement, est de 13 à -1 = 58 %, réussit aussi, et tout ce qui touche strictement à sa peau devient invisible. Le troisième jet, tenté dans la foulée, est de 12 à -1 = 54 %. Malheureusement, celui-ci échoue et tout ce qui est accroché aux vêtements d'Artighel, sa ceinture, son sac, reste visible, semblant flotter dans l'air... Laissons Artighel se débrouiller avec son invisibilité incomplète. Les deux premiers pouvoirs sont désormais maîtrisés et n'auront plus à l'être. Le dernier ne pourra l'être au plus tôt que dans 12 heures. Artighel ayant bien maintenant l'idée des pouvoirs de son anneau, il pourra le faire chez lui, tranquillement. (Voir **Anneau d'Invisibi-**

lité, Grandes Écailles de Narcos).

Maîtrise des Potions. Les potions ne peuvent avoir qu'un seul pouvoir ; elles sont d'autre part d'un usage unique : une fois bues, elles n'existent plus. La maîtrise d'une potion se fait différemment. Le buveur joue simplement un jet de résistance normal : JR = r%. Si l'échoue, la magie fait effet, bénéfique ou maléfique ; si l'a réussi, il a bu la potion pour rien et celle-ci n'a aucun pouvoir, bénéfique ou maléfique.

Les Écailles. On appelle *écaille*, par allusion aux écailles de lumière dont sont censés être couverts les Dragons, les touches de pouvoir conférées aux objets enchantés. Les règles suivantes s'appliquent à toutes les écailles.

- Chaque gemme enchantée (faisant ou non partie d'un objet) ou chaque potion ne peut recevoir qu'une écaille d'une même sorte conférant un même pouvoir ou bonus.
- Quand une gemme ou une potion peut recevoir plusieurs fois la même écaille, un rituel de **Purification** doit avoir lieu entre chaque.
- Une gemme ou une potion ne peut pas recevoir un nombre d'écailles supérieur à son nombre d'ailes actives.

Dépense de rêve. Un objet capable de lancer un sort dépense normalement les points de rêve correspondant au sort.

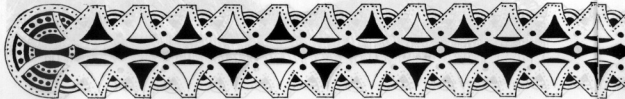
Un objet protégeant contre un sort dépense 1 point de rêve quel que soit le sort (coût normal d'un JR réussi).

Un objet rendu plus efficace dépense autant de points de rêve qu'il a d'**Écailles d'Efficacité**, chaque fois qu'il est activé et/ou pour chaque heure d'activité.

Un objet devenu plus résistant dépense autant de points de rêve qu'il a d'**Écailles de Résistance** chaque fois que sa résistance est mise en cause.

La dépense des objets doués d'un pouvoir impropre à leur nature (**Grandes Écailles de Narcos**) est variable selon les cas.

Dans tous les cas où un objet a plusieurs pouvoirs (plusieurs gemmes), chaque gemme est toujours considérée individuellement. Quand un certain pouvoir d'un objet est activé, c'est la gemme correspondante et elle seule qui dépense ses points de rêve. De même, chaque gemme récupère ses points de rêve chacune de son côté.



ENCHANTEMENT [Cité] R-4 r1+

portée spéciale
durée spéciale
JR aucun

effet C'est le rituel de base de tout enchantement. C'est par lui que le magicien confère des points de **rêve** à un fluide ou à une gemme. Il doit toucher son matériau lors de la formulation. Il décide du nombre de points de **rêve** qu'il veut lui conférer et dépense lui-même un nombre de points de **rêve** [r] identique. Tous les points peuvent ne pas être **actifs**. Le nombre de points **actifs** est égal à : nombre total de points de **rêve** conférés **moins** inertie du matériau (fluide ou gemme). Tous les points conférés à un fluide sont automatiquement **actifs**. Seuls les points **actifs** ont un pouvoir magique effectif, mais tous les points (**actifs** + **inertes**) entrent dans la détermination du nombre d'**ailles**. Un fluide ou une gemme enchantés perdent automatiquement 1 point de **rêve** au début de chaque nouvelle journée, au début de chaque nouvelle heure du Vaisseau, à moins de les stabiliser par un rituel de **Permanence**. Les points **actifs** disparaissent en premier, puis les points **inertes**. Ainsi une potion de Guérison, par exemple, enchantée à 5 points de **rêve** aura perdu tous ses points au bout de 5 jours et n'aura donc plus aucun pouvoir magique. Des points de **rêve** peuvent être rajoutés à un fluide ou à une gemme au moyen d'un autre **Enchantement**. Toutefois, pour qu'un autre **Enchantement** soit possible, il faut : 1) que le matériau ait encore des points **actifs**. 2) accomplir préalablement au nouvel **Enchantement** un rituel de **Purification**. 3) que le rituel de **Permanence** n'ait **pas** encore été accompli.

Part. Le magicien ne dépense pour un même enchantement que la moitié du nombre de r prévus (arrondir inférieurement).

Ech. T. Le matériau est détruit, annihilé.



PERMANENCE*** (Sanctuaire) R-5 r1+

portée spéciale
durée permanente
JR aucun

effet Ce rituel permet de stabiliser les points de **rêve** enchantant un fluide ou une gemme et d'empêcher leur fuite jour après jour. Le rituel de **Permanence** ne peut être accompli qu'une seule fois sur chaque gemme ou chaque potion. Le magicien dépense un nombre de points de **rêve** [r] égal au nombre d'**ailles** de la potion ou de la gemme. Une fois ce rituel accompli, aucun point de **rêve** supplémentaire ne peut plus être conféré au fluide ni à la gemme. Dans le cas où le magicien allie la gemme enchantée à un objet, ce rituel est donc accompli après le rituel d'**Alliance**. **Note** : les points dépensés pour le rituel de **Permanence** ne s'ajoutent pas aux points déjà contenus dans l'objet.

Part. Une réussite particulière (ou critique) est souhaitable. Si la réussite n'est que significative ou normale, la **Permanence** est accomplie quand même, mais le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon**.

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

AUTONOMIE*** [Lac] R-6 r var

portée spéciale
durée permanente
JR aucun

effet Ce rituel confère l'autonomie de **rêve** aux objets magiques. Sauf les potions qui ne servent qu'une fois, un objet magique dépense des points de **rêve** quand son pouvoir est utilisé. Faute d'un rituel d'**Autonomie**, ces points de **rêve** sont définitivement perdus. Si un rituel d'**Autonomie** a été accompli sur l'objet, il récupère de lui-même ses propres points dépensés, à raison de 1 point par heure astrologique complète où son pouvoir n'a pas été utilisé. Contrairement aux points de **rêve** des magiciens, il ne peut pas récupérer au-delà du nombre qu'il possède au départ. Pour conférer l'**Autonomie**, le magicien doit dépenser un nombre de points de **rêve** égal au nombre d'**ailles** de la gemme. Si un objet a plusieurs gemmes, il faut un rituel d'**Autonomie** par gemme. L'**Autonomie** doit toujours être conférée après la **Permanence** et avant la pose de toute écaille.

Part. Faute d'une réussite particulière, le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon**.

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

PURIFICATION (Nécropole) R-4 r6

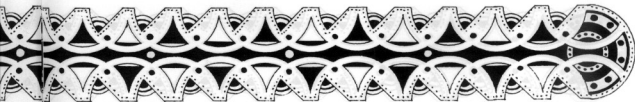
portée spéciale
durée permanente
JR aucun

effet Ce rituel doit être accompli en diverses occasions :

- 1) Sur un objet non manufacturé par le magicien avant son **Alliance** avec une gemme enchantée.
- 2) Entre chaque même rituel quand un rituel peut être accompli plusieurs fois.
- 3) Avant un changement de Voie.

Part. 3 r seulement sont dépensés.

Ech. T. Le magicien dépense 3 r de plus ; la gemme (ou l'objet) est souillée et le prochain rituel de **Purification** y sera accompli avec un malus de -2 au jet de **Rêve** (malus cumulatif).



ALLIANCE (Pont) R-6 r6

portée	spéciale
durée	permanente
JR	aucun
effet	C'est par ce rituel que le rêve d'une gemme enchantée s'étend à l'objet auquel elle est alliée. Le magicien mêle la poudre de gemme enchantée à l'alliage de métal ou incruste la gemme enchantée dans l'objet, puis accomplit le rituel d'alliance. Le rituel a pour conséquences : 1) La gemme ou poudre est indéfectiblement liée à l'objet ; seule une Annulation de Magie peut l'en séparer ; on peut briser l'objet tout autour d'une gemme incrustée, mais au minimum 1 millimètre du matériau de l'objet restera "collé" autour de la gemme. 2) La gemme perd immédiatement autant de points d'enchantement (points de rêve) que le matériau auquel elle est alliée a d'inertie ; elle doit pouvoir les perdre, c'est-à-dire que le nombre de ses points de rêve (actifs + inertes) doit être au minimum égal à l'inertie du matériau. 3) La gemme peut alors éventuellement être réenchantede ; son inertie est maintenant devenue égale à : la sienne propre + celle du matériau. On ne peut allier qu'une gemme déjà enchantée. Si l'on allie plusieurs gemmes, chacune se comporte comme ci-dessus expliqué ; c'est-à-dire que chacune perd autant de points d'enchantement que l'objet a d'inertie.

Part. 3 r seulement dépensés.

Ech. T. L'objet est détruit, annihilé et le magicien est frappé par 2 **Souffles de Dragon**.

INDIVIDUALITE (Désert) R-4 r4

portée	spéciale
durée	permanente
JR	aucun
effet	Un objet magique a normalement un pouvoir unique. Pour qu'un objet magique possède plusieurs pouvoirs, par exemple le pouvoir de lancer plusieurs sorts différents, il faut lui allier une gemme par pouvoir. Qui plus est, sur chaque gemme doit être accompli un rituel d' Individualité . Ce rituel est donc toujours accompli au minimum deux fois. Individualité n'est toujours accompli qu'après le rituel d' Alliance . Si plusieurs gemmes sont alliées sans Individualité , on ne peut leur conférer que le même pouvoir. Entre chaque rituel d' Individualité accompli sur chaque gemme différente, il n'est pas nécessaire d'accomplir de Purification .

Part. 2r seulement dépensés.

Ech. T. L'objet est détruit, annihilé.

ECAILLE D'ACTIVITE*** (Désolation) R-8 r7

portée	spéciale
durée	permanente
JR	aucun
effet	La pose d'une Ecaille d'Activité sur une gemme enchantée, alliée à un objet ou non, rend la gemme et/ou l'objet capable de lancer un sort ou un sortilège (pas un rituel). Une gemme ne peut recevoir qu'une seule Ecaille d'Activité et ne peut donc lancer qu'un sort ; mais un objet peut posséder plusieurs gemmes (voir Individualité), chacune capable de lancer un sort différent. Une gemme ayant reçu une Ecaille d'Activité ne peut recevoir aucune autre ecaïlle . Une fois l' ecaïlle posée, le magicien doit lancer le sort ou le sortilège voulu sur la gemme. Celle-ci, au lieu d'en subir l'effet, devient capable de le lancer, au gré du possesseur qui la maîtrise. L'objet (ou gemme) lancera le sort sans jet de dés (son voyage dans les Terres Médiannes, s'il existe (?) est ignoré). Le sort ou sortilège lancé par l'objet réussit donc toujours automatiquement (aucune possibilité, en conséquence, de réussite particulière ni d'échec total). Comme pour un sort lancé par un magicien, l'effet se produit au tout début du round suivant. L'objet, par contre, dépense des points de rêve ; il en dépense la quantité normalement exigée par le sort, et, plus précisément, dans le cas d'un r variable , le nombre de points initialement dépensés par le magicien. L'effet d'un sort lancé par un objet est donc toujours fixe. Le maître d'un objet n'a qu'à vouloir que celui-ci lance son sort pour qu'il le lance ; le maître doit pointer l'objet pour désigner la cible ou le centre de la zone. La portée, toutefois, reste celle du magicien créateur et non du maître ; de même la durée, en ce qui concerne les sorts dont la durée est HNm, reste celle du magicien créateur et non du maître (s'ils sont différents). Tous les JR au sort lancé par l'objet s'appliquent normalement. En ce qui concerne les sorts individuels par la Voies d'Hypnos , leurs JR deviennent standards : r%. Avant que le magicien ne lance le sort voulu sur la gemme ayant reçu l' Ecaille d'Activité , il doit accomplir un rituel de Purification parce qu'il change de Voie (il doit, en effet, passer de Narcos à Oniros , Hypnos ou Thanatos). S'il échoue dans son lancer initial de sort, le magicien peut recommencer (sans Purification) jusqu'à ce qu'il réussisse, comme pour un lancer de sort normal. Un échec total au lancer du sort a les conséquences normales par rapport au sort, et ne détruit pas l'objet.

Part. Faute d'une réussite particulière ou critique, le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon**.

Ech. T. L'objet est détruit, annihilé ; et le magicien est frappé par 2 **Souffles de Dragon**.



ECAILLE DE PASSIVITE*** (Gouffre) R-8 r7

portée	spéciale
durée	permanente
JR	aucun
effet	

La pose d'une **Ecaïlle de Passivité** sur une gemme enchantée allée à un objet ou non, rend la gemme et/ou l'objet capable de résister intégralement à un sort ou un sortilège, de même qu'à l'effet d'un rituel ; et étend son pouvoir de résistance à son maître et actuel **porteur**. Une gemme ne peut recevoir qu'une seule **Ecaïlle de Passivité** et ne peut donc protéger que d'un seul sort, sortilège ou rituel. (Mais voir **Individualité**). Une fois l'**écaïlle** posée, le magicien doit lancer le sort, sortilège ou rituel, sur la gemme. Celle-ci, au lieu de le subir, devient capable d'en protéger son maître. Pour les sorts à **r variable**, le magicien décide en dépensant les points de **rêve** du degré d'intensité. L'objet protégera automatiquement d'un sort pour lequel est dépensé un nombre égal ou inférieur de points de **rêve** ; si un sort en dépense plus, l'objet n'accordera qu'un bonus au JR. Au lieu de jouer **r%**, le maître de l'objet jouera **r-différence** sur la Table de Résolution.

Exemple. Artighel possède une amulette de protection contre les sorts de **Peur**. Il se trouve que le magicien qui l'a créée a initialement lancé sur elle un sort de **Peur** pour lequel il a dépensé 6 points de **rêve**. Artighel entre dans une zone de **Peur** pour laquelle ont été dépensés 8 points de **rêve**. L'amulette ne peut donc pas le protéger intégralement et automatiquement. Toutefois, Artighel a droit à un JR égal à ses points de **rêve** ajustés par la différence, en l'occurrence $2 (8 - 6 = 2)$. Il a 14 points de **rêve**, et son JR est de $(14 - 2) 56\%$ au lieu de 14% (**r%**).

Quand un sort ou sortilège peut être lancé par plusieurs Voies, l'objet protecteur en protège pour toutes les Voies, quelles que soient celles utilisées par le magicien et celle utilisée par l'agresseur ensuite. Quand l'objet magique réussit sa protection, il dépense 1 point de **rêve** quel que soit le sort (1 point comme pour tous les JR réussis). Pour que la protection existe, il faut non seulement que le possesseur de l'objet en soit le maître, mais encore qu'il le porte sur lui.

Part. Faute d'une réussite particulière ou critique, le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon**.

Ech. T. L'objet est détruit, annihilé ; et le magicien est frappé par 2 **Souffles de Dragon**.

ECAILLE D'EFFICACITE*** (Monts) R-6 r7

portée	spéciale
durée	permanente
JR	aucun
effet	

Par ce rituel est augmentée l'efficacité propre d'un objet ; il faut donc qu'il ait déjà une efficacité pour qu'elle soit augmentée. Ce rituel ne peut participer que de l'enchantement d'un objet véritable, une gemme toute seule n'a pas d'efficacité (on voit mal ce que signifierait "une gemme plus efficace"). Cette écaïlle est également inutile pour les fluides (potions) car le seul fait de les enchanter augmente déjà, précisé-

ment, leur efficacité. Les outils, les instruments, les armes ont par contre une efficacité. En règle générale, la pose d'une **Ecaïlle d'Efficacité** augmente l'efficacité de l'objet de 10 %. Par exemple, la portée et la luminosité d'une lampe seront augmentées de 10 %. Dans tous les cas, le Gardien des Rêves et le joueur concerné doivent se mettre d'accord sur la définition de l'efficacité de l'objet considéré et la façon dont elle peut être augmentée. Toutefois, la règle générale suivante doit toujours être appliquée : quand un objet est utilisé via une compétence et/ou une caractéristique, les 10 % d'efficacité supplémentaire sont concrétisés par un bonus de +2 sur la Table de Résolution. Dans le cas particulier des armes, les 10 % sont caractérisés par un bonus de +2 aux jets de **mêlée**, **tir** ou **lancer** et un bonus de +1 aux dommages (le +1 aux dommages ne s'applique pas aux boucliers). Pour les armes de trait, les 10 % peuvent éventuellement exister pour les armes et pour les projectiles. Ainsi avec un arc enchanté tirant des flèches également enchantées, on ajoute les bonus de l'arc et de la flèche (au jet de **Tir** comme aux dommages). Mais, dans tous les cas, le bonus aux dommages d'une arme (ou d'un projectile) ne peut jamais être supérieur au double du bonus normal de l'arme sans enchantement. Plusieurs **Ecaïlles d'Efficacité** peuvent être posées sur une même gemme pour conférer à l'objet des bonus d'efficacité cumulatifs (à condition qu'entre chaque sort accompli un rituel de **Purification**).

Le nombre d'écaïlles n'est limité que par le nombre d'**ailes actives** de la gemme. Si suffisamment de points d'enchantement sont dépensés sur une gemme, et suffisamment d'écaïlles posées, l'objet peut obtenir un bonus d'efficacité allant jusqu'à 100 % et au-delà. Seuls, en ce qui concerne les armes, les bonus aux dommages sont limités : double du bonus normal maximum. Ainsi, par exemple, une épée bâtarde (bonus normal +4) peut recevoir 5 **Ecaïlles d'Efficacité** pour un bonus de 50 %, soit un ajustement de +10 sur la Table de Résolution mais son bonus aux dommages plafonnera à +8. (Il ne s'agit bien entendu que du **bonus d'arme**, le bonus aux dommages du combattant dû à sa **Force** et à sa **Taille** pouvant toujours s'ajouter en plus). Des bonus aux dommages extraordinaires peuvent toutefois être conférés quand même, mais ils ne peuvent provenir que d'une **Grande Ecaïlle de Narcos**, et une gemme doit leur être spécialement consacrée. De même, dans le cas où un objet peut avoir plusieurs sortes d'efficacité distinctes, chacune ne peut être augmentée que par une gemme particulière. (Note. Le bonus de +2 sur la Table de Résolution ne donne effectivement 10 % que pour une caractéristique de 10. Ainsi, la personnalité du maître transparaît toujours dans l'utilisation d'un objet magique).

Part. Faute d'une réussite particulière ou critique, le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon**.

Ech. T. L'objet est détruit, annihilé ; et le magicien est frappé par 2 **Souffles de Dragon**.



ECAILLE DE RESISTANCE*** (Forêt) R-6 r7

portée spéciale
durée permanente
JR aucun
effet

Chaque **Ecaille de Résistance** posée sur une gemme augmente la résistance (solidité) de l'objet allié de 20 % (arrondir les points de résistance au chiffre inférieur éventuellement). Une gemme doit spécialement être destinée à cette écaille ; plusieurs **Ecailles de Résistance** peuvent être posées sur la même gemme pour des bonus cumulatifs à condition qu'entre chaque soit accompli un rituel de **Purification**. La résistance magique d'un objet, d'un instrument ou d'une arme n'a pas besoin d'être maîtrisée. Noter qu'un bouclier plus résistant ne permet pas de parer mieux ; il se dégrade simplement moins vite sous les chocs.

Les armures sont un cas spécial. Une armure est souvent composée de plusieurs objets, eux-mêmes faits de matériaux différents. Par exemple, une cuirasse faite d'une plaque de métal et retenue par des courroies de cuir. Pour qu'une armure soit plus résistante dans son ensemble, il faut que chacune des pièces qui la composent soit enchantée séparément. Dans le cas où une pièce est faite de différents matériaux (cuir + fer, par exemple) c'est toujours du matériau le plus inerte que dépendra l'inertie. Une armure de plaques (armure "traditionnelle" des chevaliers) se compose de dizaines de pièces, métal et cuir, et vouloir l'enchanter entièrement est un travail énorme. On considérera toutefois, en termes de jeu et dans la seule optique de l'enchantement qu'une armure de cuir (souple ou rigide) se compose d'une seule pièce, c'est-à-dire d'une seule pièce principale ; de même une cotte de mailles. Une armure dite **cuir + plaques** se composera de 3 pièces principales à enchanter ; et une armure dite de **mailles + plaques** de 4 pièces principales à enchanter. Une **Ecaille de Résistance** confère à l'ensemble de l'armure un bonus de +1 à l'indice de protection, mais il faut pour cela que chaque pièce en ait reçu une. Pour que l'armure totale ait un bonus de +2, il faut pareillement que chaque pièce ait reçu 2 **Ecailles de Résistance**. Chaque pièce doit être enchantée séparément avec une gemme particulière. Comme les autres objets, le pouvoir de résistance d'une armure n'a pas besoin d'être maîtrisé.

Part. Faute d'une réussite particulière ou critique, le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon**.

Ech. T. L'objet est détruit, annihilé ; et le magicien est frappé par 2 **Souffles de Dragon**.



GRANDES ECAILLES DE NARCOS*** (variable) R var r var

portée spéciale
durée permanente
JR aucun
effet

Chaque **Grande Ecaille de Narcos** est un rituel spécifique. Il peut en exister un grand nombre ; toutes ne sont pas connues ; les magiciens peuvent tenter de les découvrir par la **recherche**. En règle générale, une **Grande Ecaille de Narcos** confère à un objet un pouvoir sans rapport avec sa propre nature, et un pouvoir ne pouvant être obtenu avec les autres écailles (Activité, Passivité, Efficacité, Résistance). Par exemple, un tapis volant, un anneau d'invisibilité, une amulette de protection, une potion de gigantisme. Chaque **Grande Ecaille de Narcos** doit être posée depuis un lieu **spécifique** des Terres Médiannes du Réve. La difficulté du jet de **Réve** et le nombre de points de **réve** à dépenser varient suivant chaque **Grande Ecaille**. Le pouvoir conféré peut être graduel. Dans ce cas, la même **Grande Ecaille** peut être posée plusieurs fois de suite, comme une **Ecaille d'Efficacité**, pour obtenir des avantages cumulatifs, à condition qu'entre chaque soit accompli un rituel de **Purification**. Par ailleurs, certains pouvoirs ne peuvent être conférés à un objet que par la pose de différentes **Grandes Ecailles**, chacune devant alors être posée sur une gemme différente.

Part. Faute d'une réussite particulière ou critique, le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon**.

Ech. T. L'objet est détruit, annihilé ; et le magicien est frappé par 2 **Souffles de Dragon**.

Exemple

ANNEAU D'INVISIBILITE

GRANDES ECAILLES DE NARCOS

Ces **Grandes Ecailles** permettent de conférer à un objet (anneau, amulette, bracelet, etc.) le pouvoir de rendre invisible son porteur. Il ne s'agit pas du pouvoir de lancer un des sortilèges d'illusion d'Hypnos. Quatre degrés de pouvoir sont possibles ; les quatre sont différents ; les trois premiers sont différents et graduels. Les quatre écailles doivent être posées sur des gemmes différentes.

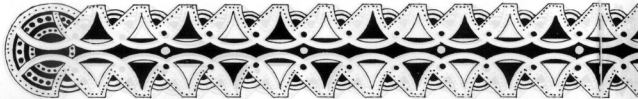
Première Ecaille*** (Gouffre de Gromph I13) R-9 r9
Par cette écaille, l'objet a le pouvoir de rendre invisible son porteur et lui seul, pas ses vêtements ni son équipement ; de fait, le porteur n'est invisible que s'il est nu. L'anneau (l'objet) est de toute façon invisible quant à lui. Il n'y a pas de JR pour nier l'invisibilité. Mais si le porteur touche une créature ou est touché par elle, avec la main ou par l'intermédiaire d'un objet, il redevient visible.

SECONDE ECAILLE*** (Gouffre des Litiges B13) R-9 r9

Cette seconde écaille ne peut être posée que si la première l'est déjà. Par son pouvoir, les vêtements et tout ce qui touche **directement à la peau** du porteur sont invisibles avec lui. Pas de JR non plus ; mais le porteur redevient visible dans les mêmes cas que ci-dessus.

TROISIEME ECAILLE*** (Gouffre Abimeux I12) R-7 r7

Cette troisième écaille ne peut être posée que si les deux premières le sont déjà. Par son pouvoir, tout ce qui touche aux vêtements et à quelque chose déjà rendu invisible devient invisible à son tour. Cette troisième écaille



permet une invisibilité complète du porteur et de tout ce qu'il tient, porte ou est accroché à lui. Toutefois, seuls les objets tenus, portés ou touchés par le porteur deviennent invisibles : pas les créatures. Il n'y a pas de JR ; mais le porteur redevient visible dans les mêmes cas que ci-dessus.

QUATRIEME ECAILLE*** (Gouffre d'Oki D3) R-11 r11
Cet écaïlle est indépendante et peut être posée après n'importe laquelle des trois premières. Par son pouvoir, le porteur reste invisible quand il touche une créature ou est touché par elle.

Dépense de rêve. Chaque gemme dépense 7 points de rêve chaque fois qu'elle est activée et/ou pour chaque heure complète d'utilisation.

Rituels de Lecture

DETECTION D'ENCHANTEMENT (Sanctuaire) R-3 r1
Voir la **Voie d'Oniros**.

LECTURE D'AURA MAGIQUE (Sanctuaire et variable)
Voir la **Voie d'Oniros**.

Rituels de Conjuración

ANNULATION DE MAGIE (Variable)
Voir la **Voie d'Oniros**.

PURIFICATION DE NOURRITURE ET D'EAU
(Plaines) R-3 r1+

portée E1
durée spéciale
JR aucun
effet

Ce rituel permet de rendre non polluée, non empoisonnée et donc consommable une certaine quantité de nourriture et/ou boisson. Pour chaque 1r dépensé, 7 points de sustentation peuvent être purifiés. La purification n'est pas permanente. Si le rituel rend sa fraîcheur à une denrée, celle-ci peut à nouveau se dégrader dans les jours qui suivent selon un processus normal.

Part. 1r seulement dépensé quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. Le magicien dépense 2r de plus ; et la nourriture devient un poison "classique" de puissance égale au nombre total de points de rêve dépensés.

GUERISON DES MALADIES (Sanctuaire) R-6 r var

portée spéciale
durée permanente
JR aucun
effet

Durant l'accomplissement de ce rituel, le magicien doit toucher la peau nue du malade avec ses mains nues, et dépenser un nombre variable de points de rêve. Ce nombre est au choix du magicien. Le malade joue alors un jet de **Constitution** ajusté négativement par la gravité de la maladie (ou la puissance de l'empoisonnement) et positivement par le nombre de r dépensés par le magicien. Si le jet réussit, le malade

est aussitôt guéri. Il ne récupère toutefois ses points de **Vie** et/ou d'**Endurance** perdus que selon les règles normales. Si le jet échoue, la maladie persiste, sans plus. Ce rituel ne peut guérir que d'une maladie ou d'un empoisonnement ; il est impuissant contre les blessures.

Part. La moitié seulement des points de rêve (arrondi inférieurement) est dépensée.

Ech. T. Le magicien dépense 7 r de plus ; le malade guérit comme si le jet était une réussite ; et le magicien contracte aussitôt la maladie.

RENOUVEL DES CREATURES (Non-Magiques)
DANS LEUR PLAN D'ORIGINE (Sanctuaire et variable)
R-8 r var

portée E2
durée permanente
JR aucun
effet

Le magicien doit d'abord savoir de quelle Terre Médiane du Rêve est issue la créature. S'il ne le sait pas, il peut le découvrir en montant dans un **Sanctuaire** et en y accomplissant un premier rituel : R-8 r3. Dès qu'il connaît le lieu **spécifique** d'où est issue la créature, il doit s'y rendre et effectuer un second rituel : R-8 et dépenser autant de points de rêve qu'il a fallu en dépenser pour invoquer la créature (le magicien peut avoir connaissance de ce nombre dans le précédent **Sanctuaire**). Le second rituel doit être accompli à une portée maximum de la créature = E2. S'il échoue, rien ne se passe. S'il réussit, la créature disparaît dans une déchirure du rêve aussitôt comblée.

Part. 3 r seulement dépensés.

Ech. T. Au premier rituel, le magicien découvre une Terre Médiane erronée. Au second, il libère la créature, qui demeure libre d'agir à sa guise ; et la déchirure du rêve reste ouverte pour d'autres. Dans les deux cas, le magicien dépense 3 r de plus.

Note : Ce rituel ne peut renvoyer qu'une créature née dans un autre plan du rêve. De fait, la plupart des monstruosités qui hantent le monde "réel" de personnages sont issues d'un rêve parallèle, via une déchirure de la trame du rêve. Mais seuls les "émigrés directs" peuvent être renvoyés ; leur progéniture éventuelle née dans ce monde ne le peut pas.





VOIE DE THANATOS

SORTILEGES D'ENVOUEMENT

Pour tisser un sortilège d'Envoûtement, le magicien de Thanatos doit connaître sa victime et pouvoir la visualiser mentalement. A défaut, il doit posséder d'elle une relique, c'est-à-dire quelque chose ayant appartenu à son corps : un cheveu, une rognure d'ongle, une goutte de sueur, de sang, etc., sur quoi tisser le sortilège. Ces deux conditions peuvent être réunies, mais l'une d'elles au minimum est obligatoire. Le magicien peut également connaître l'heure de naissance de sa victime et l'inclure à la formule ; cette condition est facultative. Des conditions réunies dépend le jet de résistance de la victime.

Jet de Résistance. Selon les conditions d'envoûtement réunies par le magicien, il peut être égal à 5 fois, 3 fois, 2 fois, 1 fois ou 1/2 fois les points actuels de rêve de la victime en pourcentage. S'il réussit, quel qu'il soit, le magicien de Thanatos doit immédiatement réussir quant à lui un JR égal à 5 fois ses points actuels de rêve (c'est-à-dire diminués des points qu'il vient de dépenser pour alimenter le présent sortilège) ou être frappé par un Souffle de Dragon.

Conditions

Connaissance seule	 5 r%
Relique seule	 3 r%
Connaissance + HN	 2 r%
Relique + HN	 2 r%
Connaissance + Relique	 1 r%
Connaissance + Relique + HN	1/2 r%

Portée. Elle est illimitée. Des centaines de kilomètres de distance et des dizaines de mètres d'épaisseur de mur peuvent fort bien séparer le magicien de Thanatos de sa victime. Le magicien n'a besoin que de se la représenter mentalement ou de se concentrer sur une relique de son corps.

Durée. Elle est variable et dépend de la possession.

Possession et Envoûtement. L'Envoûtement véritable s'accomplit en deux étapes. Le magicien de Thanatos doit d'abord **posséder** le corps, l'esprit, ou les deux, de sa victime. C'est à la tentative de **possession** que s'appliquent les JR décrits plus haut. Quand la victime est **possédée**, le magicien peut commencer véritablement l'Envoûtement, et tant que la victime reste **possédée**, il n'y a pas de jet de résistance possible. La possession de corps permet les Envoûtements suivants :

- Cécité
- Maladie
- Mutisme
- Surdité

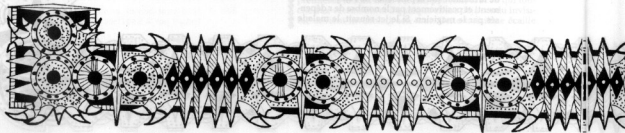
La possession d'esprit permet :

- Cauchemar
- Interdiction
- Tâche

La possession de corps et/ou d'esprit permet :

- Métamorphose en bête

Plusieurs Envoûtements cumulatifs sont possibles s'ils ne sont pas contradictoires. Quand la victime se libère d'une **possession**, elle se libère en même temps de tous les envoûtements qui y sont liés.



ENVOUTEMENT : CECITE (Cité) R-8 r2+

- portée illimitée
durée permanente
JR aucun
- effet Quand la victime est entièrement **possédée de corps**, le magicien de Thanatos peut commencer l'Envoûtement de Cécité. Cet envoûtement peut être accompli en une ou plusieurs fois (comme le sortilège de Possession). Pour chaque 2r dépensés par le magicien, la victime perd 1 point en caractéristique **Vue**. Elle n'a droit à aucun jet de résistance. A zéro point de **Vue**, elle est aveugle. Si la Possession est brisée, l'Envoûtement de Cécité est brisé en même temps ; et la victime recouvre instantanément tous ses points de **Vue** perdus.
- Part. La moitié seulement des points de **rêve** est dépensée. (Arrondir au chiffre inférieur).
- Ech. T. Envoûtement et Possession sont immédiatement brisés ; la victime est complètement libérée. Qui plus est, le magicien envoûteur est frappé par un **Souffle de Dragon**.

ENVOUTEMENT : MALADIE (Désolation) R-11 r5+

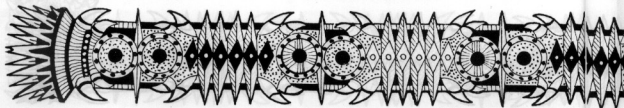
- portée illimitée
durée permanente
JR aucun
- effet Quand la victime est entièrement **possédée de corps**, le magicien de Thanatos peut commencer l'Envoûtement de Maladie. Cet envoûtement peut être accompli en une ou plusieurs fois (comme le sortilège de Possession). Pour chaque 5r dépensés par le magicien, la victime perd 1 point de **Vie**. Elle semble atteinte d'une faiblesse, d'une maladie de langueur inexplicable. Aucun jet de **Constitution** ne peut lui permettre de regagner les points de **Vie** perdus. Aucune herbe, aucun remède ne peut la soigner. Un jet de **Médecine** réussi ne fera que diagnostiquer une "maladie inconnue". Quand les points de **Vie** de la victime descendent au-delà du **seuil négatif maximal**, elle meurt. Si la Possession est brisée, l'Envoûtement de Maladie est brisé en même temps ; et la victime recouvre instantanément tous ses points de **Vie** perdus.
- Part. La moitié seulement des points de **rêve** est dépensée. (Arrondir au chiffre inférieur).
- Ech. T. Envoûtement et Possession sont brisés immédiatement ; la victime est complètement libérée. Qui plus est, le magicien envoûteur perd immédiatement un nombre de points de **Vie** égal à ceux qu'il a fait perdre à sa victime (points qui pourront chez lui remonter normalement), et il est frappé par un **Souffle de Dragon**.

ENVOUTEMENT : MUTISME (Plaines) R-6 r2+

- portée illimitée
durée permanente
JR aucun
- effet Quand la victime est entièrement **possédée de corps**, le magicien de Thanatos peut commencer l'Envoûtement de Mutisme. Cet envoûtement peut être accompli en une ou plusieurs fois (comme le sortilège de Possession). Pour chaque 2r dépensés par le magicien, la victime perd 1 point en caractéristique **Eloquence**. Elle n'a droit à aucun jet de résistance. A zéro point d'**Eloquence**, elle est muette. Si la Possession est brisée, l'Envoûtement de Mutisme est brisé en même temps ; et la victime recouvre instantanément tous ses points d'**Eloquence** perdus.
- Part. La moitié seulement des points de **rêve** est dépensée. (Arrondir au chiffre inférieur).
- Ech. T. Envoûtement et Possession sont immédiatement brisés, la victime est complètement libérée. Qui plus est, le magicien envoûteur est frappé par un **Souffle de Dragon**.

ENVOUTEMENT : SURDITE (Gouffre) R-6 r2+

- portée illimitée
durée permanente
JR aucun
- effet Quand la victime est entièrement **possédée de corps**, le magicien de Thanatos peut commencer l'Envoûtement de Surdité. Cet envoûtement peut être accompli en une ou plusieurs fois (comme le sortilège de Possession). Pour chaque 2r dépensés par le magicien, la victime perd 1 point en caractéristique **Ouïe**. Elle n'a droit à aucun jet de résistance. A zéro point d'**Ouïe**, elle est sourde. Si la Possession est brisée, l'Envoûtement de surdité est brisé en même temps ; et la victime recouvre instantanément tous ses points d'**Ouïe** perdus.
- Part. La moitié seulement des points de **rêve** est dépensée. (Arrondir au chiffre inférieur).
- Ech. T. Envoûtement et Possession sont immédiatement brisés ; la victime est complètement libérée. Qui plus est, le magicien envoûteur est frappé par un **Souffle de Dragon**.



ENVOUTEMENT : CAUCHEMAR (Monts) R-5 r5

portée illimitée
durée jusqu'à la fin de la nuit en cours, fin Château-Dormant
JR aucun

effet Quand la victime est entièrement **possédée d'esprit**, le magicien peut peupler de cauchemars ses rêves accomplis dans les Basses Terres du Réve. La victime n'a droit à aucun jet de résistance. Le magicien de Thanatos peut lui suggérer les images et les scènes de son choix, de façon à faire transparaître un message, une mise en garde, une menace. Pour que les cauchemars aient lieu, il faut naturellement que la victime dorme. Le magicien de Thanatos doit rester concentré sur elle tout le temps de son sommeil, faute de quoi il interrompt les cauchemars. Au réveil, la victime a toujours -7 au moral ; elle ne peut transformer aucun point de stress en point d'expérience (les points de stress sont perdus) et ne récupère aucune **Endurance**. Au réveil, son **Endurance** maximum est 1/2 END. S'il le désire, le magicien de Thanatos peut recommencer l'envoûtement chaque nuit. Noter qu'il n'affecte que le sommeil **nocturne**. Si la victime se libère de la **Possession d'Esprit**, elle se libère en même temps des cauchemars.

Part. 2r seulement dépensés.

Ech. T. Envoûtement et Possession sont immédiatement brisés ; la victime est complètement libérée ; et le magicien envoûteur est frappé par un **Souffle de Dragon**.



ENVOUTEMENT : INTERDICTION (Désert) R-7 r var

portée illimitée
durée jusqu'à la fin de la prochaine HN de la victime
JR aucun

effet Quand la victime est entièrement **possédée d'esprit**, le magicien peut poser sur elle un **interdit** ; et la victime ne pourra en aucun cas désobéir à cette **interdiction**. L'interdiction doit être possible par la volonté normale de la victime : interdiction de vivre, de respirer, sont impossibles. L'interdiction doit être formulée très exactement ; s'il y a des doutes quant à l'interprétation de la phrase, c'est généralement au bénéfice de la victime. Le magicien ne peut inclure qu'un seul **verbe** dans son interdiction, et ce verbe doit obligatoirement être à la forme négative. Le verbe coûte 3r. Le magicien peut ajouter autant d'autres mots qu'il le désire (sauf des verbes) chacun coûtant 1r.

Exemple : **Ne traverse pas les ponts ! Ne traverse pas** coûte 3r [verbe obligatoirement à la forme négative], les **ponts** coûte 2r (deux mots), au total 5r.

Il n'y a pas de jets de résistance. Le magicien peut renouveler l'interdiction de jour en jour, ou en apporter une nouvelle ; mais il ne peut en faire coexister deux simultanément. Si la possession est brisée, l'envoûtement l'est en même temps ; et la victime recouvre instantanément toute sa liberté.

Part. 3r seulement dépensés quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. Envoûtement et Possession sont immédiatement brisés ; la victime est complètement libérée ; et le magicien envoûteur est frappé par un **Souffle de Dragon**.



ENVOUTEMENT : TACHE (Forêts) R-8 r var

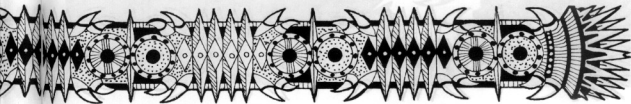
portée illimitée
durée jusqu'à la fin de la prochaine HN de la victime
JR aucun

effet Quand la victime est entièrement **possédée d'esprit**, le magicien peut l'obliger à accomplir une certaine tâche, ou quête. La tâche doit être possible par la volonté normale de l'individu : dors ou meurs ! sont impossibles, ces choses ne se font pas à volonté. La tâche doit être formulée très exactement ; s'il y a des doutes quant à son interprétation, c'est au bénéfice de la victime. Le magicien ne peut inclure qu'un seul verbe dans sa formulation, et ce verbe doit obligatoirement être à la forme positive. Il coûte 3r. Le magicien peut ajouter autant d'autres mots qu'il le désire (sauf des verbes), chacun coûtant 1 point de rêve.

Exemple : **Tue l'homme au chapeau rouge !** [verbe actif] coûte 3r, **l'homme au chapeau rouge** coûte 5r (5 mots). Total 8r. Il n'y a pas de jet de résistance. Le magicien peut renouveler la tâche de jour en jour ou en imposer une nouvelle ; mais deux tâches différentes ne peuvent coexister simultanément. Si la possession est brisée, l'envoûtement l'est en même temps ; et la victime recouvre instantanément toute sa liberté.

Part. 3r seulement dépensés quel que soit le nombre prévu.

Ech. T. Envoûtement et Possession sont immédiatement brisés ; la victime est complètement libérée ; et le magicien envoûteur est frappé par un **Souffle de Dragon**.



METAMORPHOSE EN BÊTE (Fleuve) R-10 r10

portée illimitée
durée permanente
JR aucun
effet Quand la victime est **possédée d'Esprit**, le magicien peut par cet envoûtement transformer son esprit en celui d'une bête de son choix, mais dont la **Taille** ne peut être supérieure à celle de la victime et être au moins de 1 (taille d'une souris). Le corps de la victime restera celui qu'on lui connaît, mais son esprit, ses instincts, son comportement, seront ceux de la bête en question. Il n'y a pas de jet de résistance.

Si la victime est **possédée de Corps**, le magicien peut transformer son corps en celui de la bête de son choix, avec les mêmes restrictions concernant la **Taille**. La victime gardera ses pensées et ses réactions humaines, mais son corps sera celui d'une bête. Il n'y a pas de jet de résistance.

Si la victime est **possédée de Corps et d'Esprit**, le magicien peut la transformer intégralement en bête en accomplissant l'envoûtement deux fois, peut importe dans quel ordre. De même, il peut transformer l'**Esprit** de sa victime en celui d'une certaine bête et son **Corps** en celui d'une autre.

Dans tous les cas, la durée est permanente ; et seule la libération de l'une ou l'autre Possession peut annuler l'envoûtement correspondant.

Part. 5r seulement dépensés.

Ech. T. L'Envoûtement et la Possession correspondante sont immédiatement brisés : la victime est libérée de la Possession et de l'Envoûtement correspondant ; et le magicien envoûteur est frappé par un **Souffle de Dragon**.

AUTOMETAMORPHOSE EN BÊTE (Forêt) R-7 r7

portée non applicable
durée HNm
JR aucun

effet Par ce sortilège, le magicien de Thanatos peut se transformer lui-même en bête. La transformation est instantanée et n'a besoin d'aucune Possession préalable (de fait, l'envoûteur possède déjà son propre corps). La métamorphose n'est qu'une métamorphose de corps : le magicien conserve toutes ses facultés mentales et psychiques propres ; il peut par exemple monter dans les Terres Médianes du Rêve et lancer des sorts sous sa forme animale. Ses caractéristiques physiques, par contre, deviennent celles de l'animal choisi. La **Taille** de l'animal choisi peut être au maximum celle du magicien, et au minimum 1 (Taille d'une souris). Le magicien recouvre sa forme première à la fin de sa prochaine heure de naissance.

Part. 3r seulement dépensés.

Ech. T. Le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon** et, qui plus est, sa métamorphose devient permanente. Seule une Annulation de Magie, accomplie par lui ou par un tiers, pourra l'en délivrer.

Rituels de Lecture et d'Invocation

Comme tous les rituels, leurs chances de réussite sont ajustées astrologiquement selon l'heure de naissance du magicien.

FAIRE PARLER UN MORT (Pont) R-4 r1+

portée toucher
durée variable
JR aucun

effet Ce rituel permet de faire parler un mort dont il reste au moins la tête. Peu importe à quand remonte la mort. Le magicien de Thanatos doit toucher le mort et lui poser des questions ; le mort ne répond qu'aux questions posées. Les seuls souvenirs que le mort pourra communiquer sont ceux de la dernière heure de sa vie. La communication entre le mort et le magicien est brève : elle dure 1 round (6 secondes) par point de **rêve** dépensé. Comme pour tous les sorts ou rituels, les points de **rêve** doivent être dépensés globalement lors de la formulation.

Part. La moitié des points est seulement dépensée. (Arrondir au chiffre inférieur).

Ech. T. Le mort est muet à jamais et le magicien dépense le double de points de **rêve** prévus.

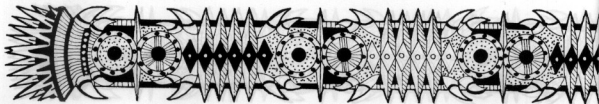
FAIRE PARLER UN CRANE (Désert) R-6 r1+

portée toucher
durée variable
JR aucun

effet Ce rituel permet de faire parler un crâne, dont peu importe à quand remonte la mort. Le magicien de Thanatos doit le toucher et lui poser des questions ; le crâne ne répond qu'aux questions posées. Le crâne pourra parler de tout ce dont il a été témoin, aussi bien durant sa vie que depuis qu'il est mort, c'est-à-dire de ce dont le crâne en tant qu'objet, abandonné quelque part, a pu être témoin. La durée de la communication est de 1 round par point de **rêve** dépensé.

Part. La moitié des points est seulement dépensée. (Arrondir au chiffre inférieur).

Ech. T. Le crâne est muet à jamais et le magicien dépense le double des points de **rêve** prévus.





ANIMER UN ZOMBI (Nécropole) R-7 r var

portée	toucher
durée	permanente
JR	aucun
effet	

En invoquant le rêve à revenir dans un corps mort, le magicien de Thanatos crée un simulateur de vie. Le corps destiné à être zombi ne doit pas être mort depuis plus de sept semaines. Le magicien doit le toucher pour accomplir le rituel. Les caractéristiques du zombi dépendent du nombre de points de **rêve** dépensé. (Pour la description détaillée des zombis, voir chapitre **LES CREATURES**). La **Puissance** du zombi est égale au nombre de points de rêve dépensé. Sa **Perception** et sa **Défense** sont égales à la moitié de ce nombre ; et son **Endurance** est égale au double de ce nombre. (Les moyennes sont arrondies au chiffre inférieur).

Exemple : Si 12 points de rêve animent un zombi, il aura 12 en **Puissance**, 6 en **Perception** et en **Défense**, et 24 en **Endurance**.

Une fois animé, le zombi est normalement fidèle au magicien. Celui-ci doit lui donner un ordre et le zombi obéira à cet ordre jusqu'à ce que le magicien lui en donne un autre. L'ordre ne doit pas avoir un nombre de mots excédant la **Perception** du zombi ; il est donné mentalement, par le lien magique qui relie le zombi à son maître ; et le magicien donnant l'ordre doit se trouver à une portée du zombi égale au maximum à 2 fois sa propre **Empathie** en mètres. Privé d'ordre un zombi ne fait rien ; et si sept semaines s'écoulent sans qu'il ait reçu un ordre de son magicien, le lien magique qui les unit se brise ; et le zombi devient un **zombi sauvage** cherchant systématiquement à détruire et tuer sur son passage. C'est automatiquement le cas si le maître meurt. Un zombi nouvellement animé n'a que deux compétences : **combat en corps à corps** avec ses ongles démesurés, et **esquive**. Le magicien peut lui conférer d'autres compétences, mais uniquement des compétences de **combat en mêlée**. Chaque compétence supplémentaire coûte 7 points de rêve qui doivent être spécialement dépensés dans ce but et n'entrent pas dans le calcul des caractéristiques. Le niveau des compétences dépend directement des caractéristiques. (Voir chapitre **LES CREATURES**, page 1). Tous les points de rêve (caractéristiques et compétences supplémentaires) doivent être dépensés en une seule fois lors de l'accomplissement du rituel ; on ne peut pas procéder par étapes.

Part. La moitié seulement des points de rêve est dépensée (arrondir au chiffre inférieur).

Ech. T. Le magicien de Thanatos est frappé par un **Souffle de Dragon** ; et le nouveau zombi lui échappe totalement, il est d'emblée un **zombi sauvage** cherchant en priorité à détruire le magicien.

ANIMER UN SQUELETTE (Nécropole) R-9 r var

portée	toucher
durée	permanente
JR	aucun
effet	

Ce rituel permet d'animer des ossements de la même façon que le précédent permet d'animer un cadavre. Les ossements utilisés doivent être complets et la mort doit remonter à plus de 7 semaines. Le rituel est accompli de la même façon que le précédent ; et les rapports du squelette avec le magicien sont les mêmes que ceux du zombi. La différence réside dans les caractéristiques : la **Puissance** du squelette est égale aux deux tiers des points dépensés (arrondir au chiffre inférieur) ; sa **Défense**, sa **Perception** et son **Endurance** sont égales au nombre de points dépensé. Comme pour les zombis, une compétence de **combat en mêlée** supplémentaire coûte 7 points de rêve.

Part. La moitié seulement des points de rêve est dépensée. (Arrondir au chiffre inférieur).

Ech. T. Le magicien de Thanatos est frappé par un **Souffle de Dragon** et le nouveau squelette lui échappe totalement. Il est d'emblée un **squelette sauvage** cherchant en priorité à détruire le magicien.



Rituels d'Enchantement

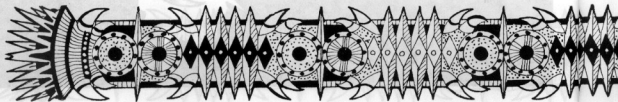
Ces rituels ne sont que des rituels additifs, permettant des effets particuliers, seulement accessibles par la **Voie de Thanatos**. L'enchantement même de l'objet doit être fait de la façon normale, c'est-à-dire par la **Voie de Narcos**.

Ces rituels doivent être réussis avec au minimum une réussite particulière, faute de quoi le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon**.

GRIFFE DE THANATOS*** (Nécropole) R-8 r8

portée	spéciale
durée	permanente
JR	aucun
effet	

La pose d'une **Griffe de Thanatos** est la dernière opération d'enchantement qui puisse se faire sur un objet ; une fois la **Griffe** posée, aucune **Ecaille** ne peut plus être posée, aucun enchantement ne peut plus être accompli sur l'objet, autre que la pose éventuelle d'une seconde **Griffe**. Chaque **Griffe de Thanatos** posée sur un objet augmente de 1 la difficulté à le maîtriser (comme si l'objet avait une aile active de plus). Si le nouveau maître réussit son jet de maîtrise, il maîtrise l'objet en dépensant,



en plus, autant de points de rêve qu'il y a de **Griffes** ; et il ne se passe rien d'autre. Si le jet de maîtrise échoue, l'apprenti-maître perd immédiatement autant de points de **Vie** qu'il y a de **Griffes** et subit parallèlement une perte d'Endurance de 3d6 points par **Griffe**. Il peut toujours, selon la règle usuelle, tenter de maîtriser à nouveau l'objet 12 heures plus tard. Ces **Griffes** sont généralement utilisées soit pour protéger un objet puissant et empêcher qu'il ne soit maîtrisé par un autre magicien, soit comme simple piège sur un objet **enchanté** mais sans aucun pouvoir.

Un **Rituel de Purification** est obligatoire avant la pose de chaque **Griffe**. Le nombre de **Griffes** pouvant être posées sur une gemme enchantée peut être au maximum égal au nombre de points de **rêves actifs** de la gemme.

- Part. Faute d'une réussite particulière, le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon**.
 Ech. T. L'objet est détruit, annihilé ; et le magicien est frappé par 2 **Souffles de Dragon**.

GRIFFE MORBIDE DE THANATOS*** (Marais) R-11 r11

portée spéciale
durée permanente
JR aucun

effet C'est une variante encore plus mortelle de la simple **Griffe de Thanatos**. Elle doit être posée dans les mêmes conditions que cette dernière et obéit aux mêmes règles. Son effet est quelque peu différent : si le nouveau maître réussit son jet de maîtrise, même chose que pour une simple **Griffe**. Par contre, s'il le manque, non seulement il perd autant de points de **Vie** qu'il y a de **Griffes Morbides**, non seulement il perd autant de fois 3d6 points d'**Endurance**, mais qui plus est, chaque heure suivante il doit réussir un jet de **Vie** (comme après une blessure critique) ou perdre encore 1 point de **Vie** par **Griffe Morbide**. Les seules façons d'arrêter ce compte à rebours sont : soit d'annuler la **Griffe Morbide** par une **Annulation de Magie** ; soit de réussir à maîtriser l'objet 12 heures plus tard, à supposer qu'on soit encore vivant. Entre temps, aucune médecine ni chirurgie, ni herbe à soin ne peut avoir le moindre pouvoir. Une fois le compte à rebours arrêté, les points de **Vie** perdus peuvent être regagnés selon la règle usuelle (voir chapitre LA SANTÉ). La **Griffe Morbide de Thanatos** n'est généralement posée que sur des objets-pièges.

- Part. Faute d'une réussite particulière, le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon**.
 Ech. T. L'objet est détruit, annihilé ; et le magicien est frappé par 2 **Souffles de Dragon**.

GRANDE GRIFFE DE THANATOS*** (Fleuve) R-13 r13

portée spéciale
durée permanente
JR aucun

effet La **Grande Griffe de Thanatos** ne peut être posée que sur des objets magiques destructeurs, par exemple une arme. En posant la **Grande Griffe**, le magicien conditionne l'objet pour une cible spécifique de son choix : n'importe quel membre d'une certaine race, de l'un ou l'autre sexe, des deux, un individu en particulier, ou une créature réunissant certaines conditions.

Exemples : Détruire toutes les femmes ; plus précisément, détruire toutes les femmes blondes ; ou encore, détruire le porteur de l'Amulette de Hix (quel que soit ce porteur) ; etc. etc.

Chaque **Grande Griffe** ne peut conditionner l'objet que pour un seul genre de cible, selon les exemples ci-dessus. Mais plusieurs **Grandes Griffes** peuvent être posées sur des gemmes différentes.

Le pouvoir principal de la **Grande Griffe de Thanatos** est que c'est elle qui maîtrise son possesseur et non l'inverse. Pour maîtriser son possesseur, la gemme contenant la **Grande Griffe** doit réussir un jet de maîtrise normal : ses points actuels de rêve (à elle) ajustés par le nombre d'ailes du possesseur. (Si le possesseur a, par exemple, 15 en **caractéristique Rêve**, il a 3 ailes). Le possesseur n'a quant à lui aucun jet à faire. Si le jet de maîtrise de l'objet échoue, rien ne se passe ; s'il réussit, le possesseur est maîtrisé et devient entièrement soumis aux ordres et à la volonté de l'objet. Si, par exemple, le but conditionné de l'objet est : "Détruire le Possesseur", ce dernier ne peut faire autrement que de se suicider immédiatement avec l'objet. Si le but est : "Détruire le roi du Royaume de Zède", le possesseur ne peut faire autrement que de se mettre en quête pour accomplir sa sinistre mission. (S'il meurt en cours de route, l'objet a toutes les chances d'être ramassé par un autre et d'achever son but tôt ou tard). Naturellement, le possesseur fera tout pour protéger l'objet dont il se croit le maître. Cette "malédiction" ne peut être conjurée que si la **Grande Griffe de Thanatos** elle-même est annulée par une **Annulation de Magie**.

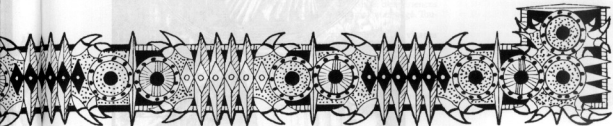
Note : quand un individu spécifique est désigné comme cible, il s'agit non seulement de lui-même actuellement vivant, mais de tous les futurs avatars de son archétype. Ainsi, la **Grande Griffe de Thanatos** peut poursuivre un individu par-delà la mort, dans chacune de ses "réincarnations".

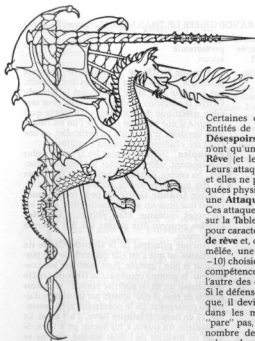
- Part. Faute d'une réussite particulière, le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon**.

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

Note générale sur les 3 Griffes.

Ces Griffes doivent naturellement être posées sur des gemmes spécialement destinées à les recevoir. Les objets peuvent par ailleurs avoir n'importe quel pouvoir obtenu par la Voie normale de Narcos.





ATTAQUE PAR LE RÊVE

Certaines entités à demi incarnées, Entités de Cauchemar, telles que les **Désespoirs**, les **Haines** ou les **Peurs**, n'ont qu'une seule caractéristique : le **Rêve** (et les points actuels de rêve). Leurs attaques ne sont pas physiques, et elles ne peuvent non plus être attaquées physiquement. A la place, a lieu une **Attaque par le Rêve**.

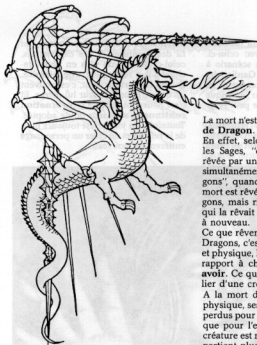
Ces attaques sont jouées normalement sur la Table de Résolution en prenant pour caractéristique les **points actuels de rêve** et, comme pour les combats en mêlée, une difficulté libre (entre 0 et -10) choisie par l'attaquant. Les seules compétences utilisables sont l'une ou l'autre des quatre voies du Draconic. Si le défenseur réussit à "parer" l'attaque, il devient l'attaquant à son tour, dans les mêmes conditions. S'il ne "pare" pas, il perd immédiatement un nombre de points de **rêve** égal (en valeur absolue) à la difficulté de l'attaque.

Si l'Entité de Cauchemar atteint zéro point de **rêve**, elle se dissout et disparaît. Si c'est la victime qui atteint zéro point de **rêve**, elle est **possédée** par l'Entité.

Réussites spéciales. Selon la règle générale, une attaque particulière doit au minimum être parée avec une réussite significative, et une critique avec une particulière. Un échec total fait perdre au fauteur un nombre de points de **rêve** égal à la difficulté en cours.

Exemple. Alors qu'il explore imprudemment les ruines d'une ancienne crypte, Artighel est assailli par le spectre verdâtre d'un **Désespoir**. Artighel a 14 points de **rêve** et le **Désespoir** en a 16. Ce dernier attaque avec une difficulté -4, 16 à -4 donne 48 % ; et avec un 40, il réussit. Artighel tente de parer : 14 à -4 donne 42 %. Il obtient 56 sur 1d100 et échoue : il perd 4 points de **rêve**, passant ainsi à 10. Le **Désespoir** attaque à nouveau avec une difficulté identique et toujours 48 %. Avec un 03, il obtient une réussite critique. Artighel doit au minimum obtenir une réussite particulière. 10 à -4 = 30 % et 20 % de 30 = 6. Avec un 99, sur 1d100, non seulement Artighel échoue mais perd encore 4 points de **rêve** (échec total), passant ainsi à 2... Ses chances de vaincre sont devenues infinites !





REINCARNATION

La mort n'est jamais absolue dans **Rêve de Dragon**.

En effet, selon la théorie avancée par les Sages, "que chaque créature est rêvée par un Dragon en particulier et, simultanément, par l'ensemble des Dragons", quand une créature meurt, sa mort est rêvée par l'ensemble des Dragons, mais rien n'empêche le Dragon qui la rêvait en particulier de la rêver à nouveau.

Ce que rêvent simultanément tous les Dragons, c'est le monde géographique et physique, le monde matériel ; et par rapport à chaque créature, c'est son **avoir**. Ce que rêve le Dragon particulier d'une créature, c'est son **être**.

A la mort d'une créature, son corps physique, ses objets, ses richesses sont perdus pour elle. Ils sont perdus parce que pour l'ensemble des Dragons, la créature est morte et que si elle ne s'appartient plus elle-même, rien ne peut plus lui appartenir. Son **être** en revanche peut être à nouveau rêvé par le Dragon particulier et ne saurait donc être absolument perdu. Ses connaissances **acquises** participent à la fois de l'**avoir** et de l'**être**. Elles sont donc simplement oubliées et peuvent être retrouvées par la **Voie du Souvenir**.

Quand un personnage meurt, il se détache complètement de son **avoir**. En termes pratiques, cela veut dire qu'il ne reste plus qu'à lui faire des funérailles et à disperser ses possessions. Pour ses compagnons, rêvés par l'ensemble des Dragons, il **n'existe plus**. Mais pour lui-même, pour son **être**, il existe toujours ; et de fait, il **na jamais cessé d'exister**. Il ne s'agit pas tant d'une "réincarnation" que d'une **incarnation continue** (une "incarnation non-stop" pourrait-on dire). Il n'y a pas de trou, pas de solution de continuité dans le Rêve des Dragons.

Le même personnage (le même **être**) existe encore, parallèlement, simultanément, ailleurs. Il a la même apparence physique, la même psychologie, les mêmes manies, il porte le même nom, il a le même âge, il a les mêmes **caractéristiques** : c'est le même **être**. Mais son **avoir**, bien entendu, n'a plus aucun rapport. Le personnage est né dans un milieu différent, il a des souvenirs d'une jeunesse différente, d'expériences différentes : ses acquis ont changé. Toutefois, il **rêve**...

Et ses rêves sont peuplés de visages inconnus, de paysages qu'il est sûr de n'avoir jamais visités, d'expériences qui semblent n'appartenir qu'à son rêve. Lui qui n'est [n'a toujours été, apparemment] qu'un modeste joueur de luth, se rêve magicien, par exemple, combattant, aventurier explorant les catacom-

bes d'un sanctuaire oublié, ou livrant bataille à des monstres surgis d'une forêt périlleuse. Comment peut-il faire de tels rêves, lui qui n'a jamais quitté son village ?

A vrai dire, il ne se pose pas de questions. Le rêve est une expérience journalière aussi importante que boire ou respirer. Il ne viendrait à l'idée de personne de traiter un rêve avec mépris, de le traiter de pur fantasma, comme il arrive en d'autres mondes. Chacun sait que les rêves sont vrais, ou du moins qu'ils ont leur **vérité**.

Et puis un jour, des étrangers arrivent au village... Des étrangers qui semblent le connaître, qui semblent le reconnaître. Et lui-même, n'a-t-il pas déjà vu ces visages-là en rêve ? N'est-ce pas avec ces gens-là, que parfois, dans ses rêves, il chevauche à travers les collines ?

« Tu ressembles à un ami que nous venons de perdre, déclare l'un des étrangers. Et d'ailleurs tu portes le même nom, tu as la même voix... Mais tu es joueur de luth, il était magicien.

« Je rêve parfois que je suis magicien, répond le personnage. Et dans ces rêves-là, vous êtes effectivement à mes côtés et nous chevauchons à travers les collines ».

Et c'est ainsi que l'on se reconnaît. Pour l'un, ce ne sont que des souvenirs de rêve ; pour les autres, ce sont des souvenirs de la vie réelle. Mais la vie réelle n'est-elle pas justement qu'un rêve ?

Rêve et réalité se mêlent et se fondent sans cesse, mais il n'en résulte aucune confusion. Chacun en accepte le fait **naturel**, puisqu'il en a toujours été ainsi.

« ... »

« ... »



REGLES PRATIQUES

Quand un personnage meurt, le joueur en crée immédiatement un nouveau de la façon suivante :

- Le nom, la taille, le poids, l'apparence physique restent les mêmes.
- Il tire par contre une nouvelle heure de naissance.
- Les 20 caractéristiques restent les mêmes. Si le personnage avait des points d'expérience attribués à l'une ou l'autre de ses caractéristiques, il les conserve.
- Si pour une raison ou une autre, le personnage a eu une ou plusieurs caractéristiques diminuées lors de sa "vie" précédente, celles-ci redeviennent ce qu'elles étaient lors de la précédente création.
- Si une ou plusieurs caractéristiques ont augmenté, par expérience ou par un autre moyen, il conserve l'augmentation.
- **Règle fondamentale :** d'incarnation en incarnation, les caractéristiques ne peuvent que monter, jamais descendre.
- Les dons ou malédictions résultant de Têtes, Queues ou Souffles de Dragon, ne sont pas conservés.
- Les divers Points, Facteurs, Bonus, Indices, etc, sont à nouveau calculés s'il y a lieu de le faire (ce sont en principe les mêmes).
- Le joueur réajuste l'Archétype de son personnage (voir ci-après) puis efface toutes ses compétences.
- Comme lors de la création d'un premier personnage, il choisit s'il veut être magicien ou non (il peut le devenir même s'il ne l'était pas précédemment) ; puis répartit dans les compétences de son choix les points d'expérience préliminaires normaux, comme s'il créait un nouveau personnage. Il peut ainsi, s'il le désire, changer de profession.
- Puis le Gardien des Rêves détermine quelles sont ses possessions, ses nouveaux antécédents, et dans quel lieu il se trouve.
- Et le personnage est prêt à rejouer. Il doit se souvenir que si son avoir est différent, il reste le même au niveau de l'être. En termes de jeu, le personnage conserve tous ses souvenirs de sa précédente vie (souvenirs supposés provenir de ses rêves) sauf des circonstances qui ont amené sa mort et, naturellement, de sa mort elle-même.

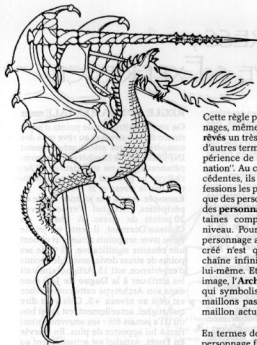
Nouveaux Antécédents. Il ne saurait y avoir de règle fixe à ce sujet. C'est au joueur et au Gardien des Rêves de se mettre d'accord. En ce qui concerne le nouveau lieu où se trouve le personnage (lieu où il a toujours été, d'ailleurs !), le choix en incombe entièrement au Gardien des Rêves en fonction de son scénario. S'il s'agit d'un scénario court, d'un scénario en un unique épisode, il est vraisemblable que le personnage ne reparaitra pas. Il pourra par

contre être présent dans un prochain scénario sans rapport avec celui-ci. Dans une "campagne" ou scénario à multiples épisodes, c'est au Gardien des Rêves de juger à quel moment et en quelles circonstances, pour la logique de l'histoire, le personnage peut réapparaître.

Nouveau personnage. La "réincarnation" n'est pas obligatoire. Généralement, les joueurs s'habituent au profil

psychologique de leur personnage ; au fil des aventures et des expériences, celui-ci devient de plus en plus attachant : il a réellement une histoire. Quand la mort survient, c'est souvent un drame pour le joueur lui-même. Et c'est pourquoi la règle d'incarnation **continue** sera sans doute adoptée. Toutefois, un joueur est toujours libre de la refuser et de créer un personnage entièrement nouveau.





L'ARCHETYPE

Cette règle présuppose que les personnages, même "débutants", ont déjà été rêvés un très grand nombre de fois ; en d'autres termes, qu'ils ont déjà fait l'expérience de la mort et de la "réincarnation". Au cours des incarnations précédentes, ils ont pu embrasser les professions les plus diverses, n'être parfois que des personnages obscurs, et parfois des **personnalités** ayant développé certaines compétences à un très haut niveau. Pour employer une image, le personnage actuel tel qu'il vient d'être créé n'est qu'un maillon dans une chaîne infinie où chaque maillon est lui-même. Et pour continuer la même image, l'**Archétype** est un gros maillon qui symbolise à lui tout seul tous les maillons passés et sert de modèle au maillon actuel.

En termes de jeu, l'**Archétype** est un personnage fictif, un concentré de personnage qui est censé résumer ce que le personnage a fait de mieux lors de ses précédentes incarnations, là où il a été le plus loin.

Par l'intermédiaire du **stress** et du rêve, le personnage se rapproche de son archétype. C'est-à-dire qu'il se souvient des compétences acquises au cours de vies antérieures, et, s'en souvenant, il les possède à nouveau. L'**Archétype** représente sa mémoire globale, sa mémoire de toutes ses vies.

Ainsi, même si en termes de jeu le personnage "réincarné" repart à zéro en ce qui concerne les compétences, celles-ci ne sont pas pour autant perdues : elles font partie de son archétype et peuvent être retrouvées par l'intermédiaire du **stress** et du rêve.



DEFINITION DE L'ARCHETYPE

Définir l'Archétype revient à créer un personnage de haut niveau. Parmi les 70 compétences possibles (les 4 voies du Draconic incluses), chaque joueur en choisit une librement, qu'il place au niveau +11 (Grand Maître) ; puis il en choisit une autre qu'il place au niveau +10 (Maître) ; il en choisit ensuite deux autres qu'il place toutes les deux au niveau +9 (Petit Maître) ; ensuite 3 compétences seront au niveau +8 ; puis 4 compétences au niveau +7 ; et ainsi de suite : 5 au niveau +6 ; 6 au niveau +5 ; 7 au niveau +4 ; 8 au niveau +3 ; 9 au niveau +2 ; 10 au niveau +1 ; et les 14 dernières au niveau 0.

REAJUSTEMENT DE L'ARCHETYPE

L'Archétype est réajusté à la mort de chaque personnage, c'est-à-dire à la mort de chaque "maillon" du même personnage. Si durant cette vie, le personnage a développé une ou plusieurs compétences à un niveau supérieur à son Archétype, celui-ci est immédiatement réajusté et l'on y fait figurer le nouveau niveau atteint.

Exemple. Dans l'Archétype d'Artighe, **Serrurerie** est au niveau +4. Or, durant cette vie, grâce à l'apprentissage et à l'expérience directe, Artighe a développé sa compétence de **Serrurerie** jusqu'au niveau +6. Sur l'Archétype, on efface +4 et on le remplace par +6 en face de **Serrurerie**.

Note. Ne pas confondre les niveaux de l'Archétype et les niveaux réels du personnage. Les niveaux de l'Archétype doivent être inscrits sur une feuille à part. Quand un personnage tente une action, ce sont ses niveaux réels qui sont pris en compte quel que soit son Archétype.





STRESS, RÊVE & EXPERIENCE

Certaines situations, certaines expériences apportent aux personnages des points de **stress** (voir chapitre L'ACTION). Par l'intermédiaire du rêve, ces points vont être transformés en points d'expérience.

Comme il est dit précédemment, les rêves des personnages ne sont souvent que des souvenirs de vies antérieures ou des aperçus de vies parallèles. Le **stress** a pour fonction d'"aiguillonner" le rêve, de le faire aller plus loin, de le rendre plus profond, en sorte qu'au réveil le souvenir est **complet**. Le personnage s'étant parfaitement souvenu d'une chose (technique, connaissance, aptitude) qu'il connaissait auparavant, il la connaît, maintenant, à nouveau aussi bien. Suivant la réussite du jet de rêve, il transforme tout ou partie de ses points de **stress** en points d'expérience. Les règles suivantes s'appliquent alors :

- La transformation de stress en expérience ne peut avoir lieu que par l'intermédiaire d'un **rêve nocturne**.
- Pour que la transformation ait lieu, il faut que le personnage dorme au minimum 1 heure (120').
- Quels que soient la durée du sommeil et le moment de la nuit où il a lieu, c'est toujours à la fin de l'heure du Château-Dormant que se fait le jet de Rêve/Expérience.
- Le jet de Rêve/Expérience est toujours fait en prenant pour caractéristique les points **actuels de rêve**. La difficulté est toujours **zéro**. Aucune compétence (pas même le Draconic) n'est utilisée.
- Le nombre de points de stress pouvant être transformés en points d'expérience dépend de la réussite du jet de rêve :

- Critique	150 %
- Particulière	100 %
- Significative	75 %
- Normale	50 %
- Echec	20 %
- Echec total	0 %

- Les points de stress non transformés sont **perdus**.
- Les points d'expérience obtenus peuvent être attribués, en bloc ou fractionnés, à une ou plusieurs compétences.
- Le personnage est libre d'attribuer où il veut les points d'expérience. S'il a gagné les points de **stress**, par exemple, en calmant un cheval emballé, il a tout à fait le droit, une fois le stress transformé en expérience, de mettre cette expérience en **Orfèvrerie** ou en **Pick Pocket**, par exemple.

REGLE FONDAMENTALE

On ne peut attribuer de points d'expérience dus au stress et au rêve qu'à des compétences qui soient actuellement **INFÉRIEURES** à l'Archétype. Les compétences égales ou supérieures à l'Archétype ne peuvent pas être augmentées par le stress et le rêve.

Exemple. Après une journée fertile en péripéties, Artighel s'endort avec 20 points de stress. A l'heure du Château-Dormant, il tente un jet de **Rêve** (avec ses points actuels) et obtient une réussite significative. 75 % de ses points de stress deviennent des points d'expérience, soit 15. Artighel aimerait les attribuer à la **Dague de Jet**, mais dans son Archétype cette compétence est déjà au niveau +3. Cela veut dire qu'Artighel, actuellement, est aussi bon qu'il l'a jamais été : ses souvenirs n'ont rien à lui apporter de plus. En **Survie en Forêt**, Artighel est actuellement au niveau -6 et son Archétype au niveau 0. Là, ses souvenirs ont beaucoup à lui apprendre. Comme il projette de voyager en forêt, il attribue ses 15 points d'expérience à **Survie en Forêt**. Il passe ainsi au niveau -5 dans cette compétence (en dépensant 10 points) et garde en points d'expérience en **attente en Survie en Forêt** les 5 qui lui restent. Notez qu'il pourrait attribuer ces 5 autres points ailleurs s'il le désirait.

EXPERIENCE NORMALE ET APPRENTISSAGE

L'expérience "gagnée sur le terrain" et celle obtenue par l'apprentissage ne sont pas, bien entendu, limitées par l'Archétype. C'est même, au contraire, la seule façon d'améliorer finalement l'Archétype. On peut imaginer un personnage "mort" des dizaines de fois avec en résultat toutes les compétences de son Archétype au niveau 11 ou plus. Il va de soi qu'un tel personnage serait une **figure légendaire**.

Note. Les points d'expérience dus au stress et au rêve ne peuvent être attribués qu'à des compétences, jamais aux caractéristiques.



EXEMPLE DE JEU

Nous allons retrouver Artighele et Eide au cours d'un épisode de leurs aventures. Ce dernier exemple a pour but d'illustrer pleinement le fonctionnement du jeu et de montrer comment il se déroule sous forme de dialogue entre

le Gardien des Rêves (GR) et les joueurs (A et E).

Nous connaissons les caractéristiques d'Artighele ; voici celles d'Eide :

RÊVE de DRAGON

Eide

Né à l'heure du **Dragon** 24 - Taille 1.50 Poids 44 lb

Sexe **F** - **Jeune** - **Plus fine**

Signes Particuliers **drakère**

Taille	8	Volonte	11
Apparence	12	Intellect	14
Constitution	11	Eloquence	7
Force	13	Charisme	13
Audace	13	Rêve	12
Dextérité	10	Chance	10
Vie	10	Mélie	11
Œil	10	Tir	10
Odorat	9	Lancer	10
Goût	8	Discorde	13

-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
1	3	4	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	63	66	70
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	53	58	62	67	71	76	81	85	90
2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	99	104	110
3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114	120
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	117	123	130
3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133	140
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	135	142	150
4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160
4	8	17	25	34	42	51	59	68	76	85	93	102	110	119	127	136	144	153	161	170
4	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162	171	180
4	9	19	28	37	47	56	66	75	85	95	104	114	123	133	142	152	161	171	180	190
5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200

Pts actuels de RÊVE

MORAL _____ STRESS _____

Malus Armure _____ Enc _____ Surt _____ Vit _____ Bonus Don _____

FR Const _____ FT Const _____ FT Ht _____ FT Dent _____ FT Agil _____

FR For _____ FT For _____

100 Contusions Enflures

1045 Blessures Légères

1047 Blessures Graves

20+ Blessures Critiques

Endurance 21

Vie 10

enc-dt

enc-clé

enc-2d6 vie-2

enc-0 vie-4+

ARMURE

Décl

EQUIPEMENT

Enc

Sorts connus:

Ombres/Hypnos: Non-agressivité

Ombres/Hypnos: Peur

Ombres: Miroirs

Ombres: Eau en air

Hypnos: Objet en objet

Varcos: Enchantement

COMP. DE COMBAT

Dague de mêlée

% de jet 0

Nv. Exp

0

ARMES

Int

2

1

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

Nv. Exp

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

Nv. Exp

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

COMP. SPECIALISEES-II

Acrobatie

Armure

Jeu

Jonglerie

Musique

Natation

Orfèvrerie

Serrurerie

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

Nv. Exp

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

COMP. PARTICULIERES-II

Chapenterie

Comédie

Commerce

0

0

0

0

0

0

Nv. Exp

0

0

0

0

0

0

0

0

0

CONNAISSANCES-II

Alchimie

Astrologie

0

0

0

0

0

0

0

DRACONIC-II

Voie d'Ombres

Voie d'Hypnos

Voie de Varcos

Voie de Thantos

0

0

0

0

0

LA SITUATION

Artighel et Eidé sont en voyage à pied à travers un pays de collines. Ni l'un ni l'autre ne portent d'armure. Les deux sont armés d'une dague ; Artighel possède en outre une fronde. Dans leurs sacoches se trouvent quelques objets usuels : de quoi faire du feu, des provisions. Pour une raison sans rapport avec cet exemple, ils ont dû quitter la Cité précipitamment. Ils sont à la recherche d'un groupe d'amis qu'ils pensent trouver à deux ou trois jours de marche plus au Sud. Ce qu'ils ignorent, c'est que la région qu'ils traversent actuellement est infestée de Groins...

EPISODE

GR : Le soleil commence à décliner : c'est l'heure de la Lyre. Vous avez marché toute la journée. Artighel, ton **Endurance** est tombée à 16 ; et toi, Eidé, à 17. Votre environnement est plutôt rocailleux : vous êtes au pied d'une ligne de collines où ne poussent que quelques buissons épineux. Que faites-vous ?

A : Nous allons chercher un endroit abrité pour établir un campement. GR : Jouez un jet d'**Empathie/Srv en collines** à -2.

[Artighel a 13 % et obtient 50 sur son jet de 1d100 ; Eidé a 52 % et obtient 48]. GR : Artighel est perdu, comme d'habitude. Mais après 15 minutes de recherche [ETEMP×5] Eidé aperçoit comme l'entrée d'une grotte sur le versant d'une colline. Que faites-vous ?

E : Nous nous y dirigeons prudemment. GR : Vous en êtes maintenant à une vingtaine de mètres en contrebas. L'entrée fait environ 3 mètres de large sur autant de haut.

E : C'est peut-être fréquenté. Je cherche des traces de passage. [Le GR sait que cette caverne sert actuellement de refuge à trois Groins, et il y a effectivement des traces de leur passage. Il en estime la détection une difficulté -1].

GR : Je joue moi-même, en secret, vos jets de **Vue/Srv en collines**, car si je vous dis que vous ne trouvez rien, cela peut signifier que vous avez échoué ou bien qu'il n'y a rien à trouver ; et vos personnages ne sont pas censés faire la différence.

[Artighel a 13 % et obtient 33 ; il échoue ; Eidé a 45 % et obtient 08. Elle réussit et c'est même une réussite particulière. Son ajustement final était -1 : elle gagne un point d'expérience en **Srv en collines**].

GR : Tu découvres des traces récentes, très certainement d'Humanoides.

A : Fuyons !

E : Nous sommes peut-être déjà repérés. Je monte dans les Terres du Réve... GR : Tu dépenses 1 point de **rêve** et 1 point d'**Endurance** et tu te retrouves là où était resté ton demi-rêve, dans la Cité Sordide D13. Joue 1d7.

E : J'obtiens 4.

GR : C'est bon, tu ne fais pas de rencontre. Le temps est maintenant décompté en ronds. Round suivant,

N° 1, quelles sont vos déclarations d'intention ?

A : Pendant qu'Eidé est "en transes", je la couvre avec ma fronde.

E : Je me déplace jusqu'au Sanctuaire Plat D14.

[A ce moment, le GR joue un jet de perception pour les Groins qui sont dans la grotte. Les deux voyageurs ne sont pas du tout discrets : difficulté -3. L'un des Groins a 13 en **Ouïe**, ce qui lui fait 84 %. Avec un 61, nos personnages sont entendus et l'alerte est donnée. Dans deux ronds, au round N° 3, les Groins surgissent. Ce sont des Groins "moyens" (voir chapitre LES CREATURES). Ils sont armés de masses (légères) et vêtus de cuir rigide en mauvais état : indice de protection = d4-1.

GR : Au Sanctuaire Plat, tu dépenses encore 1 point d'**Endurance** et joues 1d7. C'est le round N° 2.

E : Aïe ! J'obtiens un 7 !

GR : Joue maintenant 1d100.

E : 82.

GR : Un **Reflet d'Ancien Réve**. Je joue 2d6 et j'obtiens 8. Tu dois le vaincre en jouant tes points actuels de **rêve** à -8+ la Voie du Draconic de ton choix. En Voie d'Oniros tu as deux niveaux, et comme tu n'as plus que 14 points de **rêve**, 14 à -6 donne 28 %.

E : 55 ! Je reste prisonnière du Reflet... GR : En effet. Et cela tombe mal. Round N° 3, vous voyez 3 Groins armés de masses surgir hors de la caverne. Vous n'avez pas été tellement discrets. Déclaration d'intention ?

E : Je ne peux rien faire d'autre que tenter de sortir de ce Reflet.

A : J'ajuste le Groin du milieu avec ma fronde.

GR : Ils dévalent la pente en courant. Ils seront au contact à la fin du round, mais ne pourront attaquer qu'au début du suivant... Eidé, tu as toujours 28 % pour te libérer. Tu dépenses encore 1 point d'**Endurance**.

E : 39, c'est encore manqué !

GR : Artighel, le Groin fonce dans ta direction, c'est une "activité moyenne", tu ajustes ton tir à -3. 11 à -2 te donne 44 %. [Artighel a 1 niveau en **fronde**].

A : 02 ! Réussite critique !

[Le GR joue le jet d'encaissement du Groin (qui ne peut esquiver une pierre de fronde) : sur 2d10, il obtient 14. Mais 14 + 10 d0 à la réussite critique donne 24. Il joue la protection du Groin (d4-1) et obtient 2. 24 - 2 = 22. C'est une blessure critique. Le Groin s'écroule avec 6 points de **Vie** en moins].

GR : Ta pierre de fronde le frappe en pleine tête, il titube et s'effondre. Tu gagnes 2 points d'expérience. 1 en **Fronde**, et 1, au choix, en **Vue** ou en **Dextérité**. Mais à la fin de ce round, les deux autres sont sur toi. Ils ont l'air féroce !... Round N° 4, déclaration d'intention ?

E : Je panique ! Ce Reflet va-t-il enfin me lâcher ?

A : Je tente de les combattre tous les deux. Il ne faut pas qu'ils atteignent Eidé. Je sors ma dague.

E : Cette fois, j'obtiens un 25.

GR : Le Reflet se dissipe. Que fais-tu d'autre ?

E : Je lance une zone de Non-Agressivité sur les Groins. Le sort est à -6 et j'ai deux niveaux en Voie d'Oniros. Cela me fait 15 à -4 = 45 %. Je joue 1d100, j'obtiens 21 : ça marche.

GR : Tu dépenses 6 points de **rêve** et encore 1 point d'**Endurance**. Ton sort fera effet au tout début du round N° 5... Artighel, leurs masses sont plus longues que ta dague, et de toute façon, le temps que tu la sortes, ils ont tous les deux l'initiative.

[Les deux Groins ont 10 en **mêlée** et 3 niveaux en **masse** à 1 **main**. Les deux choisissent une difficulté -3, ce qui leur donne 50 %. Le premier obtient 48].

GR : Le premier Groin t'assène un terrible coup, difficulté -3...

A : J'esquive. J'ai 14 en **dérobée** et 3 niveaux en **Esquive**, cela me fait 70 %, j'obtiens 51.

GR : Tu esquives le coup sans problème ; mais la masse du second est aussitôt sur toi.

[Le second Groin obtient 01. Une terrible réussite critique].

GR : La masse du second Groin va te fracasser en deux. C'est une difficulté -3, mais la réussite est critique. Tu as déjà esquivé une fois, tu ne peux que tenter de parer avec ta dague ; et il te faut au minimum une réussite particulière. Autrement dit 09 au lieu de 45 %.

A : Je tente le coup... j'obtiens 07 ! Je pare.

GR : Oui, mais ta dague est ébrannée. Le bonus aux dommages du Groin est de +1 et tu as paré une critique par une particulière : -2. Joue un jet de **résistance** pour ta dague, ajusté à -3.

A : Ma dague a 8 points de **résistance**. 8 à -3 donne 28 %. J'obtiens 62.

GR : Ta dague perd 3 points. Elle n'a plus que 5 points de **résistance**. Comme tu l'as déjà utilisée au cours de ce round, tu ne peux pas attaquer. Round N° 5, déclaration d'intention ?

A : Je persiste.

E : Je redescends des Terres Médianes du Réve.

GR : Les Groins persistent aussi... Mais au tout début de ce round N° 5, vous êtes tous les trois inclus dans une zone de Non-Agressivité. Vous devez tous jouer un jet de **résistance** contre la magie.

[Les deux Groins ont 10 points de **rêve**, soit tous les deux 10 %. Ils échouent tous les deux avec, respectivement, une 65 et un 43. Ils baissent leurs armes].

A : J'ai 14 points de **rêve** et donc 14 %. J'obtiens un 18...

GR : Tu baisses ton arme. Toutes les pulsions agressives se sont envolées. Il en est de même des Groins, qui te regardent l'air gêné...

E : Je crie à Artighel de fuir.

A : Je laisse les Groins et je rejoins Eidé. Nous fuyons ensemble. Que font les Groins ?

GR : Toujours dans la zone, ils n'ont aucune intention agressive. Ils vous

regardent fuir sans comprendre et ne songent pas à vous poursuivre. Vous fuyez pendant combien de temps ?

E : Jusqu'à ce que nous soyons hors de vue et que je puisse lancer une zone de Miroirs pour nous dissimuler.

GR : L'Endurance d'Artihel est toujours à 16. Eïdè en a perdu 5 pendant son "voyage", elle est maintenant à 12. Vous êtes hors de vue au bout de 200 m, soit une dizaine de rounds. Artihel perd 6 points d'Endurance et arrive à 10 (1/2 END). Eïdè devrait en perdre 7, mais en fait, elle se stabilise à 1/2 END, soit 10 également... Vous trouvez un bosquet d'arbustes.

E : Je remonte dans les Terres du Rêve pendant qu'Artihel fait le guet.

GR : Dépense 1 point de Endurance et 1 point de rêve. Tu te retrouves dans le Sanctuaire Plat D14. Joue 1d7.

E : J'obtiens un 2. Il ne se passe rien. Je lance une zone de Miroirs sur le bosquet. Le sort est à -5 et j'ai deux niveaux d'Oniros. Cela me fait 52 %. J'obtiens un 50 ; je réussis. Nous nous cachons dans la zone. De l'extérieur, nous sommes en principe invisibles.

GR : Et ensuite ?

A : Nous mangeons un peu de nos provisions, le minimum. Du fromage et des fruits secs pour 2 points de sustentation chacun. Puis nous nous reposons. C'est bientôt l'heure du Serpent et il va faire nuit. Je monte la garde pendant qu'Eïdè récupère.

GR : La rencontre avec les Groins vous a procuré chacun 6 points de stress. Tâchez de faire de beaux rêves. Eïdè, tes points de rêve sont descendus à 2.

Pendant ta première heure de sommeil, l'heure du Serpent, joue 1d8-1.

E : J'obtiens 6 sur le dé, 6 - 1 = 5. Je regagne 5 points de rêve. Je suis à 7. Je recommence pendant l'heure du Poisson-Acrobate. J'obtiens 4 - 1. Je passe à 10. Artihel me laisse encore dormir pendant l'heure de l'Araignée. J'obtiens 8 - 1 = 7... Angoisse ! Je fais 10.

Rêve de Dragon.

GR : Rejoue 1d8-1.

E : J'obtiens 1 - 1 = 0.

GR : C'est un tout petit Dragon de 7 points de rêve. Joue maintenant les points actuels de rêve à -7 (+ une des Voies du Dracon).

E : 10 à -5 me donne 25 %. Je joue 1d100, j'obtiens un 84.

GR : Le Dragon n'a pas aimé ton intrusion dans les Hautes Terres du Rêve. Tu es marquée d'une Queue de Dragon. Joue encore 1d100.

E : 96.

GR : **Héroïsme forcé.** A la première occasion de combat, tu dois foncer en tête avec une arme de mêlée. Par ailleurs, le cauchemar te réveille. Joue un jet de moral, situation malheureuse.

E : Mon moral est neutre, soit zéro. J'ajoute 10. Et je tente d'obtenir avec 1d20 un résultat égal ou inférieur. J'obtiens 14.

GR : Pas étonnant ! Ton moral tombe à -1. Par ailleurs, durant ces deux heures pleines où tu as dormi tu as récupéré 6 points d'Endurance (F.R. CONST x2). Que fais-tu ?

E : Je monte la garde à la place d'Artihel jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant.

GR : Le reste de la nuit est calme. Peut-être grâce à cette zone de Miroirs qui vous rend invisibles, car il est étonnant tout de même que les Groins n'aient pas cherché à vous retrouver... A l'aube, Artihel a regagné 8 points d'Endurance. C'est l'heure du Vaisseau. Jouez tous les deux un jet de Rêve global pour la nuit, un jet avec vos points actuels de rêve, difficulté zéro.

A : J'ai 14 points, ce qui me donne 70. J'obtiens 32, réussite significative.

GR : Tu transformes 75 % de tes 6 points de stress en points d'expérience, ce qui fait 5 points. Toi, Eïdè, avec 10 points tu avais 50 % et je vois que tu as obtenu 50 tout juste. Réussite normale, tu en transformes 50 % c'est-à-dire 3.

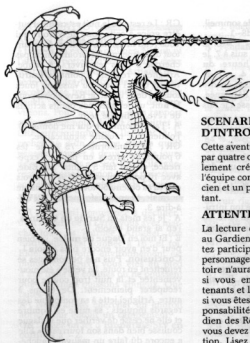
A : Je les mets en Survie en Collines, j'en ai grand besoin.

E : Et moi en Dague de mêlée, j'ai bien peur d'en avoir encore plus besoin !

Conclusion. Puis nos personnages se remettent en route. La veille a été mouvementée et la nuit trop courte pour récupérer pleinement. De temps à autre, Artihel jette à sa compagne des regards inquiets : sa mine est sombre et elle ne cesse de vérifier que sa dague coulisse bien dans son fourreau. « Elle a encore dû faire un mauvais cauchemar, pense-t-il, elle tire le Dragon par la queue ! »

Souhaitez-leur de retrouver rapidement leurs amis. Une seconde rencontre avec des Groins, dans les conditions actuelles, risquerait d'être infiniment plus délicate.





LES GALETTES D'OYOULE

SCENARIO D'INTRODUCTION

Cette aventure est destinée à être jouée par quatre ou cinq personnages nouvellement créés. Il est souhaitable que l'équipe comprenne au moins un magicien et un personnage de type combattant.

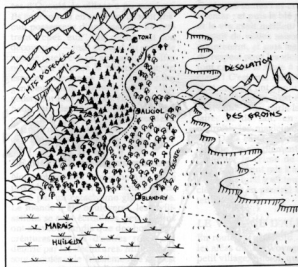
ATTENTION !

La lecture de ce scénario est réservée au Gardien des Rêves. Si vous souhaitez participer à l'aventure en tant que personnage, ne lisez pas plus loin : l'histoire n'aurait pour vous aucun intérêt si vous en connaissiez d'avance les tenants et les aboutissants. Par contre, si vous êtes prêt à assumer la haute responsabilité qu'est la fonction de Gardien des Rêves, ceci vous concerne et vous devez y apporter toute votre attention. Lisez et relisez plusieurs fois les descriptions qui vont suivre ; imprégnerez-vous de l'esprit du scénario et soyez prêt à faire face à toute éventualité. Constamment, vous allez décrire des situations, puis vous demanderez aux joueurs comment ils y réagissent en posant la traditionnelle question : « Que faites-vous ? » Il est probable que, bien des fois, les joueurs vous surprendront : ils auront des réponses inattendues, des réactions non prévues ; ils désireront agir d'une façon qui semble vouloir sortir du scénario. Et ceci pour une raison bien simple, c'est qu'ils ne le connaissent pas, eux, le scénario ; ils n'ont devant eux qu'un vaste inconnu. Et c'est là que votre talent doit donner toute sa mesure. En aucun cas, vous ne devez leur répondre : « Impossible, ce n'est pas prévu, trouvez autre chose... ». Ce que vous devrez faire en pareil cas, c'est improviser. La mécanique des règles est prévue pour vous y aider. Improviser jusqu'à ce que, par un chemin de traverse, vous les ramènerez dans l'histoire. Un jeu de rôle n'est pas un « jeu de l'oie » où toutes les cases sont prévues ; si cela était, vous n'auriez en tant que meneur de jeu aucune utilité. Ce scénario vous propose les grandes lignes d'une aventure possible, à vous d'en tirer le meilleur parti. Et souvenez-vous que, puisque l'univers proposé aux joueurs n'existe que par vos descriptions, votre parole, par définition, fait loi.

LE SCENARIO DANS SES GRANDES LIGNES

Les personnages se trouvent au pied de hautes montagnes dans un petit village isolé en proie à la famine. C'est l'hiver et la neige recouvre tout. Au cours d'un incident, une vieille légende va être remise en mémoire : la Chanson

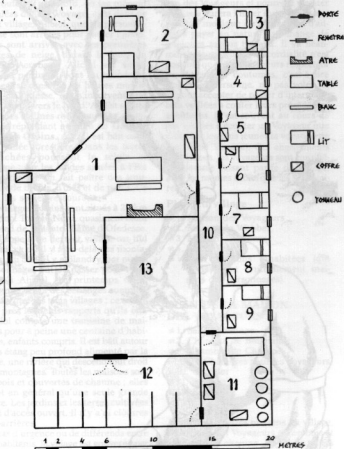
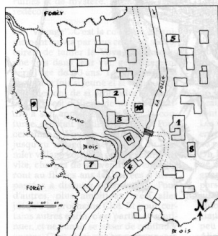
d'Oyoulé. Oyoulé, le Guerrier-Pâtissier, est un personnage mythique originaire de l'île d'Amorok. Son haut-fait est d'avoir vaincu un monstre terrifiant : le Tournedent, et de n'avoir accepté en récompense qu'un peu de farine pour fabriquer des galettes. D'étonnantes galettes, toujours fraîches et capables de nourrir une population entière. Oyoulé est représenté monté sur un grand cheval blanc. Au cours de la nuit, les personnages vont tous faire des rêves pénétrants, des rêves aux symboles communs : la famine, la fin de cette famine, et un grand cheval blanc. Or il se trouve que, vu du village, un des sommets de la montagne ressemble de façon étonnante à une tête de cheval. Si les personnages se souviennent qu'à la fin du Premier Âge, la géographie du monde a été complètement bousculée et que, entre autre, certaines îles ont pris la place de montagnes, ils peuvent être amenés à faire un lien avec leurs rêves. Un vestige de l'île d'Amorok ne se trouverait-il pas là-haut ? Quel rapport entre cette curieuse tête de cheval (blanche car couverte de neige) et leurs rêves "prémonitoires" manifestement inspirés par la Chanson d'Oyoulé ? Il va alors apparaître que trouver les Galettes est la seule chance de survie aussi bien du village que des personnages eux-mêmes. Leur quête doit les mener dans les montagnes jusqu'à la tête supposée du cheval : un plateau couvert de neige. Là, tout comme Oyoulé, ils vont devoir affronter un Tournedent... autrement dit, suivre la même voie que lui pour arriver aux "galettes". Le Tournedent, monstre aux terribles bouches, est dans ce Rêve le symbole de la famine vaincue. Dès qu'il est terrassé, en effet, le monstre disparaît, laissant à sa place une fluorescence mauve : une déchirure du Rêve. Lors, il n'y a plus rien d'autre à faire qu'à entrer dans cette déchirure. De l'autre côté, c'est évidemment un autre rêve. Les personnages se retrouvent dans le même environnement de montagnes, mais c'est l'été. La végétation est luxuriante, il y a des fleurs et il fait chaud. C'est vainement qu'ils peuvent chercher trace d'Oyoulé et des galettes, ils ne trouvent rien. Il n'y a qu'une seule chose à faire : rentrer. Mais une surprise attend les aventuriers au village. Non seulement personne n'y est mort de faim pendant l'hiver, mais ils sont eux-mêmes salués comme des héros de longue date. Leur retour actuel n'est considéré que comme le retour d'une simple promenade. Car ils sont déjà revenus une fois, en plein hiver, peu de temps après le départ de leur Quête ; et ils sont revenus chargés des fameuses galettes.



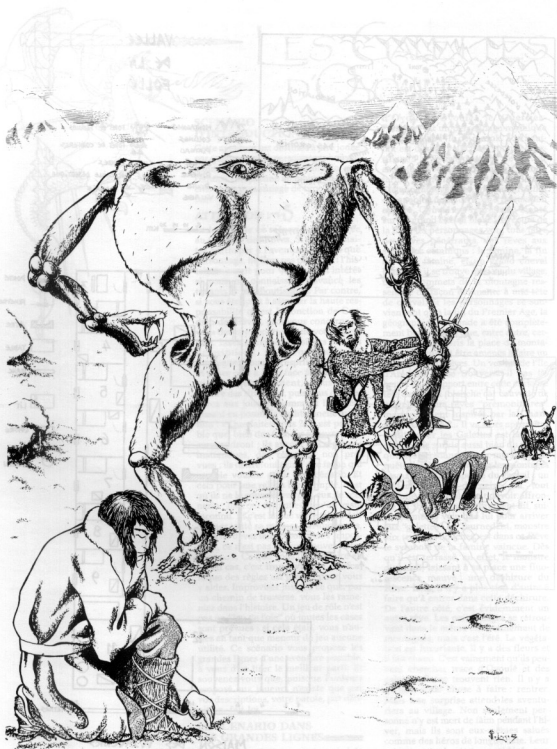
VALLEE DE LA FOLLE



ALICIEL



MAISON DES VOYAGEURS



LE GIGANT DANS LES MONTAGNES
 Le giganti est un être de grande taille, d'une force surhumaine, d'une intelligence limitée. Il est souvent représenté comme un être d'une grande taille, d'une force surhumaine, d'une intelligence limitée. Il est souvent représenté comme un être d'une grande taille, d'une force surhumaine, d'une intelligence limitée.

Le giganti est un être de grande taille, d'une force surhumaine, d'une intelligence limitée. Il est souvent représenté comme un être d'une grande taille, d'une force surhumaine, d'une intelligence limitée. Il est souvent représenté comme un être d'une grande taille, d'une force surhumaine, d'une intelligence limitée.

Ainsi, grâce à leur courage et aux Galettes d'Oyoulé, le village a pu survivre. Ils apprennent en outre qu'ils sont chacun possesseur d'une maison. En rentrant "chez eux", ils retrouvent qu'il découvre — tout dépend du point de vue de quel rêve on se place) le coffre où ils ont déposé la récompense, en espèces sonnantes et trébuchantes, généreusement attribuée par les villageois pour leur haut-fait. (Et si par malheur, l'un des leurs devait mourir au cours de la Quête, ils le retrouveraient, "réincarné", ayant toujours vécu dans ce village parallèle).

LE MONDE

Nous sommes au Troisième Âge. L'Âge précédent, celui des Magiciens, s'est terminé par un cataclysme gigantesque. Le monde a été bouleversé, les civilisations se sont écroulées, peu de gens ont survécu, tandis que des hordes de créatures venues d'autres rêves ont déferlé par les déchirures. Mille ans se sont écoulés et le Troisième Âge n'en est encore qu'à ses balbutiements. Le monde est redevenu immense et Inconnu. Entre les quelques îlots de civilisation qui vivent plus ou moins en autarcie, s'étendent des immensités de ruines et de mystère. Le monde est à redécouvrir.

Le "Voyage". C'est la coutume, unanimement suivie par tous ces gens sédentaires, de tenter le Voyage au moins une fois dans leur vie, généralement vers l'âge de 20 ans. Le monde est si vaste, à la fois si jeune et si vieux, mille légendes ont de si profondes résonances qu'il est difficile de ne pas répondre à son appel. Et puis c'est la coutume, cela fait partie des mœurs. Pour certains, le Voyage se résume à aller jusqu'au village situé au-delà du premier village voisin et puis revenir bien vite, chargés de souvenirs qu'embelliront au fil des ans les soirées d'hiver passées à discuter près du feu. Pour d'autres, plus ambitieux, c'est aller jusqu'à la prochaine Cité. Et pour certains autres enfin, c'est partir, et continuer, et ne jamais se lasser de continuer encore. C'est ainsi que les personnages incarnés par les joueurs sont des Voyageurs. N'en sont-ils qu'à leur premier départ ? Ont-ils l'intention de revenir ? Ces questions n'ont pas à nous préoccuper ; l'essentiel est qu'ils soient en Voyage.

Les Magiciens. Autant de villages, de cités, de régions, autant de coutumes, de mœurs et de lois parfois très différentes. Mais de même que le Voyage est une tradition unanimement respectée, la défiance envers les Hauts-Révants (les magiciens) en est une autre, autant porteuse de haine que la première est porteuse d'espoir. On se "souvent" en effet que le monde auparavant n'était pas comme maintenant. Dans le temps, avant les magiciens, la vie était plus facile, les cités étaient plus belles et plus grandes, il y avait des

grandes routes, et il n'y avait pas les Groins ni toutes ces créatures de cauchemar ; et puis le blé poussait mieux, et le vin avait meilleur goût, et puis il y avait de vraies saisons, pas comme maintenant, et puis les jeunes avaient du respect pour les vieux, etc., etc... Et tout ça, c'est la faute à qui ? aux magiciens ! C'est eux qui ont tout changé, c'est eux qui ont voulu être plus forts que les Dragons, c'est eux ! c'est eux ! c'est eux ! Ainsi parle la sagesse populaire. Et de fait, en de nombreux endroits, les magiciens sont très mal vus. Dans certaines cités, même, qui-convient est simplement soupçonné de pratiquer le crime de Haut-Rêve est immédiatement mis à mort. Cela n'empêche pas qu'il y ait toujours des magiciens mais en général ils ne s'en vantent pas.

LE VILLAGE D'ALICIEL

En route vers le Nord, où les mènent les aléas de leur Voyage, c'est dans ce petit village, Aliciel, que les personnages se sont arrêtés pour passer l'hiver. Ils y sont arrivés avec les premières chutes de neige, durant le mois du Poisson-Acrobate. Aliciel est isolé, comme perdu au bout du monde. A l'Ouest se dressent les hautes montagnes d'Ofedesse, qui s'incurvent graduellement vers le Nord. A l'Est s'étendent des collines rocailleuses et désertiques répondant au nom de Désolation des Groins. Aliciel est bâti dans une vallée forestière. Dans les terres défrichées poussent le seigle et l'avoine ; sur les landes situées à l'Est de la rivière, on fait paître des troupeaux de brebis, d'oies et de porcs. Ce sont les seules ressources.

Les villages voisins sont situés à 20 km environ. Un à Nord, quasiment blotti au pied de la haute chaîne d'Ofedesse. On l'appelle le dernier village car nul ne sait ce qu'il y a au-delà des montagnes. Au Sud, il y a Blandry, par où les personnages ont dû passer pour venir jusqu'à Aliciel. Au printemps et en automne, il y a des échanges commerciaux entre les trois villages ; ce sont à peu près les seuls rapports qu'ils ont. Aliciel compte une trentaine de maisons pour à peine une centaine d'habitants, enfants compris. Il est bâti autour d'un étang peu profond alimenté par la Folle, une rivière qui descend tout droit des montagnes. Toutes les maisons sont en bois et couvertes de chaume ; elles n'ont en général qu'une seule grande pièce. Les jardins et les terres cultivées sont d'accès ouvert. Il n'y a ni clôtures ni barrières.

En cas d'urgence ou de différends entre les habitants, le village est gouverné par le Maître du Village, un représentant élu. Le Maître actuel se nomme Wobber. C'est un homme d'âge mûr, mais robuste et sachant se battre. Il est le seul au village à avoir poussé son voyage jusqu'à une grande cité portuaire, et "connaît le monde". Il est secondé dans sa tâche par Selmar, le forgeron, et par Blussiaud, l'Hôte de la

Maison des Voyageurs. Selmar est un colosse, taciturne et ombrageux, aux colères redoutables. Blussiaud est petit et vif ; c'est un beau parleur, à l'imagination fertile quand il parle de son Voyage au cœur des Marais Huilleux où il aurait rencontré des Saures ; mais c'est par ailleurs un excellent lanceur de dague. Blussiaud est veuf. Sa fille, Chinope, l'aide à tenir la Maison des Voyageurs.

La Maison des Voyageurs est le plus grande bâtisse du village. Elle remplit tout à la fois les fonctions d'auberge et de maison commune où les villageois viennent discuter de leurs affaires. C'est là qu'ont lieu toutes les transactions commerciales ; et c'est là également que Wobber tient ses réunions.

Les personnages des joueurs ont très bien été accueillis à Aliciel. Ils sont en voyage et c'est quelque chose que l'on respecte. Ils sont hébergés dans la Maison des Voyageurs et pourront y rester tant que durera l'hiver moyennant une pension modique qu'ils peuvent d'ailleurs payer en nature en échange de quelques menus travaux. Il va néanmoins de soi que cette cordialité n'est possible que si les voyageurs respectent également les coutumes, c'est-à-dire d'offenser personne, ne pas voler, et surtout accepter de passer d'interminables veillées à conter leurs précédentes aventures. (C'est souvent au cours de ces veillées à écouter un Voyageur que naît chez les plus jeunes la vocation de leur futur Voyage). Ces engagements étant tenus, les voyageurs sont considérés comme faisant partie du village, avec les mêmes droits que les sédentaires.

Plan du village

- #1. Maison des Voyageurs
- #2. Maison de Wobber
- #3. Maison de Selmar
- #4. Moulin
- #5-10. Maisons inhabitées (qui deviendront éventuellement maisons des personnages).

PLAN DE LA MAISON DES VOYAGEURS

- #1. Salle commune
- #2. Chambre de Blussiaud
- #3. Chambre de Chinope
- #4-9. Chambres pour les Voyageurs
- #10. Corridor
- #11. Réserve
- #12. Ecuries
- #13. Cour

Comme les autres maisons du village, la Maison des Voyageurs est en bois et couverte de chaume. Le sol de toutes les pièces est en terre battue. Le seulâtre se trouve dans la salle commune : c'est là que sont cuits tous les aliments. Les chambres occupées (celles de Blussiaud, de sa fille, et des personnages des joueurs) sont rendues plus confortables par des peaux d'ours et de loups. Chaque chambre est meublée d'un lit, d'un banc, et d'un coffre destiné à recevoir

des objets personnels. La Maison des Voyageurs ne contient aucun objet de valeur. En cette période de famine, sa seule richesse consiste en le peu de nourriture que contient encore la réserve.

LA SITUATION

Depuis maintenant quatre jours, l'anémiisme règne au village d'Alicio : une épidémie de **choquottes** s'est brusquement déclarée. Cette maladie terrifiante a pour origine le froid. Elle atteint les végétaux et tous les produits d'origine végétale, qui prennent une couleur violacée. Elle ne touche pas directement les hommes ni les animaux ; mais si ceux-ci consomment des végétaux atteints, ils la contractent. Les créatures en proie aux **choquottes** sont saisies de tremblements ; un invincible froid les ronge de l'intérieur ; et elles meurent en peu de temps. La chair des animaux morts de **choquottes** transmet également la maladie.

Par un malheureux concours de circonstances, la majeure partie des réserves de viande salée et fumée a été vendue au village de Blandry au début de l'automne. Les villageois d'Alicio croyaient alors avoir réalisé une bonne affaire. Leurs troupeaux étaient nombreux cette année-là ; et ils comptaient sur les nouvelles saisons et les fumages qui sont entrepris traditionnellement au mois de l'Araignée. Hélas ! voilà que les **choquottes** frappent le bétail juste avant qu'il ne soit abattu. Toutes les réserves de fourrage sont contaminées, et pire encore, toutes les réserves de farine, de grain et de fruits. On entrepose les animaux morts sur l'étang gelé. On les brûlera dès que cessera la tempête. Et puis on fait les comptes. Que reste-t-il pour passer l'hiver ? Très peu de viande fumée, du fromage de brebis. A peine trois mille points de sustentation, alors qu'il en faudrait au minimum douze mille pour alimenter les cent habitants du village pendant deux mois. C'est la famine...

Les Choquottes. Virulence 8 / Rapidité 2 heures / Gravité 8 / Malignité 6.

Remèdes (Tanemiel Doré 90 % / Tanemiel 60 % / Elixir des Gnomes 40 % / Gelée Royale 10 %).

L'EVENEMENT

C'est ici que commence véritablement le scénario. Tout ce qui précède doit avoir été lu ou expliqué aux joueurs en guise d'avant-propos (sauf, bien entendu, le "scénario dans ses grandes lignes"). Ils savent pourquoi ils sont à Alicio et ce qui s'y passe. Ils vont maintenant pouvoir agir. L'action commence dans la salle commune de la Maison des Voyageurs. C'est le premier jour du mois de l'Araignée (solstice d'hiver) ; on est à l'heure de la Lyre.

On discute autour de la grande table de la salle commune. Il y a Wobber, le Maître du village, Selmar, le forgeron, et son fils Arimartel qui, à 16 ans, est aussi grand et presque aussi costaud que son père ; il y a naturellement Blus-

siaud, l'Hôte, et sa fille Chinope qui sert des pots de bière de seigle chaude. Les personnages des joueurs peuvent participer au débat. L'ordre du jour est bien entendu la **famine**. La situation semble sans issue. Il apparaît hors de question d'aller demander du secours à Blandry, au Sud. S'ils ont acheté des provisions en automne, ce n'est certainement pas pour les revendre maintenant. Il reste Tonj, à 20 km au Nord. Depuis le matin, la tempête s'est calmée ; il neige encore un peu, mais on pourra sans doute entreprendre un voyage à Tonj le lendemain. Il semble que ce soit la seule solution actuellement envisageable. (Si les personnages des joueurs ont d'autres idées, qu'ils les soumettent). Wobber finira par conclure : « De toute façon, s'aventurer hors du village sera périlleux, avec toutes les meutes de loups affamés qui ne cessent de hurler dans les bois... »

C'est alors que deux étrangers couverts de neige, l'air harassé, entrent dans la Maison des Voyageurs. Deux hommes vêtus de fourrures. Assujettie dans leur dos, ils ont chacun une grande hache ensanglantée. Ils se présentent : Lornak et Sergan du village de Tonj. Ils ont pris le risque insensé de braver la tempête et les loups, mais la situation à Tonj est devenue dramatique, disent-ils. Les **choquottes** ont tout ravagé : il y a des morts ; et les survivants (une cinquantaine) mourront de faim d'ici peu si Alicio refuse de leur prêter secours. Ils ajoutent qu'ils sont partis à quatre, mais que deux d'entre eux sont restés la proie des crocs des loups...

Wobber déclare que la maladie est également à Alicio et qu'il ne peut rien faire pour Tonj. Alors très vite le ton monte. Lornak et Sergan sont furieux. Ils accusent Wobber et tous les personnages présents (y compris ceux des joueurs - à eux de réagir comme ils le désirent) de les laisser volontairement mourir de faim. Ils sont sûrs qu'il y a amplement à manger ici ; ils prétendent fouiller la Maison des Voyageurs. Wobber et Blussiaud tentent de les calmer. Selmar sent la colère le gagner. Une rixe peut fort bien alors s'engager, tout dépend de la réaction des personnages des joueurs face aux insultes. Noter tout de même que Lornak et Sergan ne sont que deux et fatigués par leur voyage ; il est peu probable qu'ils en viennent eux-mêmes aux armes. Blussiaud finira par dire : « Nous pouvons vous héberger pour la nuit et partager notre repas du soir, mais nous ne pouvons faire davantage : nous n'avons pas les Galettes d'Oyoulé ! »

La boutade détend vaguement l'atmosphère. On se met à parler de ces légendaires galettes magiques, toujours fraîches même après des siècles, capables de nourrir une population entière. Si les personnages réussissent un jet de **Intellect/Légendes** à 0, ils peuvent connaître la légende d'Oyoulé. S'ils ne la connaissent pas et interrogent à ce sujet, Chinope leur chantera la chanson suivante :

Chanson d'OYOULE

LE GUERRIER-PÂTISSIER

Rève Oyoulé sur son haut cheval blanc !
Sans regarder ni devant, ni derrière,
Il a vaincu le furieux Tounedent
Qui l'attaquait par derrière et devant !

Tous les trésors de l'île d'Amorok
On lui offrit en récompense :
Rève Oyoulé près de son fourneau grand,
Il préféra levure et pure farine !

Et tous les jours pétrit cent deux galettes
Pour que la faim jusqu'à la fin des temps
Soit repoussée plus que la Tournebête
Qui l'attaquait par derrière et devant !

Rève Oyoulé sur son haut cheval blanc !
Rève Oyoulé le Guerrier-Pâtissier !
Rève Oyoulé et les petits enfants
Mordront toujours galette à belles dents !

Evidemment, si l'on possédait de telles galettes, la situation serait bien différente à Alicio ! L'écrivain des villageois. Mais une légende n'est que ce qu'elle est. Et puis où trouver l'île d'Amorok ? Un jet **Intellect/Légendes** à 0 peut rappeler aux personnages que cette légende date du Premier Age et qu'il y a eu tellement de bouleversements depuis, que l'île peut en fait se trouver n'importe-où... « Et même pourquoi pas, ajouta Blussiaud, au sommet d'une montagne ! »

LA NUIT

Lornak et Sergan ont accepté de passer la nuit à la Maison des Voyageurs. Ils semblent calmes. On leur donnera une chambre. Leur intention est de piller la réserve et de s'enfuir peu avant l'aube avec leur larcin. La porte de la réserve n'est pas verrouillée et ni Blussiaud ni Chinope ne songeront à monter la garde. Cette idée ne peut éventuellement venir qu'aux personnages des joueurs. Lornak et Sergan tenteront leur forfait au début de l'heure du Château-Dormant. Si des personnages montent une garde, ils tenteront de les neutraliser uniquement si cela peut se faire en **silence**. Sinon, ils prétendent simplement s'être levés pour repartir et quitteront la maison aussitôt. (Ce ne sont pas des bandits, rien que des gens désespérés). Si les personnages dorment, ils peuvent néanmoins être alertés. Sergan et Lornak tenteront une **Discrétion** de difficulté -5, mais si tout le monde dort, avec un bonus de condition de +5. Leurs chances seront de

71 %. Pour être alertés, les personnages devront réussir un jet de **Ouille** à -5. La réserve contient 100 points de sustentation sous la forme d'une douzaine de kilos de porc fumé et de fromage. S'ils le peuvent, Sergan et Lornak se répartiront 6 kg chacun dans un sac et fuieront aussitôt le village. Si les personnages les en empêchent, la situation leur vaudra à chacun 5 points de **stress**, et s'ils doivent se battre, 10 points pour ceux qui auront été blessés.

Les rêves

Durant cette nuit tous les personnages des joueurs qui dormiront au moins une heure vont rêver d'Oyoulé. Ces rêves sont automatiques, sans avoir à jouer de jets de **Rêve**. Trois rêves sont prévus, un par rêveur. Le Gardien des Rêves peut les répartir à sa convenance entre les personnages ; l'essentiel est que les trois rêves soient faits de façon que les joueurs puissent les comparer au matin... et en tirer les déductions qu'ils veulent.

Rêve #1. Le rêveur fuit dans une forêt, pourchassé par une meute hurlante de loups. Il sent déjà leur haleine sur ses talons quand il aperçoit la lumière d'une maison. Il s'y précipite et ouvre la porte. Il n'a que le temps de la refermer au nez du premier loup. Une voix grave, dans son dos, lui dit alors : « Bienvenue, il était temps !... » Le rêveur se retourne et découvre alors, au centre de la pièce meublée d'une façon rustique très ordinaire, un chevalier en armure monté sur un grand cheval blanc. Le cheval se met à hennir doucement. Et c'est alors que le rêveur remarque que le chevalier porte en guise de heaume une grande toque blanche de cuisinier. (Il se réveille).

Rêve #2. Le rêveur avance le long d'un interminable couloir. Tout au bout, il distingue une silhouette d'homme, vêtu de blanc, penché sur ce qui semble être une source de lumière et de chaleur. Mais le rêveur a beau marcher, la silhouette est toujours aussi lointaine. Il remarque alors que de part et d'autre du couloir, il y a des stalles, exactement disposées comme les stalles d'une écurie. Pas un seul cheval pourtant. A la place, il découvre que dans chaque stalle sont empilées des centaines de galettes croustillantes. (Il se réveille).

Rêve #3. Le rêveur marche dans une sorte de désert, un paysage vide à l'infini. Il titube. Il est sur le point de s'écrouler, en proie à la soif et à la faim. Il semble que des vautours volent en cercle au-dessus de lui. Puis l'épuisement a raison de lui : il tombe à genoux et ne bouge plus. Une voix parle alors devant lui : « Tu es épuisé, qu'attends-tu pour venir à l'auberge ? » Le rêveur relève la tête et voit devant lui un énorme cheval blanc, haut d'une dizaine de mètres, apparemment assis sur son arrière-train. « Quelle auberge ? demande le rêveur. - Celle qui est sur

ma tête, répond le cheval, tu n'as qu'à grimper ». Sans discuter, comme si tout cela était très naturel, le rêveur entreprend alors l'escalade du cheval. Il s'accroche à la crinière, aux oreilles. Et le voici marchant dans une grande plaine blanche. Il y a effectivement une auberge. Le rêveur en pousse la porte et est accueilli par l'odeur appétissante de victuailles. (Il se réveille).

AU MATIN

L'atmosphère peut être différente au matin, selon que Lornak et Sergan ont ou non réussi leur coup. S'ils l'ont réussi, une milice rapidement formée, dirigée par Selmar, partira à leur poursuite. Les personnages n'ont pas à s'en occuper.

En ce second jour du mois de l'Araignée, il fait beau. Toute la campagne est recouverte d'une bonne épaisseur de neige, mais le ciel est dégagé. Au déjeuner du matin, les personnages parleront sans doute de leurs rêves. (Le Gardien des Rêves pourra éventuellement mettre l'accent que **dans ce monde**, les gens accordent toujours de l'importance aux rêves... puisqu'ils n'en sont qu'un eux-mêmes !). Et au cours de la conversation, Blussiaud s'écriera soudain : « Il fera beau, jusqu'à la pleine lune : la Tête de Cheval est mauve au soleil levant ! » Les personnages remarqueront alors pour la première fois que, vu du village, l'un des sommets de la montagne ressemble effectivement à la tête d'un grand cheval blanc...

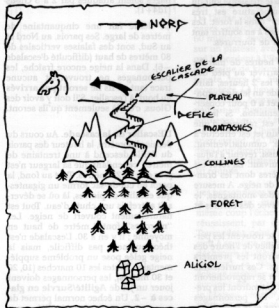
Tout repose maintenant sur la décision que prendront les joueurs. S'ils restent au village, ils mourront de faim (sans parler de la probabilité d'attraper les **choquottes**). S'ils vont au Nord, à

Tonj : même chose. S'ils vont au Sud, ils seront très mal accueillis à Blandry où les **choquottes** sévissent aussi. Blandry a tout juste de quoi survivre et n'aidera personne. Qui plus est, entre Alicio et Tonj ou Blandry rôdent des meutes de loups hurlants. Si les personnages choisissent néanmoins ces chemins, le Gardien des Rêves devra multiplier les rencontres de loups pour les dissuader. S'ils décident de partir en quête des galettes, il y aura des loups, mais moins.

Quand les personnages des joueurs auront exposé aux villageois leur idée d'aller en quête des Galettes d'Oyoulé qu'ils pensent trouver sur la Tête de Cheval, ils recevront des commentaires sceptiques. Néanmoins la crise est telle que tout doit être tenté, même l'entreprise la plus folle. On ne les découragera pas. On les aidera même de la façon suivante :

- Fourniture de tout le matériel dont ils pensent avoir besoin (sacs, cordes, manteaux de fourrure, etc.)
- Malgré la famine, fourniture d'un peu de nourriture : 10 points de sustentation par personne (de quoi tenir en moyenne 5 jours).
- Explication du chemin présumé le plus court.
- Présence d'un guide.
- Et don de 40 brins d'Ortial en cas de blessures.

Le chemin. Wobber expliquera ainsi le chemin aux personnages : « Allez tout droit à l'Ouest en quittant le village. Il y a une journée de marche en forêt et dans les contreforts boisés, puis vous arrivez au pied des montagnes. Il faut alors trouver l'entrée du Grand Défilé



PLAN DE WOBBER

des Glous. C'est dangereux à cause des Glous, mais c'est le chemin le plus facile et le plus direct. Et puis il y a sans doute également des Glous ailleurs dans la montagne. Vous en avez pour deux heures de marche dans le défilé. Il se termine en cul-de-sac, là où coulait autrefois une gigantesque cascade. Les pierres de la paroi forment maintenant comme un grand escalier assez facile à escalader. En haut de l'escalier, vous déboucherez sur un grand plateau... Je n'ai moi-même jamais été plus loin. Mais je suppose que la Tête de Cheval doit se trouver sur la gauche, quelque part au Sud. Je vous ai dessiné un plan... »

Le plan qu'il leur tend effectivement est des plus simplistes, mais ils devront s'en contenter. (Il n'y a de toute façon aucunement besoin d'un plan plus compliqué). S'ils n'en ont jamais encore rencontré, les joueurs peuvent tenter un jet de **Intellect/Zoologie** à 0 pour savoir ce que sont les Glous.

Le guide. C'est le fils du forgeron, Arimartel. Depuis que les personnages sont au village, il brûle lui-même de commencer son **Voyage**. C'est pour lui l'occasion rêvée. Il demandera à se joindre aux personnages. Son père ne pourra qu'accepter. Arimartel peut se révéler très utile si les personnages des joueurs n'ont pas développé de compétences de **Survie en forêt ou montagnes**. Les personnages sont bien entendu libres de refuser son aide. La Quête commencera probablement dès le lendemain matin à l'aube, le troisième jour du mois de l'Araignée.

LA QUÊTE

Il fait toujours beau le troisième jour du mois, mais la température est très basse : environ -10° dans la forêt. Les personnages n'ont pas à en souffrir tant qu'ils restent vêtus de fourrures.

La forêt. Il y a 6 heures de marche plein Ouest pour arriver au pied des montagnes. Toutes les 2 heures, faire tirer à celui qui guide un jet de **Empathie/Survie en forêt** à 0 pour conserver la bonne orientation. Si le jet échoue, le voyage est rallongé d'une heure ; et le prochain jet est effectué à -1. Ainsi de suite, cumulativement. Dès qu'un jet est réussi, revenir à l'ajustement 0 pour le suivant. La forêt est composée de conifères dont les branches sont couvertes de neige. A mesure que l'on approche des montagnes, le terrain s'accidente avec des ravines et des escarpements.

Les loups. Où que se trouvent les personnages, c'est au milieu de l'heure des Épees qu'ils entendent les premiers hurlements de loups. Ces hurlements seront très proches et se rapprocheront très vite. Dès qu'ils entendent les premiers hurlements, les personnages seront en état de stress et le temps sera décompté en **rounds**. Les personnages subiront 3 à 18 rounds plus tard (tirer un

jet de 3d6 pour en déterminer le nombre exact). Les personnages n'auront que ce temps-là pour prendre leurs dispositions [monter aux arbres éventuellement, se mettre dos à dos, préparer un sort...]. Le Gardien des Rêves devra adapter le nombre de loups au nombre de personnages : le bon dosage est deux fois plus de loups que de personnages (mais pas plus). Si le nombre des loups devient inférieur de moitié à celui des personnages, ils battront en retraite. La rencontre rapportera 10 points de stress à chacun. Après le combat, un jet de **Intellect/Médecine** à -6 fera constater qu'un des loups abattus était atteint de **choquottes** [ayant sans doute mangé un animal contaminé]. Il n'y aura pas d'autre rencontre de loups.

Le défilé. Arrivés au pied des montagnes, les joueurs trouveront l'entrée du défilé en jouant un jet de **Vue ou d'Empathie/Survie en montagnes**. S'ils ont toujours conservé la bonne orientation en forêt, le jet sera ajusté à 0, sinon il sera égal au dernier ajustement en cours. La durée de base pour trouver le défilé (durée à multiplier par **ETEMPATHIE**) est de 30 minutes. Des essais successifs peuvent être tentés, chaque fois cumulativement ajustés de -1.

S'ils préfèrent faire l'ascension sans passer par le défilé, il leur faudra au minimum 8 heures pour arriver au plateau. Chaque heure, devra être tenté un jet de **Escalade** à -3. Un échec total signifie une chute de 3 à 30 mètres (tirer 3d10) ; un simple échec signifie simplement de grosses difficultés et une heure de perdue. Hors du défilé, il y a 25 % de chances par heure que les personnages soient attaqués par 2 à 5 Glous (1d4+1).

Le défilé fait une cinquantaine de mètres de large. Ses parois, au Nord et au Sud, sont des falaises verticales de 80 mètres de haut (difficulté d'escalade -6). Dans la neige encore fraîche, les personnages ne trouveront aucune trace tant qu'ils ne seront pas arrivés au bout, à l'escalier. S'il doit y avoir des Glous, c'est là seulement qu'ils seront.

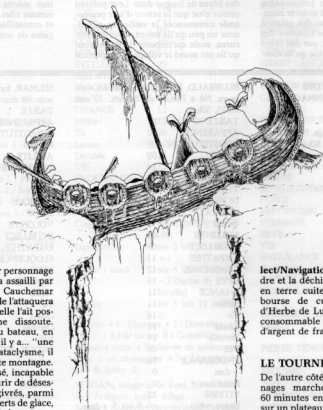
L'escalier de la cascade. Au cours du dernier kilomètre, la hauteur des parois du défilé descend à une trentaine de mètres, cependant que sa largeur n'est plus que de 25 mètres. Tout au fond, la paroi en cul-de-sac forme une gigantesque escalier de pierres, là où se déversait autrefois une chute d'eau. Tout est naturellement couvert de neige. Les "marches" font 1 mètre de haut en moyenne ; il y en a 30. L'escalade n'est théoriquement pas difficile, mais la neige gelée pose un problème supplémentaire. Toutes les 10 marches (10, 20 et 30 mètres), les personnages doivent jouer un jet de **Agilité/Survie en glaces** à -2. Un échec normal permet de recommencer avec une pénalité cumulative de -1, selon la règle normale ; un échec total signifie une chute.

Les Glous. 50 mètres avant la cascade, on remarquera sans peine (aucun jet de **Vue** n'est nécessaire) des traces de "grands pieds" dans la neige. Il faudra par contre un jet de **Vue/Survie en montagnes** à +2 pour distinguer l'entrée d'une grotte dans la paroi Nord du défilé, à 25 mètres de l'escalier. C'est là que vivent 4 Glous. Les Glous sont essentiellement paresseux, surtout en hiver. Si les personnages arrivent au fond du défilé pendant la nuit ou pendant les heures du Vaseau ou de la Lyre, les Glous dormiront et, à moins qu'un grand bruit ne les réveille, ils ne se montreront pas. Par contre, ils surgiront automatiquement durant le jour, attaquant les personnages au pied de l'escalier en commençant, selon leur tactique usuelle, par lancer des grosses pierres. S'il y a combat, la rencontre vaudra 15 points de stress à chacun des personnages.

Le Plateau. Au sommet de l'escalier, les personnages se retrouveront sur un grand plateau couvert de neige, bordé d'escarpements à l'Ouest et au Nord, à une quinzaine de kilomètres. Le plateau est légèrement incliné et monte en pente douce vers le Sud. Là, rien ne vient interrompre la visibilité, comme si le plateau s'étendait indéfiniment : l'horizon n'est qu'une ligne blanche de neige. C'est évidemment par là, au Sud, qu'il faut aller.

La faille. Au bout de deux heures de marche vers le Sud, les personnages seront arrêtés par une faille infranchissable. La faille fait 30 mètres de large et sa profondeur est incalculable (des jets de **Vue/Survie en Glaces** à -8 et de **Intellect/Survie en montagnes** à -8 simultanément réussis peuvent l'estimer à 200 mètres). Y descendre (et remonter de l'autre côté) requiert un jet de **Agilité/Escalade** à -5 à tenter tous les 5 mètres. La faille est orientée Est-Ouest.

Le drakkar. Les personnages choisiront probablement de longer la faille. Qu'ils la longent vers l'Ouest ou vers l'Est n'a aucune importance (ils sont maintenant au cœur du Réve, et c'est à lui de s'adapter à la situation). Au bout d'une trentaine de minutes de marche, ils apercevront comme un "pont de neige" qui enjambe la faille. Vu de près, le pont se révélera être un drakkar, avec sa figure de proue tournée vers le Nord (côté personnages). Il fait à peine plus de 30 m de long, coïncé entre les lèvres supérieures de la faille. Si les personnages y montent, il se mettra à osciller ; mais son instabilité n'est qu'apparente : il ne sombrera pas au fond de l'abîme. A l'arrière, côté Sud, se trouvent les restes d'une tente, à moitié écroulée sous la neige, dans un enchevêtrement de cordages gélés. L'"habitat" occupe toute la largeur arrière du drakkar. Deux squelettes y gisent parmi des débris d'objets enrobés de glace. (Il y a également de nombreux squelettes sur le pont, mais ils sont invisibles, enfouis sous la neige).



Le Désespoir. Le premier personnage à entrer sous la tente sera assailli par un Désespoir. L'Entité de Cauchemar ne lâchera pas sa proie : elle l'attaquera **par le rêve** jusqu'à ce qu'elle l'ait possédée ou soit elle-même dissoute. C'était le commandant du bateau, en route vers l'île d'Amorok, il y a... "une éternité". Surpris par le cataclysme, il se retrouva en haut de cette montagne. Seul survivant, mais blessé, incapable de bouger, il finit par mourir de désespoir. Près des squelettes givrés, parmi les débris informes recouverts de glace, on peut découvrir une épée large et un coffret de bronze (les seuls objets valeur).

L'épée large est une épée enchantée. Sous sa gangue de glace, elle est en bon état (grâce à ses écailles de résistance). Elle est en acier, avec 2 gemmes pulvérisées dans son alliage. La première gemme (7 points actifs de rêve) supporte 4 écailles de résistance. Ces écailles n'ont pas à être maîtrisées. La seconde (14 points actifs) supporte 2 écailles d'efficacité. Il faut jouer **points actuels de rêve** à -2 pour maîtriser l'épée. L'épée a donc une résistance de 23. Elle donne un bonus de +4 pour toucher ; et son bonus aux dommages, magie comprise, est de +5.

Le coffre en bronze fait 15x20x15 cm, soit une contenance d'environ 5 litres. Il pèse 3 kg. Il est verrouillé, difficulté de la serrure : -4. Il contient : une carte de navigation avec la position de l'île d'Amorok (Intellect/Lire et écrire à -2 et Intel-

lect/Navigation à 0 pour la comprendre et la déchiffrer) ; une longue pipe en terre cuite (valeur 8 PB) et une bourse de cuir contenant 7 doses d'Herbe de Lune de qualité 5 encore consommable ; et, en vrac, 45 pièces d'argent de frappe très ancienne.

LE TOURNEDENT

De l'autre côté de la faille, les personnages marcheront pendant encore 60 minutes environ. Ils sont toujours sur un plateau, avec des escarpements qui le bordent à l'Est et à l'Ouest à une quinzaine de kilomètres. La pente qui monte vers le Sud est maintenant accentuée. La ligne d'horizon semble se rapprocher, comme si le plateau donnait sur un gigantesque abîme. Les personnages peuvent supposer qu'ils sont sur la Tête de Cheval. C'est alors qu'ils apercevront le Tournedent, fonceant dans leur direction. Il est à 400 mètres devant eux, distance qu'il parcourt en 10 rounds.

Les personnages peuvent tenter de fuir la rencontre, mais cela signifie du même coup l'échec de leur quête. S'ils réussissent, par contre, à vaincre le Tournedent, celui-ci se volatilise, laissant à sa place un "nuage mauve", une déchirure du Rêve. Si les personnages ignorent la déchirure, leur quête échoue pareillement : ils ne trouveront aucune trace d'Oyoulé ni de galettes sur le plateau enneigé (qui de près, d'ailleurs, n'a rien d'une tête de cheval). S'ils passent par la déchirure, ils se retrouveront dans un rêve parallèle.

L'ÉTÉ

De l'autre côté du nuage mauve, c'est l'été. C'est le même tableau, le même environnement, mais couvert d'herbe et de fleurs. De fait, les personnages ont entièrement triomphé, même s'ils l'ignorent encore, et déjà rapporté les galettes au village. Les personnages chercheront sans doute à trouver néanmoins trace d'Oyoulé ou des galettes sur le plateau en été. Le Gardien des Rêves doit leur suggérer, par des rêves qu'ils feront, qu'il est inutile qu'ils cher-

chent davantage. Au besoin, leur faire croire que c'était une erreur de passer par la déchirure : c'est maintenant l'été et les villageois sont sans doute morts de faim depuis longtemps. Il n'y a plus qu'à faire demi-tour.

Le voyage de retour s'effectuera sans problèmes. Et la surprise les attendra au village où ils seront salués comme des héros de longue date. Leur présent retour n'est que le retour d'une promenade commencée la veille (on s'étonnera un peu qu'ils soient vêtus de fourrures, mais qu'importe !). Ils sauront qu'ils ont sauvé le village en rapportant

les Galettes d'Oyoulé le huitième jour du mois de l'Araignée de l'année précédente. En récompense, on leur a offert à chacun une maison vacante et 100 pièces d'argent. Ils peuvent vérifier : c'est vrai. Une maison les attend, avec un coffre contenant la récompense en question. Quant aux Galettes... hélas ! il n'en reste bien entendu pas une miette. « Mais... souvenez-vous comme elles étaient bonnes, et fraîches, et croustillantes !... » dira Chinope en guise de conclusion.

CARACTERISTIQUES DES PRINCIPAUX PERSONNAGES & CREATURES

WOBBER, Maître du village. Né à l'heure de la Lyre. 61 ans. 1m75, 80kgs.

TAILLE	12
CONSTITUTION	13
FORCE	12
AGILITE	10
DEXTERITE	12
APPARENCE	09
VUE	09
OUÏE	10
ODORAT	11
GOUT	12
VOLONTE	14
INTELLECT	10
EMPATHIE	13
ELOQUENCE	09
REVE	15
CHANCE	12
Mêlée	11
Tir	10
Lancer	11
Dérobée	09
VIE	13
ENDURANCE	27
+ dom	+1
Protection	d4 (cuir)
VITESSE	12
Corps à corps	niv 5 init 10 + dom (d4+1)
Dague mêlée	niv 5 init 10 + dom +2
Épée 1 main	niv 4 init 9 + dom +4 (épée longue)
Esquive +4 / Discrétion 0 /	
Escalade +4 / Saut +3 /	
Charpenterie +3 /	
Equitation +1 / Premiers soins +4 /	
Survie en collines +4 /	
Survie en forêt +4 /	
Survie en glaces +2 /	
Survie en montagnes +6 /	
Armurerie 0 / Botanique 0 /	
Légendes +1 / Lire & écrire -1.	

Note : Wobber ne porte pas couramment son armure de cuir rigide ni son épée. Il est par contre toujours porteur d'une dague.

BLUSSIAUD, Hôte de la maison des voyageurs. Né à l'heure du Serpent. 37 ans. 1m55, 50kgs.

TAILLE	07
APPARENCE	10
CONSTITUTION	09
FORCE	09
AGILITE	14
DEXTERITE	15
VUE	14
OUÏE	13
ODORAT	11
GOUT	15
VOLONTE	09
INTELLECT	08
EMPATHIE	13
ELOQUENCE	12
REVE	13
CHANCE	11
Mêlée	11
Tir	14
Lancer	11
Dérobée	14
VIE	08
ENDURANCE	16
+ dom	0
Protection	0
VITESSE	12
Dague mêlée	niv 0 init 5 + dom +1
Dague jet	niv 7 init 12 + dom 0

Esquive +6 / Discrétion +6 / Se cacher +6 / Commerce +5 / Premiers soins +3 / Survie en collines +3 / Survie en forêt +3 / Survie en marais 0 / Survie en montagnes +2 / Armurerie 0 / Jeu +3 / Maroquinerie 0 / Orfèvrerie 0 / Serrurerie -4 / Médecine -3 / Légendes 0 / Lire & Écrire -3.

Note : Blussiaud est toujours armé de deux dagues. L'une d'elles, sa fierté, à le manche en argent ciselé et peut valoir 12PA.

SELMAR, forgeron. Né à l'heure du Vaisseau. 40 ans. 1m 90, 105kgs.

TAILLE	15
APPARENCE	09
CONSTITUTION	13
FORCE	16
AGILITE	12
DEXTERITE	12
VUE	09
OUÏE	06
ODORAT	07
GOUT	10
VOLONTE	10
INTELLECT	06
EMPATHIE	07
ELOQUENCE	06
REVE	11
CHANCE	12
Mêlée	14
Tir	11
Lancer	13
Dérobée	09
VIE	14
ENDURANCE	32
+ dom	+2
Protection	d2 (cuir souple)
VITESSE	14
Corps à corps	niv 4 init 11 + dom (d4+2)
Masse 1 main	niv 6 init 13 + dom +5 (masse lourde)
Hache 1 main	niv 4 init 11 + dom +5 (hache de bataille)

Esquive +3 / Charpenterie 0 / Survie en collines +3 / Survie en forêt +3 / Survie en montagnes +3 / Armurerie +6 / Légendes -2.

Note : Selmar toujours vêtu de cuir souple, ne porte pas ses armes sur lui en permanence.

CHINOPE, fille de Blussiaud. Née à l'heure du Dragon. 17 ans. 1m60. 55kgs.

TAILLE	08
APPARENCE	12
CONSTITUTION	09
FORCE	07
AGILITE	12
DEXTERITE	11
VUE	12
OUÏE	13
ODORAT	07

GOUT	10
VOLONTE	11
INTELLECT	09
EMPATHIE	11
ELOQUENCE	14
REVE	13
CHANCE	12
Mêlée	09
Tir	11
Lancer	09
Dérobée	12
VIE	09
ENDURANCE	18
+ dom	-1
Protection	0
VITESSE	12
Corps à corps	niv 4 init 0 + dom
	(d4-1)
Dague mêlée	niv -2 init 2 + dom
	0
Dague de jet	niv 0 init 4 + dom -1

Esquive +3 / Chant +3 / Discrétion +4 / Se cacher +4 / Commerce +3 / Premiers soins +2 / Survie en collines 0 / Survie en forêt 0 / Jeu 0 / Maroquinerie -4 / Orfèvrerie -5 / Médecine -8 / Légendes 0 / Lire & écrire -5.

ARIMARTEL, fils de Selmar. Né à l'heure du faucon. 16 ans. 1m75, 70kgs.

TAILLE	11
APPARENCE	12
CONSTITUTION	13
FORCE	13
AGILITE	12
DEXTERITE	12
VUE	10
OUIE	07
ODORAT	08
GOUT	10
VOLONTE	12
INTELLECT	07
EMPATHIE	09
ELOQUENCE	07
REVE	12
CHANCE	13
Mêlée	12
Tir	11
Lancer	12
Dérobée	11
VIE	12
ENDURANCE	24
+ dom	+1
Protection	d2 (cuir souple)
VITESSE	12
Corps à corps	niv 3 init 9 + dom
	(d4+1)

Masse 1 main	niv 3 init 9 + dom
	+4 (masse lourde)
Hache 1 main	niv 3 init 9 + dom
	+4 (hache de bataille)

Esquive +3 / Escalade +3 / Se cacher 0 / Charpenterie -3 / Premiers soins 0 / Survie en collines +3 / Survie en forêt +3 / Survie en glaces 0 / Survie en montagnes 0 / Armurerie +4 / Légendes -6 / Lire & écrire -9.

LORNAK, villageois de Tonj. Né à l'heure des Epées. 22 ans. 1m68, 65kgs.

TAILLE	10
APPARENCE	13
CONSTITUTION	13
FORCE	12
AGILITE	12
DEXTERITE	08
VUE	11
OUIE	12
ODORAT	09
GOUT	10
VOLONTE	14
INTELLECT	09
EMPATHIE	13
ELOQUENCE	12
REVE	12
CHANCE	12
Mêlée	12
Tir	09
Lancer	10
Dérobée	11
VIE	12
ENDURANCE	28
+ dom	0
Protection	d2 (cuir souple)
VITESSE	12
Corps à corps	niv 4 INIT 9 + dom
	(d4)
Dague mêlée	niv 3 init 8 + dom
	+1

Hache 1 main	niv 4 init 9 + dom
	+3 (hache de bataille)
Javelot	niv 6 init 11 + dom
	0

Esquive +4 / Discours +2 / Discrétion +3 / Saut +3 / Se cacher 0 / Commerce +3 / Premiers soins +3 / Survie en collines, en forêt et en montagnes +5 / Légendes 0 / Lire & écrire -2.

SERGAN, villageois de Tonj. Né à l'heure de l'Araignée. 1m67, 62kgs.

Sergan a les mêmes caractéristiques et compétences que Lornak.

Note sur Lornak et Sergan : Quand ils arrivent à Alicol, au début du scénario, leur Endurance est réduite de moitié, soit 14 points. Ils sont protégés de cuir souple (fourrures) = 1d2 et sont chacun armés d'une hache de bataille et de 3 javelots.

LOUPS. Les loups rencontrés par les personnages auront tous les mêmes caractéristiques et compétences.

TAILLE	07
CONSTITUTION	11
FORCE	11
PERCEPTION	13
VOLONTE	07
REVE	10
VIE	09
ENDURANCE	24
Protection	0
VITESSE	-18/34
MORSURE	11 niv 3 init 8
	+ dom +1
ESQUIVE	08 niv 3
SAUT	13 niv 3

GLOUS, au nombre de 4, ils sont 2 adultes et 2 jeunes. Les 2 adultes ont les mêmes caractéristiques et compétences :

TAILLE	17
CONSTITUTION	14
FORCE	16
PERCEPTION	09
VOLONTE	09
REVE	10
VIE	16
ENDURANCE	38
Protection	d4 + 2
VITESSE	12/24/48
PIERRE LANCEE	12 niv 4 init 10
	+ dom +5
CHARGE A LA CRETE	14 niv 6 init 13
	+ dom +6
PIERRE TENUE	08 niv 3 init 7
	+ dom +6
ESQUIVE	07 niv 1

Les 2 jeunes ont les mêmes caractéristiques et compétences :

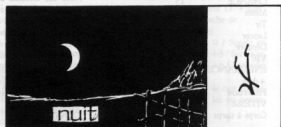
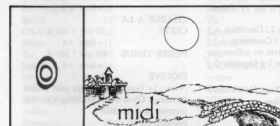
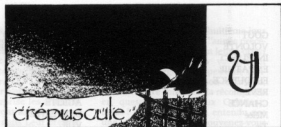
TAILLE	12
CONSTITUTION	11
FORCE	13
PERCEPTION	09
VOLONTE	08
REVE	10
VIE	12
ENDURANCE	25
Protection	d4 + 1
VITESSE	10/20/40
PIERRE LANCEE	08 niv 0 init 4
	+ dom +3
CHARGE A LA CRETE	10 niv 3 init 8
	+ dom +4
PIERRE TENUE	06 niv 1 init 4
	+ dom +4
ESQUIVE	06 niv 0

Note : Le Gardien des Rêves peut utiliser les mêmes Glous si les personnages en rencontrent hors du défile.

DESEPOIR	15
REVE	15
VITESSE	6/-

Note : Ce Désespoir est attaché au lieu de mort du commandant du drakkar. Il ne poursuivra pas sa victime si celle-ci réussit à rompre le combat.

TOURNEMENT	
TAILLE	25
CONSTITUTION	20
FORCE	20
PERCEPTION	17
VOLONTE	13
REVE	10
VIE	23
ENDURANCE	56
Protection	d6 + 2
VITESSE	18/40/-
BRAS-BOUCHE	
ATTAQUE	13 niv 5 init 12
	+ dom +9
BRAS-BOUCHE	
PARADE	13 niv 5
ESQUIVE	13 niv 3



RÊVE de DRAGON

ARCHETYPE

COMP. GENERALES -4

Chant	---
Danse	---
Discours	---
Discretion	---
Escalade	---
Esquive	---
Saut	---
Se Cacher	---
Survie en	---
-----	---

ARMES de MÊLEE -6

Bouclier	---
Dague	---
Epée 1 main	---
Epée 2 mains	---
Hache 1 main	---
Hache 2 mains	---
Lance 1 main	---
Lance 2 mains	---
Masse 1 main	---
Masse 2 mains	---

Méau	---
Pique	---
Corps à corps	---

TIR & LANCER -8

Arbalete	---
Arc	---
Dague	---
Filet	---
Fouet	---
Fronde	---
Hache	---
Javelot	---
Lasso	---
Sarbacane	---
-----	---

COMP. PARTICULIERES -8

Charpenterie	---
Comédie	---
Commerce	---

Equitation	---
Maçonnerie	---
Musique	---
Pickpocket	---
Premiers Soins	---
Survie en Cité	---
Srv. en Collines	---
Srv. en Désert	---
Srv. en Forêt	---
Srv. en Glaces	---
Srv. en Marais	---
Srv. en Montagne	---
Srv. en Plaine	---
Srv. en Sous-sol	---
Travestissement	---

COMP. SPECIALISEES -11

Acrobatie	---
Armurerie	---
Jeu	---
Jonglerie	---
Maroquinerie	---
Navigation	---

Notation	---
Orfèvrerie	---
Serrurerie	---
-----	---

CONNAISSANCES -11

Alchimie	---
Astrologie	---
Botanique	---
Chirurgie	---
Légendes	---
Lire et Ecrite	---
Médecine	---
Zoologie	---
-----	---
-----	---
-----	---

DRACONIC -11

Voie d'Oniros	---
Voie d'Hypnos	---
Voie de Narcos	---
Voie de Thanatos	---

Archétype : niveaux	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
nombre	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	reste

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

niveaux	pts exp.	STRESS		CARACTERISTIQUES	
← -8	5			caract.	pts exp.
-7 à -4	10	crit.	150%		
-3 à 0	15	part.	100%	7-15	10
+1 à +4	20	sign.	75%	16	+20
+5 à +6	30	norm.	50%	17	+30
+7 à +8	40	echec	20%	18	+40
+9 à +10	60	echec tot.	0%	19	+50
+11 et +	100			20	+60

exp. préliminaire :

non magiciens 2800pts ad lib.
magiciens 900pts en connaissances
et 1100 ad lib.(+ draconic et sorts)

de DRAGON

Détail des Possessions par Contenants

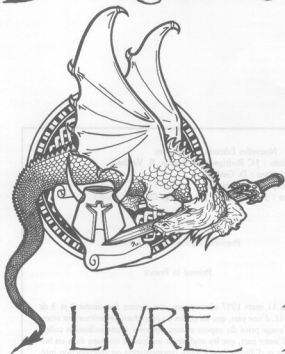
[illegible]

& RITUELS

Notes / Sorts en réserve



RÊVE de DRAGON



LIVRE I

L'AVENTURE

Je tiens à remercier tous ceux qui m'ont aidé à tester ces règles et en particulier les membres des clubs : A.J.T., Fer de Lance, Seigneurs de l'Astrolabe, Brocéliande.

Outre l'édition normale, il a été tiré de cet ouvrage 100 exemplaires luxe sur papier vergé numérotés de 001 à 100 et 12 exemplaires luxe hors commerce numérotés de I à XII destinés aux collaborateurs.

Editeur : Nouvelles Editions Fantastiques.
Illustrations : J.C Rodriguez, R. Ronsin, B. Verlhac.
Cartes et Plans : D. Gerlaud.
Photocomposition : Graphein.
Maquette : J.C Rodriguez, J.G Koenig, Chiquitos Studio.

Première édition : Octobre 1985

Printed in France

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective, et d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite » (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Achévé d'imprimer en Septembre 1985 aux imprimeries du Barrois.
55000 Bar-le-Duc.

Copyright © 1985 par N.E.F. S.A.R.L. tous droits réservés.

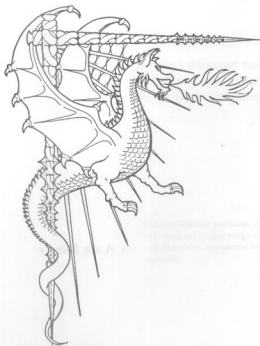


TABLE DES MATIERES

QU'EST CE QU'UN JEU DE ROLE	p. 6
LE BUT DU JEU	p. 7
MEDIEVAL FANTASTIQUE	p. 7
LE MATERIEL	p. 7

LES PERSONNAGES

LES CARACTERISTIQUES	p. 8
LES COMPETENCES	p.11
NIVEAU DE BASE	p.11
POINTS D'EXPERIENCE PRELIMINAIRES	p.12
COMPETENCES GENERALES	p.12
COMPETENCES PARTICULIERES	p.12
COMPETENCES SPECIALISEES	p.12
CONNAISSANCES	p.13
COMBAT EN MELEE	p.13
TIR ET LANCER	p.13
BONUS AUX DOMMAGES	p.15
INDICE DE SUSTENTATION	p.15
VITESSE	p.15
ENCOMBREMENT	p.15
POINTS DE VIE	p.15
POINTS D'ENDURANCE	p.15
POINTS DE REVE	p.16
MORAL	p.16
FACTEURS DE TEMPS	p.16
FACTEURS DE RESISTANCE	p.16
HEURE DE NAISSANCE	p.16
AGE	p.17
TAILLE & POIDS	p.17
SEXE	p.17
SIGNES PARTICULIERS	p.17
POSSESSION & EQUIPEMENT	p.18

L'ACTION

LA TABLE DE RESOLUTION

REGLES GENERALES	p.19
EXTENSION DE LA TABLE	p.19
REUSSITES SPECIALES	p.19
AJUSTEMENTS	
INFERIEURS A -10	p.20
EVALUATION DES DIFFICULTES	p.20
DIFFICULTES LIBRES	p.20
VARIETE DES ACTIONS	p.21
CONNAISSANCES	p.21
EVALUATION	p.21
DETECTION	p.21
REPARATION,	
FONCTIONNEMENT	p.21
FABRICATION	p.21
L'ART : chant, musique, danse,	
jonglerie, acrobatie	p.21
MARCHANDAGE, PERSUASION	p.21
BLUFFER, MENTIR, MYSTIFIER	p.21
DEROBEE	p.21
PICK-POCKET	p.22
SURVIVRE	p.22
ACTIONS OFFRANT POSSIBILITE DE	
PARADE	p.22
LIMITATION DES NIVEAUX DE	
DIFFICULTES LIBRES	p.22
LIMITATION DES JETS D'ACTION	p.23
REUSSITES SPECIALES ET	
PARADES SPECIALES	p.23
DUREE DE BASE DES ACTIONS	p.23
LE MOUVEMENT	
ECHELLES DE TEMPS	p.24
Le round	p.24
DEPLACEMENT PAR HEURE	p.24
DEPLACEMENT PAR ROUND	p.24
Course	p.24
Sprint	p.24
Nage	p.24
DEPLACEMENT A CHEVAL	p.25

ESCALADE	p.25
SAUT EN LONGUEUR	p.25
SAUT EN HAUTEUR	p.25
L'ENCOMBREMENT	
Charge maximum	p.26
LE MORAL	p.26
Moral négatif	p.26
Moral positif	p.26
Gain et perte du moral	p.26
Jets de moral	p.27
Musique et moral	p.27
LE STRESS	
LA CHANCE	
APPEL A LA CHANCE	p.28
HEURES DE CHANCES ET DE	
MALCHANCE	p.28
POSITIONS ASTRALES	p.29
L'HOROSCOPE	p.30
EXPERIENCE	
APPRENTISSAGE	p.31

LE COMBAT

POSSIBILITES D' ACTIONS EN UN	
ROUND DE COMBAT	
LE ROUND	
Déclaration d'intention	p.34
INITIATIVE	p.34
Facteur d'initiative	p.34
TIR ET LANCER	p.34
PARADE ET ESQUIVE DES TRAITS ET	
PROJECTILES	p.35
MELEE	p.35
AJUSTEMENTS DUS AUX	
CONDITIONS	p.35
NOTE GENERALE SUR LES	
AJUSTEMENTS DUS AUX	
CONDITIONS	p.35
Désengagement	p.36
Parades et esquives spéciales	p.36
REUSSITES SPECIALES	p.36
MALADRESSES EN MELEE	p.36
MALADRESSES EN TIR ET LANCER	p.36
ACTION DE FIN DE ROUND	p.36
LES DOMMAGES	
LES BONUS	p.37
JETS D'ENCAISSEMENT	p.37
JETS D'ENDURANCE	p.37
Zéro d'Endurance	p.37
JETS DE VOLONTE	p.38
INCONSCIENCE	p.38
PERSONNAGE SONNE	p.38
JETS DE VIE	p.38
AJUSTEMENT GENERAL	p.38
Résistance des armes et des armures	p.38
Protection des armures	p.38
CORPS A CORPS : COMBAT SANS ARME	
COUP DE GRACE	p.40
COMBAT MONTE	

LA SANTE

RETOUR A LA CONSCIENCE	
RECUPERATION DE L'ENDURANCE	p.42
Par le sommeil	p.42
Sans dormir	p.42
LIMITATION A LA RECUPERATION DE	
L'ENDURANCE	p.42

COMA	p.42
GUERISON DES BLESSURES	
Temps minimum	p.42
JETS DE CONSTITUTION	p.42
Reussites spéciales	p.44
RECUPERATION DES POINTS DE VIE	p.44
LES SOINS	
PREMIERS SOINS	p.44
CHIRURGIE	p.44
LES HERBES DE SOIN	p.44
APPLICATION DIRECTE	p.45
DECOCTIONS : POTIONS	p.45
POTIONS MAGIQUES DE GUERISON	p.45
EFFET DES POTIONS MAGIQUES	p.45
AUTRES SOURCES DE DOMMAGES	
CHUTES	p.46
ASPHYXIE, NOYADE	p.46
BRULURES	p.46
LES POISONS	p.47
Fonctionnement	p.47
Soins et antidotes	p.47
Fin d'empoisonnement	p.47
Reussites spéciales	p.47
Détection des poisons	p.47
Exemple : le venin des Chrasmes	p.47
LES MALADIES	p.48
Fonctionnement	p.48
Soins et remèdes	p.48
Reussites spéciales	p.48
LE FROID	p.48
SUSTENTATION INSUFFISANTE	p.50
INSOMNIE	p.50
L'EAU	p.50
AUGMENTATION DE L'ENDURANCE	p.50

L'EQUIPEMENT

SYSTEME MONETAIRE	
LES GEMMES	p.51
L'ARMEMENT	
TABLE DES ARMES DE TRAIT ET DE JET	p.52
TABLE DES ARMURES	p.52
TABLE DES ARMES DE MELEE	p.53
DETERIORATION DES ARMES	p.54
DETERIORATION DES ARMURES	p.54
LE MATERIEL	
LISTE DES PRIX	p.56
ENCOMBREMENT	p.56
HERBES, POISONS & ANTIDOTES	
PRIX DES HERBES DE SOIN	p.56
QUELQUES POISONS INGESTIFS	p.57
QUELQUES VENINS DE LAME	p.59
PRIX DES POISONS ET DES VENINS	p.59
QUELQUES ANTIDOTES	p.59
L'HERBE DE LUNE	p.59

LES CREATURES

LES AGES	
DESCRIPTION DES CREATURES	
LES HUMANOIDES	p.62
LES ANIMAUX ET LES MONSTRES	p.63
BONUS AUX DOMMAGES DES ARMES	
NATURELLES	p.64
LISTE DES CREATURES	p.64
SI VOUS NE POSSEDEZ PAS DE	
DES POLYHEDRIQUES	p.80
NOTES	p.80



Qu'EST-CE

C'est un conte où les auditeurs ont le droit (et le devoir) d'intervenir pour modifier le cours de l'histoire. Quand le conteur en arrive au moment où «...alors Sindbad décida d'ouvrir la mystérieuse amphore...», l'un des auditeurs peut s'écrier : «Non ! il y a peut-être un génie malfaisant à l'intérieur. Sindbad attendra d'être mieux renseigné pour l'ouvrir !»

Mais alors, peut-on penser, où va le conte ? Il va où le veulent les auditeurs et le conteur tous ensemble.

Le conteur s'appelle le meneur de jeu. Dans *Rêve de Dragon*, il porte un titre étrange, on l'appelle le Gardien des Rêves. Les auditeurs s'appellent les joueurs et, plus exactement, les **personnages joueurs**. Le conte s'appelle un **scénario** ou une aventure.

Chaque joueur tient le rôle d'un des principaux personnages de l'histoire. De quelle histoire ? Le personnage-joueur l'ignore. Tant qu'il ne l'a pas vécue, cette histoire, comment pourrait-il la connaître ? Tout au plus peut-il en connaître le début. Le meneur de jeu commence : «Le roi a fait proclamer un avis. Il y a mille pièces d'or de récompense pour qui retrouvera sa fille unique disparue...» On peut supposer ce que présume une telle introduction : une enquête, des recherches, un voyage, des rencontres sur la route, des dangers à affronter, la mort peut-être. Et si la princesse retrouvée ne voulait pas revenir ? Et si son sauveur préférerait partir avec elle plus loin encore plutôt que d'empocher mille pièces d'or ? Et si... ? Et si... ? Que va-t-il se passer, en fait ?

Impossible de le savoir tant que l'histoire n'est pas jouée. Impossible d'aller à la dernière page pour connaître le dénouement, cette dernière page n'est pas encore «écrite».

Elle ne le sera qu'au moment même où elle sera jouée, c'est à dire vécue par les protagonistes que sont les personnages-joueurs. Ces personnages doivent d'abord être créés. Les joueurs, en effet, ne sont pas eux-mêmes. Ils incarnent des rôles comme le font les acteurs, mais à la différence que les acteurs d'un film ou d'une pièce connaissent toute l'histoire et ne font que répéter

des scènes connues sans avoir à prendre de décisions. Les qualités des personnages sont minutieusement définies : leurs qualités physiques et morales, leurs connaissances et compétences diverses. Il ne s'agit pas, par exemple, de prétendre mener un cheval au galop si le personnage n'a aucune compétence en équitation.

Le meneur de jeu, de son côté, a mis au point un scénario, c'est à dire un prétexte à aventure. Un scénario est avant tout un site géographique avec ses habitants, des personnages figurants appelés **personnages-non-joueurs** parce que leur rôle est assumé par le meneur de jeu et non pas par les joueurs, et un certain nombre d'événements en puissance, d'événements latents.

Le jeu se joue ensuite sous forme de dialogue. Le meneur de jeu décrit une situation, les joueurs déclarent comment ils se comportent par rapport à la situation décrite. Leur réaction entraîne une nouvelle situation, qui est à son tour décrite ; et ainsi de suite, de situation en situation.

Tout ceci se passe autour d'une table. Le meneur de jeu est assis à un bout avec ses plans, ses cartes et la description de ses figurants. Les joueurs ont devant eux leur feuille de personnage, un crayon, une gomme, et des dés à jouer.

Pourquoi des dés ? Parce que sous son apparence très libre, un jeu de rôle reste un jeu, et en tant que tel, ses règles sont très strictes.

Il ne s'agit pas en effet de prétendre faire effectuer n'importe quelle action à n'importe quel personnage. Et quand bien même un personnage serait capable d'entreprendre une action donnée, le succès ne saurait être toujours assuré. Un personnage prétend par exemple sauter par dessus le précipice que le meneur de jeu vient de décrire. Réussira-t-il ? Tombera-t-il ? Qui va décider ? Le personnage ou le meneur de jeu ? Ni l'un ni l'autre, c'est un jet de dés qui décide.

Toutefois, ce n'est pas aussi simpliste que pile ou face. Dans les jeux de rôle, la façon d'utiliser les dés est hautement sophistiquée et si le hasard a toujours, par définition,

QU'UN JEU DE RÔLE ?

son mot à dire, il s'agit toujours, pour aussi bizarre que puisse paraître l'expression, d'un hasard cohérent.

Le raisonnement est analogique. Il y a, par exemple, 1 chance sur 6 (soit environ 18%) d'obtenir un 1 en lançant un dé. S'il est déterminé que les probabilités de réussite d'un personnage pour une action donnée sont de 18%, le lancer d'un dé peut, analogiquement, remplacer l'action réelle puisque les probabilités sont les mêmes. Dans cet exemple, si le joueur obtient 1, il réussit tous les autres résultats indiquent l'échec. Le véritable problème est de déterminer dans chaque cas quelles sont les chances de réussite. Pourquoi 18% et pas 19% ? Chaque jeu de rôle a sa méthode et *Rêve de Dragon* a la sienne. Aucune ne saurait prétendre être réaliste. Ce que les règles de ce jeu tentent de proposer, c'est un système d'évaluation des probabilités qui soit simplement cohérent tout en étant très jouable.

LE BUT DU JEU

Voilà donc le jeu commencé. Le meneur de jeu a préparé un scénario, les joueurs ont créé leurs personnages en en définissant les caractéristiques par des chiffres, de façon à pouvoir les comparer aux résultats des lancers de dés, la situation initiale est décrite, les personnages réagissent, décident, bougent, vivent ; ils sont en pleine aventure. La question se pose alors, puisqu'il s'agit d'un jeu, qui va gagner ?

Réponse évasive : personne et tout le monde. De fait, la question ne se pose pas. Le meneur de jeu ne saurait **gagner** puisqu'il est l'arbitre, et les joueurs non plus puisqu'ils ne sont pas adversaires. Ils ne sont que les personnages d'une histoire, et rares sont les histoires où tous les personnages sont systématiquement chacun ennemis les uns des autres. Quel est le but, alors ? C'est simplement de vivre l'aventure et de résoudre tout ensemble l'énigme proposée, de réaliser la quête, d'accomplir le voyage, de mener l'aventure à son terme. Au sortir d'une aventure, les personnages ont généralement acquis de l'expérience (expérience traduite en chiffres dans leurs caractéristiques), ils sont devenus plus forts, plus doués, plus aptes à mieux réagir. Cette

expérience leur servira lors d'une seconde aventure, puis d'une troisième... et l'on ne s'arrête théoriquement jamais.

La notion de **gagner**, en termes de jeu, est indissociable de la notion de **fin**. Il ne saurait y avoir de gagnant dans un jeu sans fin. La seule notion de fin est individuelle. Dans les jeux de rôle, en effet, la mort est une éventualité. Les personnages peuvent mourir. Quand cela arrive, le joueur concerné n'a plus qu'à en créer un autre et **changer de rôle**. Le but, si but il y a, est donc de mener son personnage le plus loin possible, de lui faire vivre le plus grand nombre d'aventures et, grâce à l'expérience, de l'améliorer constamment.

MÉDIEVAL FANTASTIQUE

On appelle ainsi un monde imaginaire de type médiéval quant à la civilisation, la technologie et la vie de tous les jours, et où la magie existe et fonctionne. C'est traditionnellement le monde des contes de fées et des romans de chevalerie tels que, par exemple, ceux de la *Table Ronde*. La vie s'y déroule sur fond de château-fort ou de cité aux ruelles tortueuses. Les voyages se font à pied ou à cheval. Le monde est vaste autant que minuscule : un royaume de 100km est un royaume immense. Le monde est à découvrir : les forêts cachent des habitants mystérieux, des monstres, des dragons ! Dans les batailles, les épées résonnent et les flèches sifflent. Les magiciens incantent et le surnaturel devient réel. Monde de mythes, de légendes et d'aventures par excellence, c'est à ce genre d'univers et d'aventures que s'appliquent les règles de *Rêve de Dragon*.

LE MATÉRIEL

Il suffit pour jouer de posséder papier, crayon, gomme et dés. Les dés polyédriques sont indispensables. Outre le traditionnel dé cubique à six faces, le jeu requiert des dés à quatre, huit, dix, douze et vingt faces.

Désignation des dés

Au cours des règles, chaque dé spécifique à utiliser est désigné par la lettre d suivi d'un nombre équivalent au nombre de faces. Ainsi, d6 signifie un dé ordinaire à six faces et d10 un dé spécial à dix faces.

Le chiffre précédant la lettre d indique le nombre de dés identiques qu'il faut jeter simultanément et additionner pour obtenir un résultat. Ainsi, un jet de 3d6 signifie qu'il faut jeter trois dés à six faces et en additionner les résultats. Un jet de 1d12 signifie qu'il faut jeter un seul dé à douze faces. Le nombre de faces peut être suivi des signes + ou - suivis eux-mêmes d'un nombre. Dans ce cas, ce dernier nombre doit être ajouté ou retranché, selon le cas, au résultat global du lancer. Ainsi 2d4 + 2 signifie qu'il faut jeter simultanément deux dés à quatre faces, en additionner les résultats et y ajouter 2. Si l'on obtient, par exemple, 4 sur le premier dé et 2 sur le second, on aura au total 4 + 2 + 2 = 8.

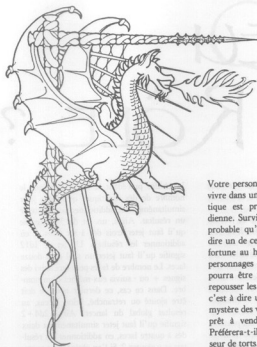
De même, par exemple, 1d6-1 signifie jouer un seul dé à six faces et retrancher 1 au résultat. Si c'est le 1 qui sort, on obtient zéro.

Dés de pourcentage

Ce sont les dés qui seront le plus souvent utilisés. Ils sont désignés en abrégé par 1d100, autrement dit un dé à cent faces. Pour l'obtenir on joue deux dés à dix faces l'un après l'autre et l'on n'additionne pas les résultats. A la place, on considère que le premier dé représente les dizaines et le second les unités. Ainsi, si on lit sur le premier 5 et sur le second 3, on a obtenu 53. Si le premier donne 0 et le second 8, on a 08, autrement dit 8 (huit). Si le premier donne 2 et le second 0, on a 20. Si les deux donnent zéro, 00, on a obtenu la centième combinaison possible. 00 équivalait donc à 100 (cent).

Si vous ne possédez pas de dés polyédriques voir page 80.





LES PERSONNAGES

Votre personnage de Rêve de Dragon va vivre dans un monde médiéval où le fantastique est presque une expérience quotidienne. Survivre ne lui sera pas aisé. Il est probable qu'il sera un aventurier, c'est à dire un de ces personnages qui tentent leur fortune au hasard des chemins, un de ces personnages perpétuellement en quête. Ce pourra être un simple voyageur, décidé à repousser les frontières du monde, un clerc, c'est à dire un lettré, désireux de percer le mystère des vieilles légendes, un mercenaire prêt à vendre les services de son épée. Préfèrera-t-il être un justicier, un redresseur de torts, prêt à offrir les services de son épée ? Préfèrera-t-il l'ambiance des cités grouillantes de monde aux sombres forêts inexploitées ? Se spécialisera-t-il dans les talents de dérobée, de discrétion, en un mot

sera-t-il un voleur ? Un marchand impliqué malgré lui dans une aventure épique ? Ou consacrera-t-il ses années d'apprentissage à décrypter l'art long, difficile mais combien puissant, de la redoutable magie ?...

Dans tous les cas, il lui faut au départ de solides qualités et de bonnes compétences. Il est souhaitable qu'il soit agile, vigoureux, éloquent, et tout aussi souhaitable qu'il sache se battre, monter à cheval, nager, sauter, grimper. Des compétences telles que lire et écrire, connaître la chirurgie, l'astrologie, la serrurerie, la musique pourront tout autant s'avérer utiles.

Ce premier chapitre traite de la création du personnage, c'est à dire de la définition de ses caractéristiques et des compétences qu'il possède au départ.

CARACTERISTIQUES & COMPÉTENCES

Ce sont les composantes fondamentales de tout personnage et, d'une manière générale, de toute créature. Les personnages sont tous définis par vingt caractéristiques ; ils se différencient par la valeur plus ou moins grande de chacune. Ces caractéristiques représentent ce qu'ils sont. Il s'agit de leur qualités physiques, morales, mentales, leurs sens. Les compétences, en revanche, représentent ce qu'ils ont appris à être, à connaître, à manipuler. C'est par exemple monter à cheval, se battre à la hache, établir un horoscope. Il y a trop de compétences diverses pour qu'un personnage puisse au départ les embrasser toutes. Il lui faut faire un choix. Ce choix représente sa jeunesse, ses années d'apprentissage. Il peut choisir de développer médiocrement un grand nombre de compétences ou, au contraire, se limiter à un petit nombre, mais les posséder appréciablement. Ce choix, et le choix des compétences elles-mêmes, incombe entièrement

au joueur. Suivant le genre de personnage qu'il veut jouer, suivant la « profession » qu'il désire, à lui de choisir ses compétences dans la liste proposée, de favoriser certaines d'entre elles au détriment de celles qui ne lui semblent pas immédiatement utiles. Quand il aura vieilli, après quelques aventures, il pourra toujours se remettre à apprendre.

LES CARACTÉRISTIQUES

Il y en a vingt. Les seize premières sont définies aléatoirement (par des jets de dés), les quatre dernières sont obtenues par des moyennes. Pour les humains*, elles s'échelonnent normalement entre 6 (les moins doués) et 15 (les surdoués). 10 ou 11 dans une caractéristique est un chiffre moyen très acceptable. 6 ou 7 est faible, mais néanmoins viable. 15 indique une caractéristique exceptionnellement haute.



Tirez 16 jets de 1d10+5 (pour les résultats allant de 6 à 15) et octroyez un résultat à chaque caractéristique selon vos préférences. Si vous voulez être combattant, réservez vos meilleurs résultats, par exemple, à la Force, l'Agilité et la Constitution. Si vous voulez être magicien, favorisez l'Intellect et le Rêve.

TAILLE. Cette caractéristique représente la masse générale d'un personnage, sa taille et son poids. C'est une sorte de «pointure». La Table des Tailles, page 19, traduit cette caractéristique en centimètres et en kilogrammes. Cependant, quand la Taille intervient en cours de jeu, c'est toujours à la caractéristique (un nombre allant de 6 à 15) qu'il est fait référence. La Taille intervient dans la détermination des Points de Vie, des Points d'Endurance, de la caractéristique Dérivée, des dommages physiques que l'on peut causer, de la vitesse, de l'indice de sustentation et de l'encombrement.

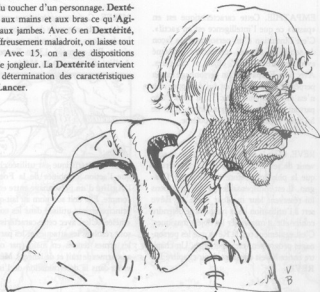
APPARENCE. C'est à la fois la mesure de la beauté physique d'un personnage et le charme, le magnétisme qu'il dégage, sa présence. 6 en Apparence ne signifie pas forcément «laid», mais un tel personnage est sans personnalité apparente, on l'oublie aussitôt. 15 en revanche peut signifier «beauté éblouissante» tout autant que «charme irrésistible». De tels personnages attirent automatiquement tous les regards.

CONSTITUTION. C'est la mesure de la vigueur et de la santé d'un personnage, sa résistance aux chocs, aux traumatismes, aux maladies. 6 en Constitution est l'indice d'une santé fragile ; en cas de blessure, la cicatrisation est lente. 15 est une puissance de la nature ! Un tel personnage peut résister à certains poisons. La Constitution, intervient dans la détermination des Points de Vie, des Points d'Endurance. Quel que soit le genre de personnage que vous désirez incarner, il est préférable qu'il ait une bonne Constitution si vous voulez qu'il survive.

FORCE. C'est la force musculaire d'un personnage, son aptitude à soulever des charges, à lancer loin, à faire mal en frappant. Un personnage doté de 6 en Force est incapable de manier correctement la plupart des armes. Sur cette échelle de valeur, un personnage comme Conan le barbare aurait environ 15. La Force intervient dans la détermination des caractéristiques Mêlée et Lancer, du bonus aux dommages et de l'encombrement.

AGILITE. C'est la souplesse générale d'un personnage, la coordination harmonieuse de ses mouvements, en particulier son «jeu de jambes». 6 en Agilité signifie «raide» et «lent» ; 15 dénote une véritable agilité de félin. L'Agilité intervient dans la détermination des caractéristiques Mêlée et Dérivée, et de la vitesse.

DEXTERITE. C'est l'habileté manuelle et le sens du toucher d'un personnage. Dextérité est aux mains et aux bras ce qu'Agilité est aux jambes. Avec 6 en Dextérité, on est affreusement maladroit, on laisse tout tomber. Avec 15, on a des dispositions innées de jongleur. La Dextérité intervient dans la détermination des caractéristiques Tir et Lancer.



VUE. C'est à la fois l'acuité visuelle et le sens de l'observation d'un personnage. Vue intervient dans la détermination des caractéristiques Tir et Lancer.

OUÏE. C'est l'analyse correcte des sons entendus tout autant que l'acuité auditive.

ODORAT. C'est l'acuité olfactive et l'interprétation correcte des odeurs senties.

GOUT. Cette caractéristique sert, par exemple, à reconnaître une saveur inhabituelle dans une boisson ou dans un plat. Elle peut rendre des services inestimables dans un milieu d'empoisonneurs.

VOLONTÉ. C'est la force du caractère et, d'une certaine façon, le courage d'un personnage. Une forte Volonté permet de résister à la peur face à une agression surnaturelle ; elle permet aussi d'ignorer temporairement la douleur. La Volonté entre dans la détermination des points d'Endurance.

Artighel

INTELLECT. Cette caractéristique représente les dispositions intellectuelles d'un personnage, sa faculté d'acquies des connaissances et de s'en servir, sa faculté de raisonner sur des abstractions. Avec 6 en Intellect, un personnage a peu de mémoire intellectuelle, aucune disposition pour les études, et son savoir dépasse difficilement ses connaissances pratiques. Avec 15, en revanche, il n'a aucun mal à devenir un puits de sciences. En aucun cas, l'Intellect ne doit être confondu avec l'intelligence. Un érudit peut être un parfait imbécile et un illettré être très malin. Il n'y a pas dans Rêve de Dragon de caractéristique correspondant purement à l'intelligence : l'intelligence d'un personnage n'est autre que celle du joueur.

(*) Les joueurs sont censés incarner des humains. Toutefois, avec l'accord du Gardien des Rêves, certains non-humains peuvent devenir personnage-joueur. Pour leur définition, se reporter au chapitre LES CREATURES.

ELOQUENCE. C'est la qualité de la voix d'un personnage, sa volubilité, la facilité de sa parole. Avec 6 en **Eloquence**, un personnage du mal à s'exprimer, il bredouille, avec 15, il a une parfaite maîtrise de sa voix. **Eloquence** n'influence pas toutefois la qualité du discours. On peut être très éloquent et ne dire que des bêtises ; inversement, on peut déborder d'idées géniales et bredouiller au moment de les dire.

EMPATHIE. Cette caractéristique est en «passif» ce que l'intelligence est en «actif». C'est l'intuition d'un personnage, sa façon de sentir les choses, son accord spontané avec l'environnement, objets et créatures. Avec 6 en **Empathie**, un personnage est un perpétuel étranger ; tout lui échappe, rien n'est aisé pour lui. Avec 15, il est à l'aise partout et en toutes circonstances. Rien ne lui pose véritablement de problème.

REVE. C'est la faculté de rêver et de se souvenir de ses rêves. **Rêve** est la caractéristique la plus importante de **Rêve de Dragon**. Il est indispensable que les magiciens lui réservent leur meilleur score. Le **Rêve** sert à l'utilisation de la magie, à se défendre contre elle, à manipuler les objets magiques. C'est également par le **Rêve** que les personnages progressent en expérience. Un chapitre entier lui est consacré. Voir chapitre LE REVE.

CHANCE. C'est la chance pure et simple d'un personnage. Dans certains cas où un personnage court à une catastrophe imminente et irrémédiable, un jet de dés par rapport à cette caractéristique peut lui permettre de se sauver in extremis. La chance actuelle d'un personnage dépend de sa caractéristique **Chance** et de facteurs astrologiques par rapport à son heure de naissance.

MELEE. Cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne de **Force** et **Agilité**. Les fractions sont arrondies au chiffre inférieur. Par exemple, 13 en **Force** et 12 en **Agilité** donnent 12 en **Mélee**.



Cette caractéristique est utilisée chaque fois que l'action combinée de la **Force** et de l'**Agilité** d'un personnage entre en ligne de compte. Elle doit son nom au fait qu'elle est principalement utilisée dans les combats en «mêlée». C'est avec cette caractéristique que sont résolues les attaques et les parades avec les armes tenues en main (par opposition aux armes de trait et de lancer). **Mélee** intervient dans la détermination de l'initiative.

TIR. Cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne de **Vue** et **Dextérité**. Les fractions sont arrondies au chiffre inférieur. Cette caractéristique est utilisée pour résoudre les attaques des armes de trait : arcs, arbalètes, frondes. Elle intervient dans la détermination de l'initiative.

LANCER. Cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne de **Tir** et **Force**. Les fractions sont arrondies au chiffre inférieur. **Lancer** est utilisée pour résoudre les attaques des armes de jet : javalots, lances, dagues, couteaux, etc... Elle intervient dans la détermination de l'initiative.

DEROBBE. Cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne d'**Agilité** et de **21-Taille**. Exemple : Artighel a 7 en

Taille et 14 en **Agilité**. $21-7=14$. Moyenne de 14 et 14 donne 14. Artighel a donc 14 en **Dérobée**. Les fractions sont arrondies au chiffre inférieur. Plus on est petit et agile, meilleur on est en **Dérobée**. Cette caractéristique sert dans les combats à résoudre l'**Esquive**. Elle sert également chaque fois que l'on a besoin d'être discret, pour marcher silencieusement, pour se cacher, pour surprendre, pour «se dérober».

EXEMPLE. Nous allons créer Artighel, un personnage qui nous servira de modèle. Commençons par lancer 16 fois 1d10+5. Nous obtenons : 13, 8, 13, 14, 11, 9, 7, 12, 8, 14, 14, 12, 7, 6, 7. Ces tirages sont moyens : nous avons trois 14 et un seul 6, mais pas un seul 15 et quatre 7. Nous avions dans l'idée de faire d'Artighel un citadin plutôt débrouillard, agile et adroit, beau parleur, sachant se tirer d'embarras par l'astuce plutôt que par la force. Dans cette optique, nous réserverons deux des 14 à l'**Agilité** et à la **Dextérité**, le troisième sera pour le **Rêve**, caractéristique primordiale. Il faut qu'Artighel soit vigoureux, nous lui mettrons donc 13 en **Constitution** le second 13 ira à l'**Empathie**. Nous le voulions beau parleur, faute de très bons tirages, nous ne pouvons plus lui mettre que 12 en **Eloquence**. Pour qu'il ait une bonne **Dérobée**, l'un des 7 ira en **Taille**. Il faut qu'il ait du charme, consacrons le second 12 à son **Apparence**. Finalement, les tirages sont répartis ainsi :

Artighel

Né à l'heure d _____

Sexe _____ Age _____ Taille _____ Poids _____

Cheveux _____ Yeux _____

Signes Particuliers _____

TAILLE	7	VOLONTE	8
APPARENCE	12	INTELLECT	7
CONSTITUTION	13	ELOQUENCE	12
FORCE	7	EMPATHIE	13
AGILITE	14	RÊVE	14
DEXTERITE	14	CHANCE	11
VUE	9	MÉELEE	10
OUÏE	8	TIR	9
ODORAT	6	LANCER	11
GOÛT	7	DEROBBE	14



LES COMPÉTENCES

Les compétences sont acquises et possédées par **niveaux**. Plus le niveau d'une compétence donnée est élevé, mieux elle est possédée par le personnage. Le niveau d'une compétence est représenté par un nombre relatif, c'est à dire négatif, zéro, ou positif. Il n'y a pas de limite dans le positif, encore que rares soient les personnages qui aient développé une compétence au-delà du niveau 10, c'est à dire du niveau +10. Il y a en revanche une limite dans le négatif, appelée **niveau de base**.

NIVEAUX DE BASE

C'est le niveau auquel on débute dans une compétence. Selon le type de compétence, le niveau de base est différent : Les compétences générales (-4), particulières (-8), de combat en mêlée (-6) et de tir ou de lancer (-8) peuvent être utilisées au

niveau de base, c'est à dire sans expérience. Les connaissances et les compétences spécialisées (-11), par contre, ne peuvent pas être utilisées sans expérience ; il faut y avoir développé au moins un niveau, auquel cas elles commencent à -10.

Compétences	Niveau de base
générales	-4
particulières	-8
spécialisées	aucun(-11)
connaissances	aucun(-11)
combat en mêlée	-6
tir et lancer	-8

Exemple : Artighel n'a encore aucune expérience en Escalade, une compétence générale. Son niveau en Escalade est donc le niveau de base : -4. Il peut utiliser cette

compétence au niveau -4. Supposons maintenant qu'avec l'expérience, il ait acquis 3 niveaux en Escalade, il peut désormais utiliser cette compétence au niveau -1.

Autre exemple. Artighel n'a encore aucune expérience en Natation, une compétence spécialisée. Sans expérience, il ne peut l'utiliser. S'il tombe à l'eau, il se noie. Supposons maintenant qu'avec l'expérience, il ait acquis 1 niveau en Natation, il peut désormais utiliser cette compétence au niveau -10. C'est encore très faible. Au niveau -10, il sait tout juste barboter, mais la noyade n'est plus automatique.

Encore un exemple. Artighel n'a jamais tiré à l'arc, une compétence de Tir. Sans expérience, il peut tenter sa chance au niveau -8. Plus tard, il acquiert 10 niveaux en Tir à l'Arc : il tire désormais au niveau +2 et c'est un assez bon tireur.

En règle générale, toute compétence possédée à un niveau inférieur à zéro est dite **sous-développée** ou en cours d'apprentissage ; toute compétence possédée au niveau zéro est dite **maîtrisée** ; et toute compétence possédée à un niveau supérieur à zéro est dite **développée**. Au niveau 9 (+9) d'une compétence, on devient **Petit Maître** ; au niveau 10, on devient **Maître** ; au niveau 11 et au-dessus, on y devient **Grand Maître**.

POINTS D'EXPERIENCE

Pour développer une compétence, il faut y consacrer des points d'expérience. La façon dont ces points d'expérience sont acquis en cours de jeu est expliquée au chapitre **LE REVE**. Au départ, toutefois, chaque personnage possède des points d'expérience Préliminaire. Ces points, il les dépense en échange de niveaux dans les compétences de son choix. Chaque type de compétence coûte le même nombre de points pour être développée d'un niveau. Les niveaux, en revanche, coûtent un nombre de points différent selon qu'ils sont plus ou moins hauts, ceci pour quelque compétence que ce soit.

pour chaque niveau/points à dépenser	
de -10 à -8 inclus	5
de -7 à -4 inclus	10
de -3 à 0 inclus	15
de +1 à +3 inclus	20

L'expérience gagnée au cours du jeu permettra aux personnages de dépasser le niveau 3. Cependant, au départ, dans quelle compétence que ce soit, **LES PERSONNAGES SONT LIMITES AU NIVEAU +3**.

POINTS D'EXPERIENCE PRELIMINAIRE

Avant de commencer à choisir les compétences de votre personnage, une question très importante doit être posée :

Sera-t-il magicien ?

Tous les personnages peuvent l'être, même ceux qui sont faibles en Réve et en Intellect (ils seront simplement moins bons magiciens). Mais cette orientation est décisive. Dans le monde de Réve de Dragon, la magie est supposée un art long et difficile à acquérir. En échange de leurs compétences de magie, les magiciens ont dû négliger quelque peu la plupart des autres compétences. Au cours du jeu, toutefois, ils ne seront sujets à aucune limitation.

REPARTITION

Les non-magiciens ont 2800 points à répartir dans les compétences de leur choix, sans limitation d'aucune sorte (sauf celle de dépasser le niveau +3 dans une compétence).

Les magiciens ont, d'une part, 900 points à répartir uniquement dans les huit compétences de connaissances, et, d'autre part, 1100 points à répartir dans les compétences de leur choix, sans limitation, c'est à dire que, éventuellement, une partie de ces 1100 points peut aussi être consacrée aux connaissances. Comme pour tous les personnages, aucune compétence, connaissance ou autre, ne peut au départ dépasser le niveau +3. Voir ensuite le chapitre **LE REVE** pour définir les compétences de magie.

Les tables ci-contre donnent directement le nombre de points à dépenser pour atteindre un certain niveau.

Les compétences sont présentées ci-dessous par type, avec un bref résumé de leurs champs d'activité. Les règles de leur utilisation sont données au chapitre **L'ACTION**.

COMPETENCES GENERALES

CHANT. Etre capable de chanter juste, de se souvenir de mélodies, d'improviser.

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

DISCOURS. Convaincre une assemblée, un groupe, une foule ; discuter avec une personne, échanger des arguments.

DISCRETION. Se déplacer silencieusement, sans se faire remarquer, passer inaperçu, se fondre dans l'anonymat.

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

ESQUIVE. Esquiver un coup ou un projectile.

SAUT. Sauter par dessus un obstacle, bondir en arrière, sauter en contrebass, amortir une chute.

SE CACHER. Trouver une cachette ; y demeurer invisible.

SURVIE EN " Une survie au choix. Les survies sont des compétences particulières. Cependant, chaque personnage peut en désigner une comme compétence générale.

COMPETENCES PARTICULIERES

CHARPENTERIE. C'est au sens large le travail du bois : charpenterie, menuiserie, ébénisterie. Evaluer la qualité d'un objet ou d'une structure en bois ; fabriquer un objet ou une structure en bois.

COMEDIE. L'art de donner des représentations théâtrales, déclamer des vers ; mais aussi, bluffer, mentir, mystifier.

COMMERCE. Evaluer le prix d'une marchandise, vendre, marchander.

EQUITATION. Monter à cheval ; évaluer la qualité d'un cheval ; agir, voire se battre à cheval.

MACONNERIE. C'est au sens large le travail de la pierre ; construction d'édifices ou d'ouvrages de pierre, sculpture, architecture. Evaluer les qualités, particularités, d'un ouvrage de pierre ou de maçonnerie.

MUSIQUE. Lire la musique. Jouer sur un instrument un air donné. Improviser, composer. Note : cette compétence donne droit à la connaissance d'un instrument et d'un seul. Si le personnage désire connaître plusieurs instruments, chacun doit faire l'objet d'une compétence particulière séparée.

PICKPOCKET. Voler à la tire, couper les bourses.

PREMIERS SOINS. Ranimer une personne inconsciente, panser une blessure pour arrêter l'hémorragie. Cette compétence n'est pas suffisante pour guérir ou soigner réellement. Elle ne fait que limiter les dégâts, empêcher que l'état du patient ne s'aggrave en attendant les soins véritables (médicaux ou magiques).

SURVIE. Il y a neuf types de survie prévus, chacun correspondant à un environnement spécifique. (D'autres sont éventuellement possibles, à la décision de chaque Gardien des Réves). Les survies servent, chacune dans son milieu, à s'orienter, à trouver de la nourriture ou de l'eau, à connaître et déceler les dangers spécifiques de l'environnement, à y détecter quelque chose de particulier ; et d'une manière générale concerne toute action ou entreprise pour laquelle le milieu intervient de façon spécifique. Chaque type de survie est une compétence distincte.

SURVIE EN CITE

SURVIE EN COLLINES

SURVIE EN DESERT

SURVIE EN FORET

SURVIE EN GLACES

SURVIE EN MARAIS

SURVIE EN MONTAGNE

SURVIE EN PLAINE

SURVIE EN SOUS-SOL

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

COMPETENCES SPECIALISEES

ACROBATIE. Pirouettes, sauts périlleux, funambulisme et, d'une manière générale, toutes les performances d'agilité physique que seul un entraînement spécifique et poussé peut permettre.

ARMURERIE. C'est au sens large l'art d'utiliser fer, forge et ferronnerie, et, plus particulièrement de fabriquer armes et armures de métal. Evaluer la qualité d'une arme ou d'une armure.

JEU. Jeux de tripot, cartes et dés. Connaître les jeux et les meilleures stratégies ; tricher, manipuler.

COMPETENCES GENERALES base - 4

CMPT -4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	niveaux
	15	30	45	60	80	100	120	points

COMBAT EN MELEE base -6

CMPT -6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	niveaux
	10	20	35	50	65	80	100	120	140	points

COMPETENCES PARTICULIERES & TIR et LANCER base -8

CMPT -8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	niveaux
	10	20	30	40	55	70	85	100	120	140	160	points

COMPETENCES SPECIALISEES & CONNAISSANCES pas de base (-11)

CMPT -11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	niveaux
	5	10	15	25	35	45	55	70	85	100	115	135	155	175	points

JONGLERIE. Quilles, couteaux, balles, massues, torches enflammées, l'art traditionnel du jongleur.

MAROQUINERIE. L'art de travailler le cuir et la peau. Evaluer la qualité d'un travail de cuir.

NATATION. Nager, plonger.

NAVIGATION. Connaissance des manoeuvres à accomplir sur un voilier et accomplissement de ces manoeuvres ; orientation.

ORFÈVRE. Travail et connaissance des métaux précieux : or, argent, étain, cuivre. Evaluer le prix d'un objet en métal précieux, d'un bijou. Par extension, comprendre la connaissance, l'évaluation et le travail des gemmes et des pierres précieuses.

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

CONNAISSANCES

ALCHIMIE. Chimie. Analyse de breuvages, solutions diverses, poudres, onguents, crèmes, etc... Connaissance des recettes et fabrication de tels produits. Note : il ne s'agit que de la connaissance des effets naturels des éléments. Alchimie ne permet pas l'analyse ou la fabrication de choses magiques.

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

ASTROLOGIE. Connaissance des étoiles et de leur signification symbolique. Etablir un horoscope ; deviner l'heure de naissance d'un individu.

CHIRURGIE. Soigner, recoudre les blessures ; opérer.

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

LIRE & ECRIRE. Lire et écrire sa langue natale. Si un personnage désire connaître des langues étrangères, chacune doit faire l'objet d'une connaissance séparée.

MEDICINE. Diagnostic et soin des maladies, des fièvres. Connaissance des remèdes.

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

COMBAT EN MELEE

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

CORPS-A-CORPS. Combat sans arme ; lutte, boxe.

DAGUE. Utilisation en mêlée des dagues et couteaux pour attaquer et parer.

EPEE A DEUX MAINS. Utilisation à deux mains des épées bitardes et des grandes épées, pour attaquer et parer.

EPEE A UNE MAIN. Utilisation à une main de l'épée courte, de la rapière, du glaive court, du cimeterre, du sabre, de l'épée longue, de l'épée large et de l'épée bitarde, pour attaquer et parer.

FLEAU. Utilisation de toutes les sortes de fleau. Pour attaquer seulement.

HACHE A DEUX MAINS. Utilisation, à deux mains, de la hache de bataille et de la grande hache, pour attaquer et parer.

HACHE A UNE MAIN. Utilisation, à une main, de la hachette, de la hache de bataille et de la grande hache. Attaque et parade.

LANCE A DEUX MAINS. Utilisation de la lance longue à deux mains, pour attaquer et parer.

LANCE A UNE MAIN. Utilisation, en mêlée et à une main, de la lance courte et de la javeline, pour attaquer et parer.

MASSE A UNE MAIN. Utilisation, à une main, du gourdin, du marteau de guerre et de la masse d'arme lourde ou légère, pour attaquer et parer.

MASSE A DEUX MAINS. Utilisation, à deux mains, du grand bâton et de la masse lourde à deux mains, pour attaquer et parer.

PIQUES A DEUX MAINS. Utilisation, à deux mains, des piques, voiges, halberdes, pour attaquer et parer.

TIR ET LANCER

ARBALETE. Utilisation de tous les types d'arbalètes. Attaque.

ARC. Utilisation de tous les types d'arcs. Attaque.

DAGUE. Lancer de la dague. Attaque.

FILET. Utilisation du filet en tant qu'arme pour immobiliser un adversaire. Attaque.

FOUET. Utilisation de tous les types de fouets. Attaque.

FRONDE. Il s'agit de la fronde giratoire. Attaque.

HACHE. Lancer de la hachette. Attaque.

JAVELOT. Lancer du javelot et de la javeline. Attaque.

LANCE. Lancer de la lance courte. Attaque.

LASSO. Utilisation d'un lasso pour attraper une créature. Attaque.

SARBACANE. Utilisation de toutes les sortes de sarbacanes.



Voie d'Oniros	— —
Voie d'Hypnos	— —
Voie de Narcos	— —
Voie de Thanatos	— —

Enfin, il n'y aura plus qu'à déterminer son heure de naissance, par un jet de dés, à traduire sa Taille en centimètres et en kilogrammes, et à décider des derniers détails de son apparence : couleur des yeux et des cheveux, signes particuliers, droitier ou gaucher.

De quel sexe sera le personnage ? Et quel sera son nom ?

Décidez librement.

Le personnage est créé, prêt à agir. Il existe.

BONUS AUX DOMMAGES

Ce bonus dépend de la Taille et de la Force. Plus une créature est grande et forte, plus elle a de chances de faire mal en frappant. Faites la moyenne (arrondie au chiffre inférieur) entre ces deux caractéristiques et notez le bonus correspondant.

Taille + Force/2	Bonus DOM.
3	-3
4-5	-2
6-7	-1
8-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20	+5
21	+6
chaque +1	plus 1

Exemple. Artighel a 7 en Taille et 7 en Force, petit et peu musclé. Son bonus aux dommages est en l'occurrence un malus : -1.

INDICE DE SUSTENTATION

Cet indice représente le nombre minimum de points de sustentation (ou points de nourriture) qu'une créature doit absorber en un ou plusieurs repas pour chaque période de 12 heures (c'est à dire chaque journée). Si une créature consomme moins que son indice de sustentation, elle souffre de pénalités. Voir chapitre LA SANTE. L'indice de sustentation dépend de la Taille, étant supposé que plus une créature est grande et grosse, plus elle mange. Dans le chapitre LES CREATURES, on trouvera les indices de sustentation de chaque créature non-humaine. Pour les humains, ces indices sont les suivants :

Taille	SUST.
6-9	2
10-13	3
14-15	4

Exemple. Artighel a 7 en Taille ; ses besoins sont modérés, son indice de sustentation est de 2.

VITESSE

Le facteur de Vitesse indique le nombre de mètres qu'une créature non encombrée peut parcourir en trotant pendant 6 secondes tout en restant parfaitement apte à faire face à n'importe quelle éventualité. Si l'on court véritablement, cette distance est doublée ; si l'on sprinte, elle est quadruplée. Voir chapitre L'ACTION. La Vitesse dépend de la Taille et de l'Agilité. Faites la moyenne de ces deux caractéristiques (arrondie au chiffre inférieur) et reportez-vous à la table ci-dessous :

Taille + Agilité/2	VIT.
6-7	10
8-12	12
13-15	14

On trouvera la Vitesse des créatures non humaines dans le chapitre LES CREATURES.

Exemple. Artighel a 7 en Taille et 14 en Agilité, petit mais vif. Son facteur de vitesse est de 12. En six secondes, non encombré, il peut trotter 12 mètres, courir 24 mètres et sprinter 48 mètres.

L'ENCOMBREMENT

Il y a deux facteurs d'encombrement. Le premier est un ajustement dépendant de l'armure portée. Cet ajustement s'applique à tous les jets d'Agilité pure et de Dérôbée, quelles que soient la taille et la force du personnage parce qu'une armure est supposée gêner et encombrer, même si l'on possède la force musculaire nécessaire pour la supporter.

Type d'armure portée	Malus à Agilité & Dérôbée
simples vêtements	
vêtements de peau	0
cuir souple	0
armure de cuir rigide	-1
armure de cuir rigide + métal	-2
armure de mailles ou d'écaillés	-4
armure de plaques	-6

Le second est le Taux d'encombrement total (armure portée + objets divers). L'encombrement est mesuré en points. Si ce nombre de points est dépassé, la créature encombrée souffre de pénalités à ses actions physiques. Voir chapitre L'ACTION. L'encombrement de chaque objet, exprimé en points d'encombrement, est donné au chapitre L'EQUIPEMENT.

Le Taux d'encombrement total, c'est à dire le taux au-delà duquel on commence à souffrir de pénalités, est égal à la moyenne de Force et Taille (arrondie au chiffre inférieur).

Exemple. Artighel a 7 en Taille et 7 en Force. Son taux d'encombrement est de 7. Il peut porter relativement peu de choses.

POINTS DE VIE

C'est le potentiel vital de chaque créature. Les maladies, les chocs, les blessures peuvent diminuer le nombre des points de vie. Passé un certain seuil négatif, c'est la mort. Voir chapitre LA SANTE.

Pour toutes les créatures, le nombre de Points de vie est égal à la moyenne de Taille et Constitution (moyenne exceptionnellement arrondie au chiffre supérieur). Le seuil négatif maximal ne dépend, lui, que de la Constitution.

Constitution	Seuil négatif maximal
6-8	-2
9-11	-1
12-14	-4
15-17	5
18-20	-6

Exemple. Artighel a 7 en Taille et 13 en Constitution : la moyenne des deux lui donne : 10 points de vie. Toutefois, Artighel ne mourra que si ses points de vie descendent plus bas que -4.

POINTS D'ENDURANCE

Les chocs, les efforts intenses diminuent les points d'endurance des individus. Quand ces points atteignent zéro, l'individu tombe inconscient à moins d'un extraordinaire effort de volonté. Voir chapitre LA SANTE. Les points d'endurance sont normalement obtenus par la somme de Constitution + Taille. Optionnellement, ils peuvent être obtenus par la somme de Points de vie + Volonté. Dans tous les cas, on choisira la méthode qui donne le meilleur résultat.

Exemple. Artighel a 7 en Taille et 13 en Constitution. La première méthode lui donnerait 7 + 13 = 20 points d'endurance ; la seconde lui donnerait 10 (points de vie) + 8 (en Volonté) = 18 points d'endurance. On choisira donc la première façon et Artighel aura 20 points d'endurance. Si Artighel avait eu 11 ou plus en Volonté, la méthode optionnelle aurait naturellement été préférable.

POINTS DE REVE

Ces points sont dépensés par les magiciens chaque fois qu'ils utilisent la magie, et par les non-magiciens également chaque fois que, par exemple, ils résistent à la magie ou

maîtrisent un objet magique. Au départ, ces points sont égaux à la caractéristique Rêve. Voir chapitre **LE RÊVE**.

Exemple. Artighel a 14 en Rêve ; il a donc 14 points de rêve.

MORAL

Ces points, représentés par un nombre relatif, peuvent aller de +7 à -7. Zéro signifie un moral neutre ; un nombre négatif signifie un mauvais moral, un moral bas ; un nombre positif signifie un bon moral, un moral haut. Un moral positif peut augmenter les chances de réussite de la plupart des actions. Voir chapitre **L'ACTION**. Au départ, les personnages ont tous un moral neutre, soit zéro.

FACTEURS DE TEMPS

Ces facteurs servent à déterminer le temps qu'un individu met à accomplir une action donnée, c'est à dire le laps de temps au bout duquel il peut tenter son jet de dés pour voir si l'action entreprise est réussie ou non. Voir chapitre **L'ACTION**.

Le facteur-temps est multiplié par la durée de base de l'action, c'est à dire la durée minimum. Les facteurs-temps sont directement issus des caractéristiques :

Caractéristique	F.T.
3-4	8
5-6	7
7-8	6
9-10	5
11-12	4
13-14	3
15-16	2
17-18	1
19-20	0,5

Exemple. Artighel veut crocheter une serrure. Il est déterminé dans le scénario que la durée de base pour crocheter cette serrure-là est de 2 minutes. Artighel a 14 en Dexterité, donc un F.T. Dexterité de 3. Pour lui, le temps minimum nécessaire pour arriver à crocheter la serrure est de $3 \times 2 = 6$ minutes. Cela signifie qu'Artighel ne peut tenter son jet de Serrurerie qu'au bout de 6 minutes. S'il réussit alors son jet de dés, la serrure est crochétée ; s'il échoue, il doit à nouveau y travailler pendant 6 minutes.

Autre exemple. Artighel tente de déchiffrer un vieux parchemin. La langue en est obscure : une difficulté de base de 1 heure. Artighel a 7 en Intellect. Il ne pourra tenter un premier jet de Lire & Ecrire qu'au bout de 6 heures.

FACTEURS DE RESISTANCE

Ces facteurs servent principalement à déterminer la résistance d'une caractéristique ; ils sont surtout utilisés pour la Constitution. Voir chapitre **LA SANTÉ**.

Le seuil négatif maximal des points de vie, par exemple, n'est autre que le F.R. Constitution.

La récupération des points d'endurance par le repos se fait d'après le F.R. Constitution.

Certaines drogues n'agissent qu'au bout d'un temps égal à durée de base x F.R. Constitution.

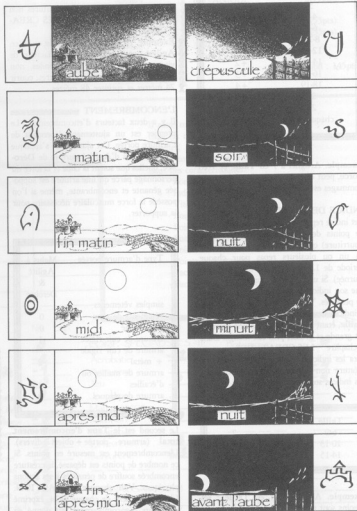
Caractéristique	F.R.
6-8	2
9-11	3
12-14	4
15-17	5
18-20	6

HEURE DE NAISSANCE

L'année, dans le monde de Rêve de Dragon, comporte 336 jours, avec 12 mois égaux de 28 jours. Chaque mois correspond à l'un des signes du zodiaque, c'est à dire au passage du soleil dans un signe du zodiaque. L'année commence au printemps, le jour de l'équinoxe.

Les mois correspondent également aux cycles de la lune. La lune est toujours pleine le 14^e jour de chaque mois. Le second quartier apparaît le 21, la nouvelle lune le 1^{er} et le premier quartier le 7.

Chaque heure de la journée porte le nom d'un signe du zodiaque (autrement dit, le nom d'un mois). Il y en a 12 : 6 heures de jour et 6 heures de nuit. Chaque heure correspond donc approximativement à 120 minutes. Suivant les saisons, la durée de



chaque heure varie ; de fait, cette durée dépend du mouvement apparent des étoiles et des signes du zodiaque ; l'heure de naissance correspond à l'Ascendant.
Pour déterminer l'heure de naissance d'un personnage, tirer 1d12 :

- 1  LE VAISSEAU, aube.
- 2  LA SIRENE, matin.
- 3  LE FAUCON, fin matin.
- 4  LA COURONNE, midi.
- 5  LE DRAGON, après-midi.
- 6  LES EPEES, fin après-midi.
- 7  LA LYRE, crépuscule.
- 8  LE SERPENT, soir.
- 9  LE POISSON ACROBATE, nuit.
- 10  L'ARAIGNEE, minuit.
- 11  LE ROSEAU, nuit.
- 12  LE CHATEAU DORMANT, avant l'aube.

L'heure de naissance intervient dans la détermination de la chance réelle, heure par heure. C'est aussi un facteur important en magie. Voir chapitre LE REVE.

Exemple. Tirons 1d12 pour trouver l'heure de naissance d'Artighe. Nous obtenons 12. Artighe est né à l'heure précédant l'aube : l'heure du Château Dormant.

L'AGE

L'âge n'intervient pas dans la détermination des compétences de départ. Cela peut sembler illogique, mais dans le monde particulier de Rêve de Dragon, ce n'est qu'un illogisme apparent. Voir chapitre LE REVE. Choisissez librement un âge ou déterminez le aléatoirement. Par exemple, 2d6 + 15 ans.

On peut également, si l'on veut pousser le détail, tirer 1d12 pour déterminer le mois de naissance et 1d28 pour déterminer le

jour (pour obtenir un dé à 28 faces, tirer simultanément 1d8 dont le 8 sera ignoré (rejouer si l'on obtient 8) et 1d4. Selon le résultat du d4, ajouter des multiples de 7 au résultat du d8. 1 = ajouter 0 ; 2 = ajouter 7 ; 3 = ajouter 14 ; 4 = ajouter 21).

Exemple. 1d12 pour le mois. On obtient 7. Artighe est né au septième mois, le mois de la Lyre (premier mois de l'automne). 1d8 et 1d4. On obtient respectivement 5 et 3. Avec un 3 sur le d4, on rajoute 14. Donc : 14 + 5 = 19. Artighe est né le dix-neuvième jour du mois de la Lyre. On lui choisira librement un âge. Artighe, décidons-nous, a 22 ans.

TAILLE & POIDS

Selon le nombre déterminant la caractéristique Taille, trouvez le poids moyen en kilogrammes de votre personnage. Vous pouvez choisir librement, dans les limites de la «fourchette» indiquée, le poids à un kilo près n'étant jamais constant. Puis pour trouver sa hauteur, en centimètres, ajoutez à la hauteur moyenne correspondante le résultat de 1d10-5.

TAILLE POIDS HAUTEUR

TAILLE	POIDS	HAUTEUR
6	30-40	140
7	41-50	150
8	51-60	160
9	61-65	163
10	66-70	167
11	71-75	172
12	76-80	176
13	81-90	181
14	91-100	190
15	101-110	193

Exemple. Artighe a 7 en Taille, entre 41 et 50 kilos. Disons qu'il fait 48 kilos. A la hauteur moyenne, 1m50, ajoutons le résultat de 1d10-5. On obtient 9 sur le d10. 9-5 = 4. Artighe mesure 1m54.

SEXE

Choisissez-le librement. Les règles du jeu sont les mêmes pour les personnages masculins et féminins.

CHEVEUX ET YEUX

Il ne s'agit que d'une illustration, sans importance réelle au niveau des règles du jeu. Choisissez librement ou reportez-vous aux tables aléatoires ci-dessous :

Exemple. Laissons faire le hasard pour les cheveux et les yeux d'Artighe. Tirons 2d20. Nous obtenons respectivement 12 et 16. Artighe est châtain clair avec des yeux bleus gris.

d20	couleur des cheveux
1-2	noir
3-7	brun
8-12	châtain clair
13-16	blond
17	blond très clair
18	roux carotte
19-20	roux cuivré

d20	couleur des yeux
1-2	noir
3-5	noisette
6-9	brun vert
10-12	vert
13-15	bleu clair
16-17	bleu gris
18	gris
19	mauve
20	indigo

SIGNES PARTICULIERS

N'importe quel signe particulier mineur peut être choisi, en accord avec le Gardien des Rêves.

Déterminez à présent si votre personnage est droitier, gaucher ou ambidextre. Jouez pour cela 1d12 et 1d6 simultanément. Le d12 représente la main droite et le d6 la main gauche ; le meilleur score emporte la décision. Si les résultats sont égaux, le personnage est ambidextre.

Exemple. Tirons 1d12 et 1d6 pour Artighe. Nous obtenons 12 sur le d12 et 5 sur le d6. Artighe est donc droitier.

Pour illustration, vous pouvez également noter l'apparence physique de votre personnage. Ceci est facultatif car, répétons-le, la caractéristique Apparence ne signifie pas uniquement la beauté physique.

3	hideux
4	repoussant
5	franchement très laid
6	laid
7	très désavantage
8	désavantage
9	banal
10	banal
11	pas mal
12	avantage
13	beau
14	très beau
15	vraiment très beau
16	éblouissant
17	éblouissant
18	merveilleux
19	merveilleux
20	plus que sublime

Exemple. Avec 12 en Apparence, Artighe est avantage.

UN NOM?

Laissez libre cours à votre imagination. Vous pouvez appeler votre personnage Pierre, Jean-Marc ou Sophie ; mais souvenez-vous que vous êtes dans un monde médiéval et fantastique. Plus le nom aura des consonances étranges et imaginaires, plus il fera «couleur locale».

POSSESSIONS & EQUIPEMENT

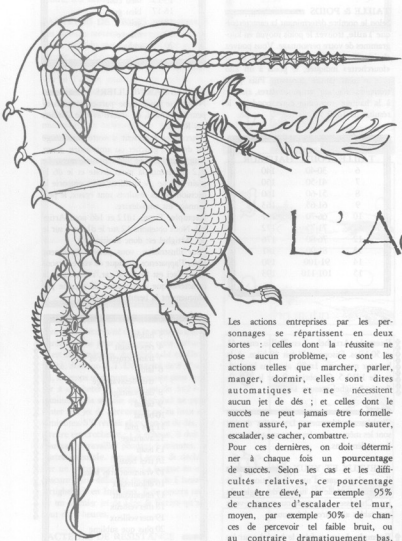
Votre personnage existe dès à présent, mais il est nu. Il vous faut l'habiller et le faire entrer en possession de certains objets.

Il ne saurait y avoir de règles fixes pour déterminer les possessions de départ. Cette responsabilité est laissée à chaque Gardien des Rêves. Selon le scénario prévu, certains aimeront que les personnages commencent plus ou moins riches, plus ou moins nantis, ou au contraire dans le plus profond dénuement.

Méthode possible. Les personnages ont au départ une «richesse globale» équivalente à leur caractéristique **Chance** en pièces d'argent. A eux de convertir librement cette richesse en vêtements, armes et objets

divers. L'excédent éventuel leur restera sous forme de monnaie sonnante et trébuchante.

Voir chapitre **L'EQUIPEMENT** pour le système monétaire, les objets disponibles et leur prix.



L'ACTION

Les actions entreprises par les personnages se répartissent en deux sortes : celles dont la réussite ne pose aucun problème, ce sont les actions telles que marcher, parler, manger, dormir, elles sont dites automatiques et ne nécessitent aucun jet de dés ; et celles dont le succès ne peut jamais être formellement assuré, par exemple sauter, escalader, se cacher, combattre.

Pour ces dernières, on doit déterminer à chaque fois un pourcentage de succès. Selon les cas et les difficultés relatives, ce pourcentage peut être élevé, par exemple 95% de chances d'escalader tel mur, moyen, par exemple 50% de chances de percevoir tel faible bruit, ou au contraire dramatiquement bas, par exemple 05% de chances d'esquiver tel coup d'épée.

Une fois ce pourcentage déterminé, le joueur concerné joue un dé de

pourcentage : 1d100. Si le résultat du jet est égal ou inférieur aux chances de réussites, il réussit ; si le résultat est supérieur, il échoue.

Exemple. Artighel a 33% de chances de toucher sa cible en lançant sa dague. Un d100 est joué. On obtient 35. Ce résultat est supérieur aux chances de réussite (33%) et la dague manque la cible.

Les chances de réussite et/ou d'échec ne sont jamais constantes. Elles sont déterminées par les caractéristiques et les compétences des personnages concernés : plus un personnage est compétent, meilleures sont ses chances ; mais elles sont tout autant déterminées par les difficultés auxquelles font face les personnages. Dans une aventure, il n'y a pas de cas généraux, mais uniquement des cas particuliers. Ce que les règles de **Rêve de Dragon** proposent, c'est une méthode générale pour évaluer les chances de succès dans un plus grand nombre de cas particuliers possible.

LA TABLE DE RESOLUTION

Cette table présente en abscisse des nombres relatifs allant de -10 à +10. Ces nombres, appelés ajustements, représentent des niveaux de difficulté. -10 est une difficulté écrasante ; 0 est une difficulté moyenne ; +10 une facilité déconcertante. En ordonnée, on trouve sous l'ajustement -8 une colonne de nombres en caractères gras, allant de 6 à 20. Ces nombres correspondent aux caractéristiques des personnages. Dans le cours de la table, ces coordonnées indiquent les pourcentages de succès pour quelque action que ce soit.

REGLES GENERALES

Toutes les actions quelles qu'elles soient se font par des jets sous une caractéristique. Il y a 20 caractéristiques et toute action doit obligatoirement se rapporter à l'une d'entre elles.

Les chances de succès par rapport à la caractéristique (en ordonnée) sont déterminées sur la Table de Résolution par l'ajustement final (en abscisse).

L'ajustement final dépend de la difficulté et du niveau de compétence possédé par rapport à l'action entreprise.

Difficulté et niveau de compétence sont additionnés. Comme ils sont représentés par des nombres relatifs, le résultat peut être négatif. Exemple. $(-5) + (-1) = -6$.

Exemple. Artighef tente de crocheter une serrure. Cette serrure est d'assez bonne fabrication ; la crocheter est en l'occurrence une difficulté -2. Artighef possède 3 niveaux de serrurerie (+3) et sa Dexterité est de 14. L'ajustement final se calcule donc ainsi : difficulté + serrurerie, soit $(-2) + (+3) = +1$. Sur la Table de Résolution, si on prend +1 en abscisse et 14 (la dextérité) en ordonnée, on obtient : 77. Artighef a 77% de chances de crocheter la serrure en question.

EXTENSION DE LA TABLE

L'ajustement moyen (zéro) correspond à la caractéristique multipliée par 5. Ainsi, 10 à 0 = 50 ; 12 à 0 = 60. L'ajustement -1 correspond à la caractéristique multipliée par 4,5 arrondie au chiffre inférieur. L'ajustement -2 correspond à la caractéristique multipliée par 4 ; et ainsi de suite, de 0,5 en 0,5, toujours arrondi au chiffre inférieur. L'ajustement -8 correspond donc à la caractéristique multipliée par 1, soit telle quelle.

L'ajustement -9 est la caractéristique multipliée par 0,5 ; et -10, multipliée par 0,25. Dans l'autre sens, +1 correspond à la caractéristique multipliée par 5,5 ; +2, multipliée par 6 ; et ainsi de suite.

La Table peut donc être étendue indéfiniment pour des caractéristiques supérieures à 20 et des niveaux supérieurs à +10. -10, en revanche est le niveau le plus bas possible.

REUSSITES SPECIALES

Dans certains cas, principalement dans les combats, certains pourcentages de réussite (ou d'échec) spéciaux sont à prendre en considération. Ce sont :

- Réussite critique, 05% des chances de succès.
- Réussite particulière, 20% des chances de succès.
- Réussite significative, 50% des chances de succès.
- Echec total, 10% des chances d'échec.

La signification de chaque réussite spéciale

-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +10

1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	63	66	70
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	81	85	90
2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	99	104	110
3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114	120
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	117	123	130
3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133	140
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	135	142	150
4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160
4	8	17	25	34	42	51	59	68	76	85	93	102	110	119	127	136	144	153	161	170
4	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162	171	180
4	9	19	28	38	47	57	66	76	85	95	104	114	123	133	142	152	161	171	180	190
5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200

dépend de chaque cas particulier. D'une manière générale, elles ont la signification suivante :

- Réussite critique = excellent.
- Réussite particulière = très bon.
- Réussite significative = bon.
- Réussite normale = moyen.
- Echec total = désastreux.

%	Crit.	Part.	Ech.	Tot.
1-5	1	1	92	
6-10	1	2	92	
11-15	1	3	93	
16-20	1	4	93	
21-25	1	5	94	
26-30	1	6	94	
31-35	2	7	95	
36-40	2	8	95	
41-45	2	9	96	
46-50	2	10	96	
51-55	3	11	97	
56-60	3	12	97	
61-65	3	13	98	
66-70	3	14	98	
71-75	4	15	99	
76-80	4	16	99	
81-85	4	17	99	
86-90	4	18	00	
91-95	5	19	00	
96-100	5	20	00	
101-105	5	21	00	
106-110	5	22	00	
111-115	6	23	00	
116-120	6	24	00	
121-125	6	25	00	
126-130	6	26	00	
131-135	7	27	00	
136-140	7	28	00	
141-145	7	29	00	
146-150	7	30	00	
151-155	8	31	00	
156-160	8	32	00	
161-165	8	33	00	
166-170	8	34	00	
171-175	9	35	00	
176-180	9	36	00	
181-185	9	37	00	
186-190	9	38	00	
191-195	10	39	00	
196-200	10	40	00	

100 est toujours un échec et un échec total, quelles que soient les chances.

Si les chances de succès sont de 02% et plus, 01 est une réussite critique. Si les chances de succès ne sont que de 01%, 01 est une réussite normale sans plus.

Exemple. Artighel, à la chasse, vise un oiseau avec sa fronde. L'oiseau est de taille moyenne et s'éloigne perpendiculairement, une difficulté -4. Artighel a 11 en Tir et +1 niveau de fronde. $(-4) + (+1) = -3$. 11 à -3 donne 38%. Si, sur son jet de 1d100, Artighel obtient 01 ou 02, c'est une réussite critique, un coup excellent. S'il obtient 01 à 08, c'est une réussite particulière, un coup très bon. S'il obtient de 01 à 19, c'est une réussite significative, un bon coup. De 20 à

38, il réussit sans plus. De 39 à 94, il rate son coup. Et de 95 à 100, non seulement il manque, mais il commet une terrible maladresse.

AJUSTEMENTS INFÉRIEURS A -10

Quand l'ajustement final d'une action est -11 ou plus bas encore, les chances de succès sont uniformément de 01%. Toutefois un résultat de 01 ne fait qu'indiquer la réussite : ce n'est pas une réussite critique. Les réussites spéciales, autres que l'échec total, sont impossibles au-delà de -10.

L'échec total se produit à :

- 11, sur un résultat de 50 à 00
- 12, " " " " " 70 à 00
- 13, " " " " " 50 à 00
- 14, " " " " " 30 à 00
- 15, " " " " " 10 à 00
- 16, " " " " " 02 à 00

Autrement dit, à -16, ou c'est la réussite simple ou c'est l'échec total. -17 conduit obligatoirement à l'échec total.

Exemple. Artighel veut identifier une plante très rare : difficulté -6. Il n'est pas très fort en Botanique : niveau -6. $(-6) + (-6) = -12$. Artighel a 01% de chances d'identifier la plante ; et sur un résultat de 70 à 100, il commet une bêtise désastreuse à son sujet.

EVALUATION DES DIFFICULTÉS

Si les caractéristiques et les compétences d'un personnage sont fermement établies, l'évaluation des difficultés qu'il rencontre reste par contre un problème beaucoup plus subjectif. Dans la plupart des cas, ces difficultés sont décidées lors de la création du scénario. C'est la tâche délicate du Gardien des Rêves, et l'évaluation repose sur son seul jugement. La table ci-dessous peut servir de guide :

Niveau	Action entreprise
-10	chimérique
-9	presque insurmontable
-8	extrêmement difficile
-7	très difficile
-6	difficile
-5	problématique
-4	laborieuse
-3	très malaisée
-2	malaisée
-1	assez malaisée
0	moyenne
+1	assez facile
+2	facile
+3	très facile
+4	élémentaire
+5(+)	routine

Les difficultés les plus fréquemment rencontrées devront aller de moyenne (0) à malaisée (-2). De plus grandes difficultés poseront de réels problèmes aux personnages. Naturellement, plus les personnages maîtriseront leurs compétences à un haut niveau, plus ils pourront affronter de grandes difficultés.

Exemple. Avec une caractéristique moyenne (12) et 3 niveaux de compétence, une difficulté moyenne (0) donne 78% de chances de succès ; une difficulté malaisée (-2) en donne 66% ; difficile (-4) donne 42% ; extrêmement difficile (-8) donne 30% et chimérique (-10) donne 18%.

DIFFICULTÉS LIBRES

Dans d'autres cas, principalement dans les combats, les niveaux de difficultés ne sont pas imposés par le scénario. Ces difficultés sont appelées *difficultés libres*, parce qu'elles sont choisies librement par le personnage qui entreprend l'action.

Le but d'une difficulté libre est de créer soit une *qualité*, soit une autre difficulté. Un artiste, un artisan, un créateur, par exemple, peut choisir librement le niveau de difficulté de ce qu'il va entreprendre. S'il se cantonne dans une difficulté moyenne, ce qu'il obtiendra sera de qualité moyenne ; en revanche, s'il prend le risque de tenter de se surpasser, s'il tente une haute difficulté et réussit, ce qu'il obtient est de haute qualité. Un combattant, un orateur, par exemple, peut de la même façon choisir librement son niveau en sachant que son *adversaire* aura droit à une *eparade* et que cette *eparade*, imposée quant à elle, sera d'une difficulté égale à celle choisie par *l'attaquant*. Plus il prend des risques, plus il tente de se surpasser, plus ses chances de succès diminuent, certes, mais plus les chances de *eparade* de son opposant diminuent également. Et dans certains cas, proportionnellement, les chances de parade peuvent diminuer davantage.

Exemple. Artighel tente de monter un gigantesque baratin pour mystifier un personnage. Artighel a 12 en Eloquence et il maîtrise la Comédie (niveau 0). Il décide de jouer le *grand jeu*, entreprise périlleuse et se choisit lui-même une difficulté -5. $(-5) + (0) = -5$. 12 à -5 donne 30%. 1d100 est lancé : résultat = 24. Artighel est en voie de réussir. Son opposant peut encore parer, en l'occurrence se méfier, mettre à jour la mystification. Supposons à ce personnage un Intellect moyen de 11 et aucune compétence particulière pouvant l'aider en la circonstance. Son jet de *parade* sera de 11 à -5 (-5 étant la difficulté librement choisie par Artighel) soit 27%. 1d100 est joué, et si le résultat est égal ou inférieur à 27, Artighel n'aura pas réussi. Toutefois, ayant réussi son *jet d'attaques*, il a le droit de recommencer et, éventuellement, de choisir une difficulté différente.

VARIÉTÉ DES ACTIONS

Si les caractéristiques et les compétences sont dissociées au niveau de l'élaboration d'un personnage alors qu'elles sont toujours unies lors de la résolution d'une action, c'est pour permettre le plus grand nombre de combinaisons possible.

Les cas présentés ci-après sont les plus courants, mais de nombreux autres sont théoriquement possibles, suivant le même principe :

Caractéristique/
(difficulté) + (compétence)

CONNAISSANCE

Lire & Ecriture, Légendes, Botanique, Zoologie, Médecine, Chirurgie, Astrologie et Alchimie se jouent toujours avec **Intellect**. Les difficultés sont imposées. Si le jet d'**Intellect** est réussi, la connaissance spécifique est supposée possédée, et, selon les cas, un jet avec une autre caractéristique peut être nécessaire. Opérer un blessé : **Dextérité/Chirurgie**. Approcher un animal reconnu : **Empathie/Zoologie**. Détecter un poison dans un aliment : **Odorat** ou **Goût/Alchimie**. Réaliser une opération alchimique délicate : **Dextérité/Alchimie**. Discuter au sujet d'une légende : **Eloquence/Légendes**.

EVALUATION

Évaluer la qualité ou le bon usage d'un objet se joue sur **Intellect**. Les difficultés sont imposées. Évaluer un métal ou une pierre précieuse : **Intellect/Orfèvrerie**. La qualité d'une arme ou d'une armure de métal, d'un outil : **Intellect/Armurerie**. L'évaluation est une autre forme de connaissance. Évaluer le prix d'un objet demande un jet de **Intellect/Commerce**, les prix pouvant varier d'un lieu à un autre indépendamment de la qualité de l'objet.

DETECTION

Détecter une impression générale se joue sur **Empathie** ; détecter un détail particulier, une anomalie, se joue sur **Vue**. Détecter un défaut dans un bijou : **Vue/Orfèvrerie**. Pressentir une ambuscade : **Empathie/Survie** en ***. Détecter l'ennemi embusqué : **Vue/Survie** en ***. Détecter une cachette secrète dans un meuble : **Vue/Charpenterie**. Détecter un passage secret dans un bâtiment : **Vue/Maçonnerie**. Découvrir les plantes recherchées : **Empathie/Botanique**.

REPARATION, FONCTIONNEMENT

Après un jet d'**Intellect** pour assurer que l'on sait à quoi l'on a affaire, après éventuellement un jet d'**Empathie** ou de **Vue** pour assurer que le détail particulier a été remarqué, jouer un jet de **Dextérité**. Réparer une arme ou une armure de métal : **Dextérité/Armurerie**. Un vêtement ou une armure de cuir :

Dextérité/Maroquinerie. Crocheter une serrure : **Dextérité/Serrurerie**. Désamorcer un petit piège mécanique : **Dextérité/Serrurerie**. Désamorcer un piège tel qu'une herse prête à tomber ou une trappe prête à s'ouvrir : **Dextérité/Maçonnerie**.

FABRICATION

Pour fabriquer ou créer un objet, la difficulté est libre. Du niveau de difficulté choisi dépendra la qualité de l'objet. Créer un bijou : **Dextérité/Orfèvrerie**. Fabriquer une arme : **Dextérité/Armurerie**. Etc... Si le créateur ou fabricant veut faire preuve d'esthétique, un jet d'**Empathie** supplémentaire est nécessaire. Là encore, la difficulté est libre. Plus le jet d'**Empathie** sera d'un niveau difficile, plus l'objet aura des chances d'être beau. Créer un beau bijou : **Empathie/Orfèvrerie**.

L'ART : Chant, Musique, Danse, Jonglerie, Acrobatie.

L'artiste peut soit jouer/présenter une oeuvre déjà existante, par exemple un morceau de musique connu, une danse existante, et la difficulté est dans ce cas imposée ; soit créer, improviser, composer, et dans ce cas la difficulté est libre.

Se joindre à un chœur : **Ouïe/Chant**. Chanter un air donné : **Eloquence/Chant**. Improviser : **Empathie/Chant**.

Jouer un air donné : **Dextérité/Musique**. Improviser : **Empathie/Musique**. Danser en harmonie avec un groupe ou une personne : **Empathie/Danse**. Danser seul : **Agilité/Danse**. Séduire par une danse : **Apparence/Danse**. Jongler : **Dextérité/Jonglerie**. Faire l'acrobate : **Agilité/Acrobatie**. Dans ces derniers cas, si l'on veut ajouter l'esthétisme à la performance purement physique, il faut aussi réussir un jet de **Empathie/Dextérité** ou **Agilité**.

MARCHANDAGE, PERSUASION

Ces actions sont généralement entreprises avec la caractéristique **Eloquence**. Les difficultés sont libres et l'opposant peut parer. Un jet de marchandage réussi, quelle qu'en soit la difficulté, permet de baisser le prix d'un objet de 05% et autorise un autre essai pour le faire baisser de 5 autres % ; et ainsi de suite. Dès que l'échec survient, le marchandage s'arrête et le prix définitif est fixé. Exemple. Artighel (12 en **Eloquence**, 0 en **Commerce**) tente de marchander le prix d'une dague qu'on veut lui vendre 100 pièces de bronze. Il se choisit d'abord (librement) une difficulté 0. Ses chances sont de 60%. Artighel réussit son jet, mais le marchand le réussit également : match nul. Artighel continue du même ton (difficulté 0). Cette fois, le marchand manque sa parade. Le prix est tombé à 95 pièces de bronze. Artighel insiste et prend des risques (difficulté -2 : 48%). Le marchand manque à

nouveau sa parade. La dague est descendue à 95-05% = 90PB. Artighel s'enhardit (difficulté -3 : 42%). Cette fois, il manque son jet. Le marchand n'a même pas besoin de parer. Le marchandage est terminé et le prix de la dague restera pour Artighel à 90PB.

La persuasion, la discussion se jouent de la même façon, en un ou plusieurs points, s'il y a un ou plusieurs points à prouver ou sur lesquels discuter. Un match nul permet de continuer. Un échec arrête le processus. Selon le cas, on jouera **Eloquence/Discours** ou, si la discussion porte sur un sujet spécifique, **Eloquence/Légendes**, **Astrologie**, **Médecine**, etc...

BLUFFER, MENTIR,

MYSTIFIER

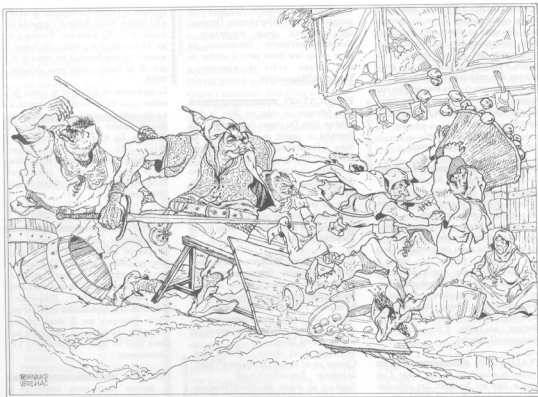
Ces actions se jouent généralement avec **Eloquence**. Les difficultés en sont libres (avec possibilité de parade). Elles fonctionnent de la même manière que **Persuasion**. Bluffer : **Eloquence/Discours** ou **Comédie**. Mentir, Mystifier : **Eloquence / Comédie**. Si la mystification est d'une plus grande envergure que la simple parole : **Empathie / Comédie**. Se déguiser, se faire passer pour un autre : **Apparence / Transvestissement**.

DEROBÉE

Se déplacer discrètement, surprendre, se jouer avec la caractéristique **Dérobee**. La difficulté en est libre, donc la réussite n'en est réelle que si la « victime » manque sa parade. Toutefois, dans la plupart des cas, un ajustement dû à l'environnement vient s'ajouter à la difficulté choisie. Ces ajustements, en plus facile ou en plus difficile, sont décidés par le Gardien des Rêves selon le simple bon sens. Cependant, dans tous les cas, la « victime » ne doit parer que la difficulté choisie par « l'attaquant », sans l'ajustement dû aux conditions.

Exemple. Artighel tente de surprendre un passant (pour le voler peut-être !) dans la rue déserte en plein midi. Artighel peut librement choisir sa méthode, ses risques, c'est à dire son niveau de difficulté ; et sa victime n'aura à parer que ce niveau de difficulté. Mais, dû au fait que la rue est déserte et inondée de lumière, le Gardien des Rêves décide qu'Artighel part d'emblée avec un ajustement -4. Si Artighel se choisit une difficulté -2, il devra effectuer son jet à -6, tandis que la victime n'aura à parer qu'une difficulté -2. Si la même scène se passe en pleine nuit par temps de brouillard (ajustement +4), pour une difficulté choisie de -2, Artighel jouera son jet à +2, tandis que la victime devra encore parer une difficulté -2.

Se déplacer silencieusement, discrètement : **Dérobee/Discretion**. Surprendre : **Dérobee/Discretion**. Trouver une



cachette : **Dérobee** ou **Empathie/Survie** en ***. Se cacher efficacement : **Dérobee/Se Cacher**.

Quand un personnage a réussi à se cacher, il peut être détecté sous forme de «parade» de la même façon qu'un mouvement discret peut être détecté.

Exemple. Artighel est poursuivi par des individus qui ne lui plaisent guère. Il pense se tirer d'affaire en se cachant dans une ruelle. Un jet d'**Empathie/Survie** en Cité lui permet de trouver rapidement une cachette. La rue est assez populeuse, ce qui lui donne un ajustement de +1. Artighel se choisit une difficulté -3 et joue donc son jet à -2. Ses poursuivants arrivent, l'œil aux aguets. Leur jet de parade (**Vue/Survie** en Cité) réussit ! Mais ce n'est qu'un match nul. Cela signifie simplement qu'Artighel peut être découvert. Il doit retenter son jet. Il choisit de ne prendre aucun risque, quitte à ce que la parade réussisse encore, mais qu'à force une diversion providentielle vienne peut-être le sauver. Difficulté 0, il joue son jet à +1. Et la parade réussit encore. Artighel décide de se cacher mieux, il prend des risques (difficulté -5) et joue son jet à -4. Hélas ! cette fois il échoue. Ses poursuivants n'ont même plus de parade à tenter : Artighel est découvert.

PICKPOCKET

Voler à l'étalage, faire les poches de quelqu'un se jouent sur **Dextérité**. Là encore, la difficulté est libre et la victime peut parer. Là encore, des ajustements de condition interviennent pour modifier le niveau librement choisi. Un jet de détection : **Vue/******, permet éventuellement de détecter et d'apprécier les difficultés supplémentaires. Comme pour **Dérobee**, les victimes n'ont à parer que la difficulté choisie par le voleur.

Exemple. Artighel veut trancher la bourse d'un badaud. Le badaud, prudent, a garni intérieurement les cordons de sa bourse d'un fil de fer. Le travail est très bien fait, qualité 6 ; donc difficulté -6 à détecter. Artighel joue un premier jet de **Vue/Marochinerie**. Il échoue, la bourse lui semble normale. Le badaud à l'air naïf. Artighel se prépare à un travail de haute virtuosité : il choisit une difficulté -4. Il a 3 niveaux en **Pickpocket** et donc 63% de chances de réussite. Il tire un d100 et obtient 22. Amplement réussi, croit-il. Eh bien non ! Il tombe sur le fil de fer et le badaud se met à hurler au voleur. Ses chances véritables étaient : $(6) + (-4) + (+3) = 7$; 14 (**Dextérité**) à -7 = 21%.

SURVIVRE

Quand le milieu spécifique est un facteur déterminant de réussite ou d'échec d'une entreprise, les compétences de **Survie** doivent être utilisées.

S'orienter : **Empathie, Vue/Survie** en ***. Trouver de l'eau, de la nourriture : **Empathie/Survie** en ***. Connaître les dangers spécifiques de l'environnement : **Intellect/Survie** en ***. Noter des anomalies dans le paysage ou tenter d'y détecter quelque chose de particulier : **Vue, Oûie, Odorat/Survie** en ***.

ACTIONS OFFRANT POSSIBILITE DE PARADE

Si l'attaque est réussie et la parade manquée, l'action réussit. Si l'attaque est réussie et la parade réussie, il y a statu quo, l'attaquant peut recommencer immédiatement, avec éventuellement une difficulté différente.

Si l'attaque échoue, l'action échoue automatiquement.

LIMITATION DES NIVEAUX DE DIFFICULTE LIBRE

Quand un personnage choisit un niveau de difficulté, il doit le choisir entre -10 et 0. Une difficulté positive ne peut jamais être

choisie. Mais bien entendu, si un jongleur, par exemple, possède 7 niveaux en jonglerie et choisit une difficulté 0, il jouera Dextérité à +7.

LIMITATION DES JETS D'ACTION

Les actions dont les conséquences sont immédiatement échec ou réussite, oui ou non, n'ont droit qu'à un seul jet de dés. Si celui-ci est manqué, l'action échoue irrémédiablement. Ce sont par exemple connaître (on sait ou on ne sait pas), évaluer (on tombe juste ou on se trompe), esquiver, sauter, lancer, persuader, mentir, voler, s'approcher discrètement, se cacher, etc... (Si l'on peut recommencer après une parade, c'est parce que, en fait, le jet d'attaque était réussi ; dès que ce jet échoue, l'action est manquée). D'autres actions peuvent avoir droit à plusieurs jets de dés consécutifs jusqu'à ce que le succès soit obtenu, ou l'échec total. Dans tous les cas, c'est le bon sens qui détermine si l'action peut être poursuivie jusqu'à obtention du succès. Ce peut être le cas de créer, composer, danser, fabriquer, réparer, manipuler, etc...

Dans tous les cas, chaque jet de dés successful pour une même action encourt une pénalité cumulative de -1. Si un échec total survient, l'action est irrémédiablement manquée.

Exemple. Artighel tente de crocheter une serrure, difficulté imposée de -3. Il manque son premier jet, mais peut recommencer. Toutefois, pour le second jet, la difficulté sera considérée comme étant -4. Si un troisième jet est nécessaire, elle sera -5. Et ainsi de suite jusqu'à ce que, soit Artighel réussisse malgré la difficulté croissante, soit il renonce à cause d'un échec total.

REUSSITES SPECIALES ET PARADES SPECIALES

Quand une attaque réussit avec une réussite spéciale, critique ou particulière, le défenseur doit réussir à parer(esquiver) avec une réussite spéciale lui aussi. La réussite spéciale demandée peut toutefois être d'un degré moindre.

Une critique doit être parée avec une critique ou une particulière.

Une particulière doit être parée avec une critique, une particulière ou une significative.

Si l'attaque est parée, mais avec un degré de réussite insuffisant, l'attaquant est considéré avoir entièrement réussi et le défenseur entièrement échoué.

Exemple. Artighel marchande le prix d'une dague. Il choisit librement une difficulté zéro, ses chances sont de 60%. 1d100 est joué et Artighel obtient 09, une réussite particulière. Le marchand peut maintenant tenter d'« parer », réfuter les arguments de marchandage d'Artighel. Sa difficulté sera également de zéro (difficulté choisie par Artighel), mais il devra réussir avec au

minimum une réussite significative. S'il a 11 en Eloquence et 5 niveaux en Commerce, ses chances normales sont de 82% et ses chances de réussite significative sont de 41% (la moitié). Pour « parer », réfuter Artighel, le marchand devra bel et bien réussir un jet compris entre 01 et 41.

Si Artighel avait obtenu un 01, un 02 ou un 03, réussite critique, le marchand aurait dû « parer » avec au minimum une réussite particulière, en l'occurrence 17%.

DUREE DE BASE DES ACTIONS

Les actions peuvent avoir des durées très variables, de quelques secondes à plusieurs mois. Couper une branche d'arbre, par exemple, peut ne prendre que quelques secondes ; mettre au point une formule alchimique peut prendre des années.

Quand les actions ne demandent qu'une durée relativement brève et que les personnages ne sont pas dans un état de stress, c'est à dire quand quelques minutes en plus ou en moins ne font aucune différence, il est inutile de se préoccuper de la durée des actions.

Quand les actions demandent une certaine durée (30' ou plus, par exemple) ou quand les personnages sont dans un état de stress, alors le temps mis à les accomplir peut avoir de l'importance.

Selon l'action elle-même et les circonstan-

ces, c'est au Gardien des Rêves de déterminer dans tous les cas la durée de base. Il suffit de se fier au simple bon sens. La durée réelle de l'action est ensuite obtenue en multipliant la durée de base par le facteur-temps de la caractéristique directrice utilisée. Le jet de dés sanctionnant l'action n'est joué qu'à la fin de cette durée. S'il y a échec et que le type d'action permette un nouvel essai (avec une pénalité de -1), le nouvel essai est tenté au bout d'une durée identique.

Exemple. Artighel voyage en pays de collines. La nuit tombe et le voyageur aimerait trouver un site propice pour y dresser le camp. Le Gardien des Rêves décide que ces collines sont peu hospitalières et que la durée de base est de 10' pour une difficulté 0. Artighel a 13 en Empathie : F.T. = 3 ; et -6 en Survie en collines. Il ne pourra tenter un jet de 13 à -6 = 26% qu'au bout de 30 minutes. S'il échoue (c'est probable), il ne pourra retenter un jet que 30 autres minutes plus tard, et ce jet sera à -7 = 19%. Il est probable qu'Artighel dormira finalement n'importe où.

Note : Ne pas oublier dans l'évaluation des durées de base qu'elles sont ensuite multipliées par le facteur-Temps, et que pour les caractéristiques moyennes, 11 ou 12, ces facteurs sont de 4. C'est à dire que la durée de base sera automatiquement quadruplée.



LE MOUVEMENT

ECHELLES DE TEMPS

Dans le monde de Rêve de Dragon, les heures sont des périodes de 120 minutes, voir chapitre LES PERSONNAGES. Quand le mot heure est utilisé, c'est donc toujours pour une période de 120'. Une heure «normale» sera simplement désignée comme 60'.

LE ROUND

C'est une échelle de durée brève. Le round est arbitrairement fixé à 6 secondes. Il tient son nom du fait qu'il est utilisé chaque fois que survient une situation de combat. Il y a 10 rounds dans une minute, 600 rounds dans 60' et 1200 dans une heure.

DEPLACEMENT PAR HEURE

En terrain normal, sur route par exemple, la distance que les personnages peuvent parcourir en une heure est égale, en kilomètres, à leur facteur de vitesse. Un personnage moyen (12) peut donc parcourir 12 kilomètres (vitesse de 6Km/60'). Cette vitesse est dite **vitesse rapide**. En vitesse normale, les personnages parcourent 2Km de moins (5Km/60'). La distance parcourue dépend également du type de terrain, plus ou moins passable. En vitesse rapide, chaque heure de marche coûte 2 points d'Endurance ; en vitesse normale, chaque heure coûte 1 point d'Endurance.

Dans la table ci-dessous, les nombres entre parenthèses correspondent aux kilomètres parcourus par un personnage moyen ayant un facteur de vitesse de 12.

DEPLACEMENT TERRESTRE PAR HEURE

		Rapide	Normal (-2 km)
Normal	Vit.x1km	(12)	(10)
Accidenté	Vit.x0,75km	(9)	(7)
Très accidenté	Vit.x0,50km	(6)	(4)
Extrêmement accid.	Vit.x0,25km	(3)	(1)
Perte d'Endurance par heure		2pts	1pt

Le type de terrain parcouru est naturellement décidé lors de la création du scénario.

DEPLACEMENT PAR ROUND

La distance que les personnages peuvent parcourir en 1 round (= 6") est égale, en mètres, à leur facteur de vitesse. Cette vitesse est dite **marche accélérée normale**. C'est un petit trot qui permet de rester apte à faire face à toute éventualité. Un

personnage moyen (VIT. = 12) peut ainsi parcourir 12 mètres (soit une vitesse moyenne de 7,2km/60'). Cette vitesse peut être utilisée sans pénalité pendant 15' ; elle coûte ensuite 1 point d'Endurance toutes les 15'.

Course. C'est la vitesse supérieure. Un personnage ne peut rien faire d'autre pendant un round de course, même s'il ne court qu'un demi-round. Un jet d'Agilité peut éventuellement lui être demandé pour éviter un obstacle ou en cas de terrain glissant. La vitesse parcourue en un round de course est égale en mètres à 2 fois le facteur de vitesse. Un personnage moyen peut ainsi parcourir 24 mètres (soit une vitesse moyenne de 14,4 km/60'). Cette vitesse peut être utilisée sans autre pénalité que la perte d'un seul point d'Endurance pendant une durée égale en round au **Facteur de Résistance** de la Constitution. Au-delà de cette durée, 1pt d'Endurance est perdu par round jusqu'à concurrence de 1/2 Endurance. Au-delà, 1pt d'Endurance est perdu toutes les 15 minutes. Les combattants en armure de plaques ne peuvent pas courir.

Sprint. C'est la vitesse maximum. Comme pour la course, on ne peut rien faire d'autre pendant un round de sprint. La vitesse parcourue en 1 round de sprint est, en mètres, 4 fois le facteur de vitesse. Un personnage moyen peut ainsi parcourir 48 mètres (soit une vitesse moyenne de 28,8 km/60' : 100m courus en 12"50). Cette vitesse

coûte 4pts d'Endurance le premier round, 6pts le second, 8pts le troisième, 10pts le

quatrième, et ainsi de suite. Les combattant en cotte de mailles et en armures de plaques ne peuvent pas sprinter.

Exemple. Artighel a un facteur de vitesse de 12, et avec 13 en Constitution son F.R.CONST. est de 4. Notre personnage fuit en rase campagne. Il a encore 20 points d'Endurance. Il court pendant 4 rounds (24") et parcourt 96 mètres, son Endurance tombe à 19. Il court encore pendant 9 rounds (54") et parcourt 216m, son Endurance tombe à 10 (soit 1/2 End.). Son Endurance ne tombera à 9 qu'au bout de 15 autres minutes de course. En 15', il parcourt encore 3600m. Si Artighel veut courir jusqu'à la limite de ses forces, il peut encore courir pendant 9x15' = 135" et parcourir 32400 mètres. Quand il s'écroulera, avec zéro points d'Endurance, il aura depuis le début parcouru environ 36km en 150 minutes. Pour un personnage physiquement très moyen, comme Artighel, ce n'est pas un si mauvais Marathon.

Nage. En courant normal, la difficulté imposée est 0. Il est inutile (et même absurde) de faire tirer un jet de Natation aux personnages qui maîtrisent cette compétence. Par contre, le jet doit être tenté par les personnages pour qui cette compétence est sous-développée (inférieur au niveau 0) et par tous si la difficulté est plus grande que zéro (-1, -2, etc), par exemple : courant rapide, eau glaciale. Le jet de natation doit être tenté également, par tous, quand l'Endurance tombe à 1/2 ou moins. Le jet est tiré dans ce cas toutes les deux minutes.

En vitesse normale de nage, le nageur peut parcourir un nombre de mètres égal au quart de son facteur de vitesse. Un personnage moyen parcourt ainsi trois mètres en 6 secondes. Il peut tenir cette vitesse en ne dépensant qu'un seul point d'Endurance/round jusqu'à concurrence de 1/2 End...Puis 1pt d'Endurance toutes les 2 minutes. Si le jet de Natation doit être tenté, un échec signifie que le personnage n'avance pas, il barbote. Le jet suivant

DEPLACEMENT PAR ROUND

		Sans pénalité	Perte d'Endurance
Marche accélérée	Vit.x1m	15'	1/15'
Course	Vit.x2m	F.R.CONST.	1/r ÷ 1/2 End. ; 1/15'
Sprint	Vit.x4m	0	r1 r2 r3 r4 r5 4 6 8 10 12

(selon la règle générale) sera à -1, et ainsi de suite, cumulativement. Un échec total indique un début de noyade. Pour les règles d'asphyxie et de noyade, voir chapitre LA SANTE.

En vitesse rapide, le nageur peut parcourir un nombre de mètres par round égal à la moitié de son facteur de vitesse. Un personnage moyen parcourt ainsi six mètres en 6 secondes. Les règles de perte d'Endurance sont les mêmes, excepté que lorsque l'Endurance tombe à 1/2 ou plus bas encore, 2pts d'Endurance sont dépensés par round au lieu d'un seul.

NAGE PAR ROUND	Sans pénalité	Perte d'Endurance
Normale : Vit.x0,25m	F.R.Const.	1/r $\square$ 1/2End. ; 1/2'
Rapide : Vit.x0,50m	F.R.Const.	1/r $\square$ 1/2End. ; 2/r

DEPLACEMENT A CHEVAL

Comme pour la nage, un jet d'Équitation ne doit être demandé que pour des difficultés négatives (-1, -2, etc) ou pour les personnages chez qui cette compétence est sous-développée.

Pour les grandes distances, les chevaux obéissent aux mêmes règles de déplacement par heure, avec une perte d'Endurance identique.

Exemple : Terrain normal = VIT.x1 km. Pour les déplacements par round, ils ont trois rythmes, correspondant respectivement à marche, course, sprint, avec des pertes d'Endurance analogues.

-Pas ou Petit Trot : VIT.x1m
-Grand Trot ou Galop : VIT.x2m + facteur de Trot ou de Galop*
-Triple Galop : VIT.x4m + facteur de Galop*

En ce qui concerne les cavaliers, la perte d'Endurance est la même par heure (mais ils vont plus vite). Au trot ou au galop, elle est de 1pt par 15 minutes, avec un minimum de 1pt.

Si un cheval est maintenu au Triple Galop jusqu'à ce que son Endurance soit réduite à zéro, il s'écroule mort.

ESCALADE

Le jet d'escalade doit être tenté tous les rounds et par tous, c'est à dire même par ceux qui maîtrisent cette compétence. La difficulté est imposée par le genre d'escalade : grimper à la corde, +2 ; grimper à un arbre, 0 ; escalader un mur irrégulier, 0 ; un mur lisse, -3. A chaque Gardien des Rêves d'évaluer les difficultés de son scénario. Un échec au jet de dés indique que le personnage n'avance pas (il n'a pas trouvé de prise, par exemple), et le jet suivant sera tenté à -1, puis éventuellement le suivant à -2, etc. Dès que le personnage repart, les jets redéterminent ceux de la difficulté normale. Si survient un échec total, le personnage

tombe. Pour les dommages qu'il subit, voir chapitre LA SANTE.

Quel que soit le type d'escalade, la vitesse normale dite vitesse de sécurité est de 1 mètre par round. Le grimpeur peut souhaiter aller plus vite, mais chaque accroissement de la vitesse de 0,5m/round augmente la difficulté de 1.

Exemple. Artighel veut escalader une paroi de 5 mètres, difficulté -1. Il lui faut normalement 5 rounds. Et à chacun de ces 5 rounds, il devra tenter son jet d'Escalade à -1. Artighel décide d'aller plus vite et de parcourir 2,5m par round de façon à être en

haut en 2 rounds. Comme il accroît sa vitesse de 3x0,5 = 1,5m par round, il devra tenter son jet à -4. Artighel a 14 en Agilité et 3 niveaux en Escalade. 14 à -1 donne 63%. Artighel obtient 50 sur le d100. C'est une réussite et Artighel est maintenant le long de la paroi à 2m 50 de haut. Il décide de continuer à la même vitesse. Cette fois, il obtient 87 sur d100. Artighel frémit. Le round suivant, il doit jouer 14 à -2 = 56%. Cette fois, il obtient 97 et c'est un échec total. Il tombe.

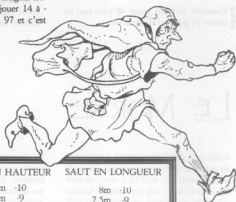
SAUT EN LONGUEUR

La table ci-dessous indique les difficultés de chaque longueur de saut. Il s'agit de saut avec élan. Sans élan la distance est réduite de moitié pour une difficulté identique. Bondir en arrière sans élan réduit la distance à un tiers pour une difficulté identique.

SAUT EN HAUTEUR

Les hauteurs ci-dessous sont supposées avec élan. Sans élan, la hauteur est réduite de moitié pour une difficulté identique. S'il s'agit d'un saut en contrebas, la distance est doublée pour une difficulté identique.

Exemple. Dans l'exemple précédent, Artighel était en train de tomber. Il peut tenter de sauter pour amortir sa chute. Le saut en contrebas est de 2,5m. Prenons le plus près sur la table : 1m 20 qui, doublé, donne 2m 40. C'est une difficulté -2. Artighel (14 en Agilité, +3 niveaux en Saut) a 77% de chances de sauter correctement et d'atterrir sans dommages.



SAUT EN HAUTEUR SAUT EN LONGUEUR

SAUT EN HAUTEUR	SAUT EN LONGUEUR
2,30m -10	8m -10
2,15m -9	7,5m -9
2m -8	7m -8
1,80m -7	6,5m -7
1,70m -6	6m -6
1,60m -5	5,5m -5
1,50m -4	5m -4
1,35m -3	4,5m -3
1,20m -2	4m -2
1,10m -1	3,5m -1
1m 0	3m 0
80cm +1	2,5m +1
70cm +2	2m +2
60cm +3	1,5m +3
50cm +4	

L'ENCOMBREMENT

D'une part, le type d'armure portée augmente automatiquement la difficulté de toutes les actions reposant sur **Agilité** et **Dérobée**. Voir chapitre **L'EQUIPEMENT**.

D'autre part, chaque point d'encombrement au-delà du **taux d'encombrement** total accroît la difficulté de toutes les actions physiques de 1.

Exemple. Artighel (ENC. = 7) porte de lourds équipements. Son taux d'encombrement actuel est de 9. Toutes ses actions physiques auront un ajustement supplémentaire de -2.

Certaines charges ne sont pas directement mesurées en points d'encombrement. La traduction doit être faite d'après le poids selon la règle suivante :

2 kg = 1 pt d'encombrement

Exemple. Artighel pesant 48 kilos vaut lui-même 24 points d'encombrement.

Charges maximums.

Quand la charge d'un personnage atteint le double de son **taux d'encombrement** total, sa vitesse est réduite de moitié. Il ne peut ni courir ni sprinter, ni tenter aucune autre action. Tout ce qu'il peut faire est de consacrer son attention à sa charge et à son déplacement. Au bout de chaque période où il est ainsi chargé, égale en minutes à son **Facteur-Résistance de Force (F.R.FOR.)**, il perd 1 point d'**Endurance**.

Pareillement, quand la charge d'un personnage atteint le quadruple de son **taux d'encombrement** total, il ne peut rien faire d'autre que de consacrer tous ses efforts à sa charge et à son mouvement. Sa vitesse est réduite à un quart ; et au bout de chaque période égale en minutes à son **F.R.FOR.**, il perd 2 points d'**Endurance**. Pour porter une charge supérieure encore, le personnage doit réussir un jet de **Volonté** au bout de chaque période égale en minutes

de temps à 1/4 de son **taux d'encombrement** total. Si le jet réussit, le personnage peut porter la charge pendant une période de temps égale à son **F.R.FOR.** sans perdre de points d'**Endurance**. Si le jet échoue, le personnage perd 1 point d'**Endurance** et la charge est considérée comme trop lourde.

à son **F.R.FOR.** Ce jet est ajusté normalement au moral, d'une part ; et d'autre part, à -1 par point d'encombrement supplémentaire. Le personnage perd un nombre de points d'**Endurance** égal à : nombre d'encombrement supplémentaires + 2.

Exemple. Le taux d'encombrement total d'Artighel est de 7. Si Artighel porte 14 points d'encombrement (28 kilos), il ne peut rien faire d'autre que de marcher à 1/2 vitesse, soit 6 mètres par round, en perdant 1 point d'**Endurance** toutes les 2 minutes (**F.R.FOR.** de 7 = 2). Si son encombrement atteint 28 (56 kilos), il ne peut plus avancer qu'à la vitesse de 3 mètres par round, et perd 2 points d'**Endurance** toutes les 2 minutes. Pour porter 1 point d'encombrement supplémentaire (2 kilos), il doit réussir un jet de **Volonté** à -1. S'il réussit, il avance encore pendant 2 minutes en perdant 3 points d'**Endurance** (De fait, Artighel est un personnage plutôt chétif).

LE MORAL

Au départ, le moral des personnages est neutre (zéro). Au cours des aventures, il peut descendre ou monter. Le moral est symbolisé par des **points**. Le plus mauvais moral possible est -7 ; le meilleur moral possible est +7. Au cours des aventures, le moral des personnages oscille donc constamment entre -7 et +7.

Moral négatif. Il n'y a pas de pénalité particulière due à un moral négatif, sauf pour les jets de **Volonté**.

Moral positif. Quand un personnage possède un moral positif, il peut engager un point de moral pour augmenter ses chances de succès dans n'importe quelle action. Cet engagement d'un point de moral est libre et facultatif. On ne peut engager qu'un seul point de moral à la fois. Un point de moral engagé augmente l'ajustement final du jet

de dés pour l'action envisagée de +1. Si l'action réussit, le point de moral n'est pas perdu ; si l'action échoue, le point de moral est perdu.

Exemple. Artighel se faufile le long d'une corniche à 10m de hauteur, une action typique d'**Acrobatie**. Artighel a -2 en **Acrobatie** et 14 en **Agilité**. L'action qu'il tente est de difficulté -2. L'ajustement final est donc : $(-2) + (-2) = -4$. Supposons le moral d'Artighel actuellement positif : +1. Il décide d'engager son point de moral dans cette action, et l'ajustement final en devient -3. 14 à -3 donne 49%. Si Artighel réussit, il conserve son point de moral ; s'il échoue, il le perd et son moral redevient neutre (zéro).

Gain et perte de moral. Le moral peut constamment être gagné ou perdu (dans les limites de -7/+7). Chaque événement «heu-



reux» peut faire croître le moral de 1 ou 2 points, à l'appréciation du Gardien des Rêves. De même, chaque désastre, chaque événement malheureux, démoralisant, peut le diminuer d'un ou deux points. C'est une question d'accord entre les joueurs et le Gardien des Rêves. Si les joueurs acceptent un gain de moral pour tel événement agréable ou heureux, ils sont obligés d'accepter une perte de moral quand survient quelque chose d'exactement contraire. S'ils refusent une perte de moral face à tel événement pénible, ils n'ont droit à aucun gain de moral quand survient l'événement heureux opposé.

Jets de Moral. Dans certains cas, il est plus logique (et plus rigoureux) de demander aux personnages de jouer un jet de **Moral**. On utilise pour cela 1d20. On commence

par ajouter 10 au moral actuel et, pour que le jet réussisse, il faut que le résultat du d20 soit égal ou inférieur à cette somme.

Exemple. Supposons d'abord à Artighel un haut moral : +3. S'il doit tirer un jet de Moral, il pratique ainsi : il ajoute 10 à son moral actuel, ce qui donne 15 ($10 + 3 = 15$) et joue 1d20. S'il obtient maintenant un résultat compris entre 1 et 15, son jet de Moral réussit... Supposons-le maintenant démoralisé avec un moral de -6. Il pratique de la même façon : $(-6) + (10) = 4$. Pour réussir son jet de Moral, le résultat de son d20 doit être compris entre 1 et 4 ; c'est beaucoup plus difficile.

Notez que le moral le plus bas (-7) donne toujours 15% de réussite, et que le moral le plus haut (+7) a toujours 15% d'échec. Un moral neutre (0) a 50% de réussite ou d'échec.

Situation heureuse. Un jet de Moral réussi augmente le moral de 1 point ; un jet de Moral manqué ne change rien.

Situation malheureuse. Un jet de Moral réussi ne change rien ; un jet de Moral

manqué baisse le moral de 1 point.

Situation neutre. Si le moral actuel est neutre ou négatif, un jet de Moral réussi l'augmente de 1 point ; un jet manqué ne change rien. Si le moral actuel est positif, un jet de Moral réussi ne change rien, un jet manqué le baisse de 1 point.

Jets de Volonté. Quand un personnage joue un jet de Volonté, il doit toujours préalablement commencer par un jet de Moral (selon les cas, la situation peut être heureuse, malheureuse ou neutre). Une fois le moral éventuellement réajusté, le jet de Volonté est toujours ajusté par l'ensemble du moral actuel.

Exemple. Artighel, moral actuel = +3, tente un jet de Volonté pour ne pas tomber inconscient. Il réajuste d'abord son moral : $10 + 3 = 13$. Il obtient 8 sur 1d20, une réussite, mais comme la situation est malheureuse, cela ne change rien. Son moral reste à +3 et va servir d'ajustement à son jet de Volonté. Artighel a 8 en Volonté, et $8 + 3$ donne 52%. Avec un 50 sur le d100, il réussit tout juste et ne s'écroule pas. Grâce à son moral!

Musique et moral. Le chant et la musique peuvent augmenter le moral des auditeurs (et du musicien). Quand un musicien a réussi sa performance, les auditeurs doivent jouer un jet d'Empathie ajusté à la qualité du morceau et de l'exécution. Si ce jet d'Empathie échoue, le moral augmente de +1 ; si le jet réussit, le moral ne varie pas (plus l'Empathie est haute, plus elle requiert une haute qualité de musique pour être touchée ; plus elle est basse, plus elle est susceptible d'être touchée par n'importe quelle musique). Si le musicien réussit à augmenter le moral d'au moins un auditeur, il gagne automatiquement 1pt de moral lui aussi. Le moral ne peut être augmenté par la musique qu'une seule fois par jour.

Exemple. Artighel entend un air de flûte. Le flûtiste joue bien et la qualité de la performance est 4. Artighel joue Empathie à -4. $13 + 4 = 39\%$. Un jet sur 1d100 donne 51. Le jet est manqué, donc Artighel est touché : son moral augmente de +1 (si le musicien avait joué une qualité inférieure, une qualité 1 par exemple, Artighel n'aurait pas été touché : $13 + 1$ donne 58%).

LE STRESS

Chaque situation stressante apporte aux personnages qui la vivent un certain nombre de points de stress. Par l'intermédiaire du rêve, ces points vont pouvoir devenir des points d'expérience. Voir chapitre LE RÊVE. Le maximum qu'une situation stressante puisse apporter est 20 points. La plupart des situations n'apportent que de 1 à 10 points. L'évaluation du stress est quelque chose de trop subjectif pour qu'une véritable table de stress puisse être élaborée. C'est à chaque Gardien des Rêves d'évaluer à chaque fois le stress effectivement vécu par les personnages, en se souvenant que 20 est le maximum. De toutes les situations, il est évident que le combat et les situations où le personnage court un danger de mort réel, sont les plus stressantes.

Pour une situation identique, le stress peut être différent d'une fois sur l'autre. Si les personnages sont par exemple confrontés à une bande de Groins (voir chapitre LES CREATURES) et qu'un combat s'ensuit où les personnages sortent facilement vain-

queur, ils gagneront tous, par exemple, 12 points de stress (parce que la victoire n'était pas forcément évidente). Mais si, quelques jours plus tard, ils tombent à nouveau sur une bande identique et qu'un combat victorieux s'ensuit encore, ils ne gagneront que 6 points de stress (parce que, cette fois, ils ont eu beaucoup moins peur, l'expérience précédente leur ayant montré que les groins ne sont pas, tout compte fait, si redoutables que ça!). De cette façon, il peut très bien arriver un jour où une rencontre (et un combat) avec un certain type de monstre cesse complètement d'être stressante (parce que les personnages sont sûrs de gagner). Mais que survienne une rencontre où le monstre précédemment jugé insignifiant pose brusquement un problème inattendu, et le stress revient.

Tous les personnages ayant vécu la même situation de stress reçoivent en principe un même nombre de points. Le Gardien des Rêves peut toutefois juger que la situation a été inégalement stressante pour les participants. Dans tel combat contre les loups affa-

més, il peut juger que le gentil troubadour inapte au combat qui s'est fait arracher un bout de jambe a été bien plus stressé que le colossal combattant qui a tué trois loups d'un seul coup de hache sans subir lui-même la moindre éraflure ; et donc attribuer les points de stress en conséquence.



LA CHANCE

Chaque fois qu'un résultat, un événement, une situation, dépend de la **chance pure** et non pas d'une compétence, le Gardien des Rêves peut demander à un joueur de tirer un jet de chance. Les jets de chance sont normalement ajustés à zéro ; mais si l'on estime la chance en question des plus improbables, ils peuvent être ajustés comme n'importe quel jet, de -10 à 0.

Exemple. Artighel arrive à la Grande Cité où il sait que réside actuellement Eldé. C'est jour de fête, Eldé peut fort bien être dehors. Artighel arrive sur la Grand Place. Qu'il joue maintenant un jet de chance. Supposons le jet réussi... et Artighel tombe sur son amie par le plus grand des hasards.

APPEL A LA CHANCE

Quand un personnage échoue dans une action, il a toujours le droit de faire appel à sa chance. Il joue alors un jet de chance et, si celui-ci est réussi, il peut recommencer le jet d'action précédemment échoué. En cas de réussite, le précédent échec est considéré comme n'ayant jamais eu lieu. En cas de nouvel échec, le personnage ne peut pas en appeler une seconde fois à sa chance, et il subit normalement les conséquences de l'échec.

Règles : chaque fois qu'un personnage fait appel à sa chance et que le jet de chance réussi lui permet de recommencer le jet d'action, sa caractéristique **Chance** baisse de 1 point. La chance ne pourra éventuellement remonter que selon les règles normales d'expérience.

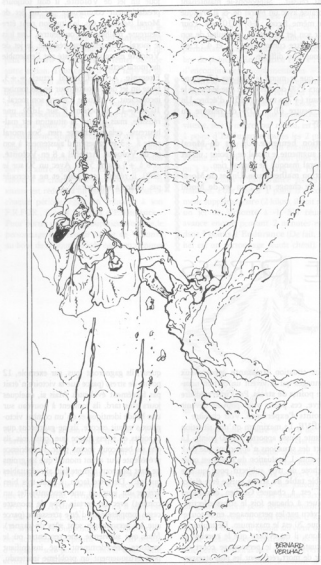
Exemple. Artighel tente une escalade difficile. Son jet d'Escalade échoue, et pire, c'est un échec total ! Artighel doit tomber. Comme il est actuellement à 20 mètres de haut et qu'en contrebas se trouvent des rochers pointus, la chute va être douloureuse. Artighel fait appel à sa chance. Il réussit son jet de Chance. Il peut donc recommencer son jet d'Escalade. Cette fois, il échoue simplement, ce qui signifie qu'il ne progresse pas. Le round suivant, le jet d'Escalade réussit et Artighel continue à grimper. Artighel l'a échappé belle. Mais sa Chance est définitivement tombée de 11 à 10.

HEURES DE CHANCE ET DE MAL-CHANCE

Chaque jour, certaines heures sont bénéfiques, maléfiques ou neutres pour toutes les personnes nées à la même heure. De jour en

jour, ce ne sont pas les mêmes. Ainsi, aujourd'hui l'heure du Vaisseau peut être bénéfique pour toutes les personnes nées à l'heure de la Sirène, par exemple, tandis que

demain ce sera, par exemple encore, l'heure de l'Araignée qui sera favorable aux gens nés sous le signe de la Sirène.



demain ce sera, par exemple encore, l'heure de l'Araignée qui sera favorable aux gens nés sous le signe de la Sirène. Pour chaque «signe» ou heure de naissance,

il y a une heure favorable et une heure défavorable. Les heures favorables sont celles où le personnage peut tirer un jet de chance. Les heures défavorables sont celles où le personnage ne peut pas tirer un jet de chance.

Les heures favorables sont celles où le personnage peut tirer un jet de chance. Les heures défavorables sont celles où le personnage ne peut pas tirer un jet de chance.

Les heures favorables sont celles où le personnage peut tirer un jet de chance. Les heures défavorables sont celles où le personnage ne peut pas tirer un jet de chance.

Les heures favorables sont celles où le personnage peut tirer un jet de chance. Les heures défavorables sont celles où le personnage ne peut pas tirer un jet de chance.

Les heures favorables sont celles où le personnage peut tirer un jet de chance. Les heures défavorables sont celles où le personnage ne peut pas tirer un jet de chance.

Les heures favorables sont celles où le personnage peut tirer un jet de chance. Les heures défavorables sont celles où le personnage ne peut pas tirer un jet de chance.

Les heures favorables sont celles où le personnage peut tirer un jet de chance. Les heures défavorables sont celles où le personnage ne peut pas tirer un jet de chance.

Les heures favorables sont celles où le personnage peut tirer un jet de chance. Les heures défavorables sont celles où le personnage ne peut pas tirer un jet de chance.

Les heures favorables sont celles où le personnage peut tirer un jet de chance. Les heures défavorables sont celles où le personnage ne peut pas tirer un jet de chance.

il y a tous les jours : une heure très bénéfique (+4), deux heures bénéfiques (+2), une heure très maléfique (-4), deux heures maléfiques (-2) et six heures neutres. Les ajustements entre parenthèses s'appliquent aux jets de Chance.

Exemple. Artighel est né à l'heure du Château Dormant. Dans l'exemple précédent, il faisait appel à sa chance pour éviter une chute. Supposons que cette escalade ait lieu à l'heure de la Lyre et que, ce jour là, l'heure de la Lyre soit très bénéfique pour les natis du Château Dormant. Artighel bénéficie alors d'un +4 à son jet de Chance : 77% au lieu de 55% (si au contraire, l'heure avait été très maléfique pour le Château Dormant, sa chance n'aurait été que : $11 \div 4 = 33\%$).

POSITIONS ASTRALES

Chaque jour, le Gardien des Rêves détermine les positions astrales, c'est à dire qu'il établit quelles vont être les bonnes et les mauvaises heures pour chaque signe de naissance. Pour ce faire, il détermine le **nombre astral** du jour en jetant 1d12. Le résultat est valable pour toute la journée en cours, de l'heure du Vaisseau à l'heure du Château Dormant, et s'applique à toutes les heures de naissance. Le résultat de ce jet est ajouté au numéro de l'heure de naissance considérée, et, pour l'heure en question, le résultat final donne l'heure de chance optimale (très bénéfique). Si le résultat final dépasse 12, on retranche 12 pour obtenir une heure comprise entre la première et la douzième.

Exemple. Le résultat du d12 donne 7. C'est le **nombre astral** d'aujourd'hui. Pour déterminer quelle sera la meilleure heure de chance des natis du Château Dormant, par exemple, soit la 12^e heure, on ajoute ce nombre. $12 + 7 = 19$. Comme le résultat dépasse 12, on retranche 12. $19 - 12 = 7$. La septième heure est l'heure de la Lyre. Donc, aujourd'hui, pour tous les natis du Château Dormant, La 7^e heure, l'heure de la Lyre sera très bénéfique. Eldé, la compagne d'Artighel est née à l'heure du Dragon, la 5^e heure. Aujourd'hui, la meilleure heure sera pour elle (et pour tous les natis du Dragon) : 7 (le même nombre astral) + 5 = 12, soit l'heure du Château Dormant.

Si demain le **nombre astral** est 4, la meilleure heure sera pour Artighel (Château Dormant, 12^e heure) : $12 + 4 = 16$, $16 - 12 = 4$, l'heure de la Couronne, la quatrième ; et pour Eldé (Dragon, 5^e) $5 + 4 = 9$, l'heure du Poisson Acrobat, la neuvième.

Une fois la meilleure heure déterminée, c'est à dire l'heure très bénéfique donnant un ajustement de +4, les autres heures significatives se déterminent aisément sur le cercle zodiacal :

- l'heure très maléfique (-4) est celle qui se trouve en opposition, autrement dit celle qui est diamétralement opposée à l'heure très bénéfique.

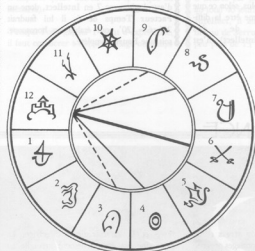
- les deux heures bénéfiques (+2) sont celles qui se trouvent en trigone, autrement dit celles qui se trouvent à 120° de l'heure très bénéfique.



- les deux heures maléfiques (-2) sont celles qui se trouvent en carré, autrement dit celles qui se trouvent à 90° de l'heure très bénéfique.

- toutes les autres sont neutres.

Exemple



Le tableau ci-dessous résume ces positions pour toutes les heures.

Soit l'heure du Château Dormant la meilleure heure (+4), l'heure des Epées diamétralement opposée (180°) est l'heure très maléfique (-4), les heures du Serpent et de la Couronne, situées à 120° de l'heure du Château Dormant, sont bénéfiques (+2), et les heures du Poisson Acrobat et du Faucon, situées à 90° de l'heure du Château Dormant, sont maléfiques (-2).

HEURES DE CHANCE ET MALCHANCE						
	+4	+2	+2	-4	-2	-2
1	Ship	Snake	Lion	Archer	Snake	Ship
2	Snake	Ship	Archer	Snake	Ship	Archer
3	Archer	Snake	Ship	Snake	Ship	Archer
4	Snake	Ship	Archer	Snake	Ship	Archer
5	Archer	Snake	Ship	Snake	Ship	Archer
6	Snake	Ship	Archer	Snake	Ship	Archer
7	Archer	Snake	Ship	Snake	Ship	Archer
8	Snake	Ship	Archer	Snake	Ship	Archer
9	Archer	Snake	Ship	Snake	Ship	Archer
10	Snake	Ship	Archer	Snake	Ship	Archer
11	Archer	Snake	Ship	Snake	Ship	Archer
12	Ship	Snake	Lion	Archer	Snake	Ship

Horoscope. L'utilisation de la compétence Astrologie, jouée avec la caractéristique Intellect permet d'interpréter l'état du ciel pour un jour donné, autrement dit de savoir à l'avance quelles seront les heures de chance et de malchance pour chaque signe. L'interprétation du ciel est censée être faite par observation directe des étoiles. Autrement dit, un astrologue ne peut établir un horoscope que la nuit et si le ciel est suffisamment visible. Si les conditions sont mauvaises (ciel en partie invisible, à cause des nuages, par exemple) le jet d'Astrologie doit être ajusté à -1, -2 ou plus, selon ce que le Gardien des Rêves estime être la difficulté. Le jet de dés (Astrologie/difficulté + Intellect) n'est

pas joué par le joueur, mais par le Gardien des Rêves, secrètement. Si le jet est réussi, le Gardien des Rêves donne à l'astrologue le véritable nombre astral du jour considéré ; s'il échoue, le Gardien des Rêves lui donne volontairement un nombre erroné. L'astrologue ne peut jamais être absolument certain d'avoir interprété le ciel correctement. Pour établir l'horoscope d'une journée, il faut y consacrer un temps égal à : $20 \times F.T.Intellect$

Exemple. Si Artighel avait des notions d'astrologie, avec 7 en Intellect, donc un Facteur Temps de 6, il lui faudrait $20 \times 6 = 120'$ pour établir un horoscope, soit une heure complète.

Pour une durée de travail et une difficulté égales, l'astrologue peut établir l'horoscope du lendemain et du surlendemain. Pour établir ceux des 3^e et 4^e jours suivants il lui faut à nouveau consacrer un temps égal à : $20 \times F.T.Intellect$ et avec une difficulté supplémentaire de -1. Pour établir ceux des 5^e et 6^e jours suivants il faut à nouveau une durée identique, et la difficulté supplémentaire est de -2. Et ainsi de suite.

Exemple. Supposons Artighel astrologue. Il veut déterminer ses heures de chance pour dans dix jours. Il doit y consacrer 120' et la difficulté (en plus de celle due aux conditions de visibilité) est de -4.

EXPERIENCE

C'est par l'intermédiaire du stress et du rêve consécutif que les personnages progressent le plus en expérience, parfois spectaculairement (voir chapitre LE RÊVE). Mais l'expérience peut également être gagnée par apprentissage. Des points d'expérience sont immédiatement gagnés chaque fois qu'une action réussit dans les conditions suivantes :

• La réussite est critique ou particulière et l'ajustement final du jet de dés est négatif.

Si l'une de ces conditions fait défaut, aucun point n'est gagné. Le nombre de points gagnés est égal à l'ajustement final.

Exemple. Artighel joue de la flûte. Comme il n'est pas très doué (niveau -1), il se choisit une difficulté zéro. Il joue donc Empathie à -1 et ses chances sont de 38%. Il obtient 12 sur 1d100, une réussite particulière. Les deux conditions sont réunies : réussite particulière et ajustement final négatif (-1), Artighel gagne de l'expérience. Il gagne autant de points que l'ajustement final, en l'occurrence 1 point.

Un peu plus tard, il joue un air difficile d'après une partition. C'est une difficulté imposée de 5. Artighel joue Dextérité à -6, ses chances sont de 28%. Il obtient 05 sur 1d100 : c'est encore une réussite particulière. Il gagne cette fois 6 points d'expérience.

Les points d'expérience ainsi gagnés doivent être partagés entre la compétence uti-

lisée et la caractéristique directrice. La moyenne est éventuellement arrondie au chiffre inférieur, mais 1 point minimum doit être mis dans la compétence.

Exemple. Dans le premier cas ci-dessus, Artighel doit mettre l'unique point d'expérience gagné en Musique, flûte. Dans le second cas, il doit en mettre 3 en Musique, flûte et 3 en Dextérité.

Aucun point ne peut directement être mis dans les caractéristiques dérivées de Mêle, Lancer, Tir, et Dérobée. Les points doivent être répartis le plus également possible dans les caractéristiques primaires qui les composent.

Exemple. Supposons qu'Artighel lance une dague avec un ajustement final de -4 et réussisse une particulière. Il a droit à 4 points d'expérience. 2 d'entre eux doivent être mis en Dague de jet, et les 2 autres doivent être répartis entre Force, Vue et Dextérité (les caractéristiques qui composent Lancer). Artighel choisit d'en mettre 1 en Force et 1 en Dextérité. Il n'a pas le droit de mettre les 2 dans la même.

Dérobée est composée de Agilité et de 21-Taille. La Taille étant la seule caractéristique qui ne peut être modifiée, les points gagnés en Dérobée doivent être répartis entre Agilité et, au choix du joueur, Empathie ou Chance.

Exemple. Pour augmenter son Agilité, actuellement de 14, Artighel a besoin de 10 points d'expérience en Agilité. Une fois

arrivé à 15, il lui en faudra 20 autres pour monter à 16.

Les tables suivantes résument les points d'expérience requis pour augmenter un niveau, et pour augmenter les caractéristiques.

niveaux	pts
-8	5
-7 à -4	10
-3 à 0	15
+1 à +4	20
+5 à +6	30
+7 à +8	40
+9 à +10	60
+11 et +	100

caractéristiques	pts
7-15	10
16	+20
17	+30
18	+40
19	+50
20	+60

Les caractéristiques dérivées (Mêle, Tir, Lancer, et Dérobée) augmentent dès que les caractéristiques qui les composent ont suffisamment augmenté pour que leur moyenne augmente aussi.

APPRENTISSAGE

Les compétences peuvent également être augmentées par apprentissage. Les compétences seulement, pas les caractéristiques. Les conditions devant être réunies sont :

du temps et un maître (+ éventuellement de l'argent pour payer le maître).

Maître. Le « maître » peut être n'importe quel personnage du moment qu'il maîtrise la compétence (au niveau 0 minimum) et qu'il la possède au moins 1 niveau au-dessus du niveau visé par l'élève.

Exemple. Artighel cherche un maître pour progresser en Serrurerie. Artighel a actuellement 3 niveaux en Serrurerie et

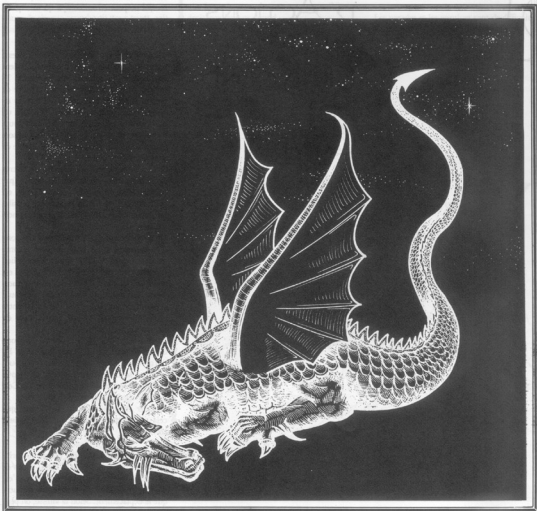
visé donc le niveau 4. Son maître peut être n'importe quelle personne ayant au minimum 5 niveaux en Serrurerie. Inversement, Artighel peut être le maître de tout élève ayant au plus 1 niveau en Serrurerie et visant le niveau 2.

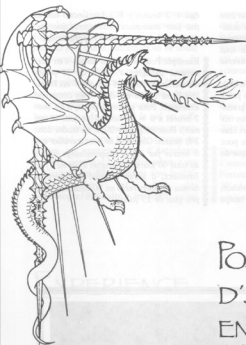
Le coût de l'apprentissage est trop variable pour qu'on en puisse fixer des règles précises. Les leçons peuvent être données gratuitement (par un ami, ou pour autre service rendu) ou au contraire être payées fort cher (si la compétence est peu courante ou pour n'importe quelle autre raison spécifique du scénario).

Temps. Pour gagner 1 point d'expérience, il faut consacrer à l'apprentissage un temps

égal à : 2 heures x F.T. Intellect. 6 heures par jour maximum (une demie journée) peuvent être consacrées à l'apprentissage.

Exemple. Pour monter au niveau 4 en Serrurerie, Artighel a besoin de 20 points d'expérience. Artighel n'a que 7 en Intellect. Il est habile et adroit mais comprend lentement. Pour gagner 1 point, il lui faut : 2 heures x 6 = 12 heures (un jour et une nuit). Pour en gagner 20, il lui faudra donc 240 heures. Comme il ne peut travailler que 6 heures par jour, l'apprentissage durera au total 40 jours. Si Artighel avait eu 15 en Intellect, il aurait assimilé le quatrième niveau de Serrurerie en 80 heures, soit un peu plus de 13 jours.





LE COMBAT

POSSIBILITES D'ACTIONS EN UN ROUND DE COMBAT

Dès que survient une situation de combat, le temps est divisé en rounds. 1 round = 6 secondes. Dans un temps aussi bref, il ne peut être accompli qu'une quantité d'actions limitée.

Mouvement. On peut se déplacer à vitesse normale d'un nombre de mètres équivalent au facteur de vitesse, normalement 12 mètres. Si l'on se déplace d'un nombre de mètres supérieur à la moitié du facteur de vitesse (par exemple 7m pour VIT. 12), on ne peut attaquer en aucune façon au cours du round : ni mêlée, ni lancer, ni tir, ni sort ou sortilège. On reste par contre capable de parer et/ou esquiver.

Si l'on se déplace d'un nombre de mètres égal ou inférieur au facteur de vitesse (par exemple 6m ou moins pour VIT.12), on peut attaquer en fin de round. Les possibilités de parade et/ou d'esquive restent normales.

Un déplacement égal ou inférieur à sa zone d'engagement n'est pas considéré comme un déplacement. Un tel mouvement a lieu en début de round et le reste du round est considéré comme un round sans déplacement. La zone d'engagement de toute créature est un cercle dont elle est le centre et dont le rayon est égal à sa hauteur en mètres.

Exemple. Artighel fait 1m40. Sa zone d'engagement est un cercle autour de lui de 1m40 de rayon. Cela signifie que toute créature se trouvant à 1m40 de lui (1m40 ou moins) se trouve engagée avec lui. Cela signifie également qu'Artighel peut se déplacer chaque round de 1m40 sans que cela soit compté comme un déplacement réel.

Durant un round, on peut courir ou sprinter (voir chapitre L'ACTION). Dans ce cas, aucune attaque d'aucune sorte n'est possible, non plus qu'aucune action autre que le déplacement. Selon la vitesse, on peut

encore esquiver et/ou parer, mais avec une difficulté accrue.

Les déplacements ont toujours lieu en fin de round. De fait, ils commencent bel et bien en début de round, mais comme la destination n'est atteinte qu'en fin de round, ils sont toujours considérés comme ayant lieu en *extenso* en fin de round.

Attaquer. On peut commencer à lancer un sort ou un sortilège, ou le continuer (voir chapitre **LE RÊVE**). On peut attaquer avec une arme de trait, ou avec une arme de jet, ou en mêlée. On peut parer et/ou esquiver.

Règles générales. Un personnage ne peut normalement attaquer qu'une seule fois par round, quel que soit le mode d'attaque. C'est à dire une seule flèche, une seule pierre, un seul coup de hache ou d'épée, etc., ces choix étant mutuellement exclusifs. D'autre part, une arme quelle qu'elle soit ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours de chaque round, soit pour parer, soit pour attaquer. Dans ces limites, on peut

éventuellement parer une ou deux fois et esquiver une fois au cours de chaque round.

Donc en résumé (à condition d'avoir les armes nécessaires) : on peut attaquer une fois et parer une fois et esquiver une fois, ou bien parer deux fois et esquiver une fois (si l'on pare deux fois, c'est obligatoirement avec deux armes différentes).

Exemple. Confronté à un garde, Artighel doit combattre. Le garde est armé d'une masse et d'un bouclier ; Artighel ne possède qu'une épée. Artighel attaque à l'épée au début du premier round. Durant le reste de ce round, il ne pourra pas attaquer une seconde fois ni se servir à nouveau de son épée, pour parer la riposte du garde. Si le garde riposte, Artighel ne pourra qu'esquiver. Le garde en revanche a deux possibilités face au coup d'épée d'Artighel : le parer avec son bouclier ou l'esquiver. Il pourrait éventuellement parer avec sa masse, mais il est évident qu'il préférera consacrer à l'attaque le seul usage de sa masse auquel il ait droit pendant ce round.

Note. Certaines créatures non humaines peuvent dans certains cas, attaquer deux fois par round. Voir chapitre **LES CRÉATURES**.

Compétences et caractéristiques

Les attaques des armes de trait se jouent avec la caractéristique **Tir**. Les attaques avec les armes de jet se jouent avec la caractéristique **Lancer**. On ne peut pas parer avec ces armes. Les attaques avec toutes les armes de mêlée, de même que les attaques en corps-à-corps (combat sans armes) et toutes les parades (avec les armes pouvant parer et les boucliers) se jouent avec la caractéristique **Mêlée**. Toutes les esquives se jouent avec la caractéristique **Dérobée**.

Les attaques de Tir et de Lancer sont de difficultés imposées.

Les attaques de Mêlée sont de difficultés libres.

Les parades et les esquives sont de difficultés imposées.



LE ROUND

Chaque round est décomposé de la façon suivante :

- Déclaration d'intention
- Effet des sorts ou sortilèges mis en oeuvre au plus tôt le round précédent
- Tir des armes de trait
- Lancer des armes de jet
- Combat en mêlée
- Déplacement
- Action, éventuellement combat, de fin de round
- Perte d'Endurance et/ou perte de points de Vie dues aux précédentes blessures.

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

Déclaration d'intention. Au début de chaque round, chaque joueur indique clairement ce que son personnage va faire ou tenter de faire durant le round en cours. S'il veut lancer un projectile, par exemple, il doit préciser sur quelle cible. Le Gardien des Rêves indique de la même façon les intentions des créatures ou personnages qu'il contrôle (personnages non joueurs). Ensuite, lors de la résolution du round proprement dit, chacun est obligé de s'en tenir à son intention déclarée. Les actions déclarées peuvent être annulées (si elles sont devenues inutiles) mais en aucun cas modifiées.

INITIATIVE

Les armes de trait ont priorité sur les armes de lancer qui, à leur tour, ont priorité sur les armes de mêlée. Toutefois, pour que les armes de trait et/ou de lancer aient l'initiative, il faut que le trait ou le projectile soit prêt au début du round. Si, par exemple, au moment de la déclaration d'intention, la flèche est encore dans le carquois ou la dague au fourreau, l'attaque ne pourra au plus tôt être réalisée qu'en fin de round.

Si plusieurs armes de trait ou de lancer entrent en concurrence lors de leurs phases d'attaque respectives, une initiative est déterminée aléatoirement.

Lors du premier round de rencontre entre deux armes de mêlée (round d'engagement), c'est l'arme la plus longue qui a l'initiative. Tous les rounds suivants, l'initiative est déterminée aléatoirement. Il en va de même au premier round quand les armes sont de longueurs sensiblement égales. L'initiative aléatoire est déterminée de la

même façon pour toutes les compétences de combat : $1d6 + \text{Facteur d'Initiative}$. Le résultat le plus haut gagne l'initiative. Pour les armes de trait et/ou de lancer, si les résultats sont finalement égaux, les projectiles partent en même temps ; pour les armes de mêlée, le round est nul (les combattants se cherchent, mais ne trouvent d'ouverture ni l'un ni l'autre).

En cas de mêlée inégale (2 ou plus combattants contre un), chaque membre du groupe le plus nombreux ajoute à son **facteur d'Initiative** autant de fois $1d4$ que leur nombre est supérieur à un.

Facteur d'initiative. Il est obtenu en ajoutant le niveau de compétence de l'arme utilisée à la caractéristique directrice divisée par deux (éventuellement arrondie au chiffre inférieur) :

Niveau + $1/2$ caractéristique

Exemple. Artighel a 10 en Mêlée et 2 niveaux en Dague. Son **facteur d'Initiative** pour la dague est donc : $10/2 + 2 = 7$. Le garde qu'il affronte a 9 en Mêlée et 5 niveaux en Masse, **facteur d'initiative** 9. Durant le premier round, c'est automatiquement le garde qui a l'initiative puisque que la masse est plus longue que la dague. Le second round, et les suivants s'il y a lieu, chacun des protagonistes ajoutera le résultat de $1d6$ à son **facteur d'initiative**. Artighel obtient $4 + 7 = 11$. Le garde obtient $3 + 9 = 12$. C'est encore le garde qui a l'initiative. Survient un second garde, qui se joint à la mêlée. L'arrivant a automatiquement l'initiative puisqu'il s'agit à nouveau d'un round d'engagement et que sa masse est l'arme la plus longue. Le premier garde, quant à lui ajoutera à son **facteur d'initiative** $1d6 + 1d4$. Les rounds suivants, les deux gardes ajouteront $1d6 + 1d4$ à leur **facteur d'initiative**. Il est probable qu'Artighel n'aura jamais l'initiative. Si un troisième garde arrivait, les trois ajouteraient à leur **facteur d'initiative** $1d6 + 2d4$.

TIR ET LANCER

Les difficultés sont imposées. Elles dépendent de la distance et de l'activité de la cible.

Ajustements dus à la distance

Portée courte	0
Portée moyenne	-1
Portée longue	-3
Portée très longue	-5

Taille humaine	0
Taille chien	-1
Taille chat	-3
Taille souris	-5

Immobilisé	+1
Activité moyenne (mêlée)	-3
Grande activité (sprint)	-5

Ces ajustements sont cumulatifs.

Exemple. Un chat (-3) bondissant (-5) longe portée (-3) = 11.

La table ci-dessus ne fournit évidemment qu'une idée générale. Les ajustements peuvent être modulés selon les cas particuliers.

Ici encore, les portées peuvent être modulées par les Gardiens des Rêves désirant faire entrer en jeu la qualité des armes ou des différences telles que, par exemple, entre l'arbalète légère et l'arbalète lourde, l'arc droit et l'arc composé.

Portée des armes de trait

	courte	moyenne	longue	très longue
FRONDE	1-30m	31-60m	61-80m	81-90m
ARC	1-40m	41-60m	61-90m	91-140m
ARBALETE	1-40m	41-60m	61-100m	101-140m

Portée des armes de jet

Force du lanceur	courte	moyenne	longue	très longue
6-8	1-6m	7-8m	9-11m	12-13m
9-11	1-8m	9-11m	12-13m	14-15m
12-13	1-11m	12-13m	14-15m	16-17m
14-15	1-13m	14-15m	16-17m	18-20m
16-17	1-15m	16-17m	18-20m	21-25m
18-20	1-17m	18-20m	21-25m	26-30m

Ces portées s'appliquent à toutes les armes de jet.

PARADE ET ESQUIVE DES TRAITS ET PROJECTILES.

Les projectiles lancés peuvent être esquivés et/ou parés avec un bouclier. Ce n'est toutefois possible que si le défenseur voit son attaquant le viser. La parade n'est possible qu'avec un bouclier.

Les projectiles propulsés (flèches, pierres de fronde) ne peuvent pas être esquivés. Ils ne peuvent être parés avec un bouclier. Là encore, il faut que l'attaque soit visible. Les difficultés de parade et/ou d'esquive sont imposées. Elles dépendent du type de projectile, du bouclier utilisé et de l'activité actuelle du défenseur.

PARADE DES PROJECTILES

Lasso, filet	0
Fouet	-1
Hache	-2
Dague, javeline	-3
Pierre de fronde	-4
Flèche, carreau	-5
Boutier léger	-2
moyen	0
lourd	+1

ACTIVITE DEFENSEUR

Immobile et prêt	0
Activité moyenne	-3
Grande activité	-5

Ces ajustements sont cumulatifs.

- Exemple. Parer une flèche (-5) avec un bouclier léger (-2) en bondissant par dessus une haie (-5) = -12.

Les ajustements ci-dessus ne fournissent naturellement qu'une idée générale et peuvent être modulés selon les cas particuliers.

MELEE.

Les difficultés sont libres pour l'attaquant et imposées pour le défenseur. Un round de mêlée se compose normalement d'une attaque, suivie d'une parade ou

d'une esquivé ; puis d'une riposte, elle-même suivie d'une parade ou d'une esquivé. C'est à dire que l'attaquant devient le défenseur, et vice-versa. L'initiative est déterminée à chaque round (longueur de l'arme ou jet de dé) pour savoir qui commence par être l'attaquant.

L'attaquant choisit librement un niveau de difficulté entre 0 et -10. S'il échoue, son attaque est nulle. S'il réussit, le défenseur doit parer ou esquiver un niveau de difficulté identique. Si la parade ou l'esquivé réussit, l'attaque est nulle. L'ex-défenseur devenu attaquant choisit à son tour, librement, un niveau de difficulté entre 0 et -10. Et ainsi de suite.

Exemple. Le garde a l'initiative. Il choisit un niveau de difficulté -5. Comme il a 9 en Mêlée et 5 niveaux en Masse, ses chances sont de 45%. Il obtient 40 sur 1d100. Son attaque est en voie de réussir. Artighe choisit d'esquiver (il réserve sa dague pour riposter). Il devra esquiver une difficulté -5, celle choisie par le garde. (+3) + (-5) = -2. 14 (Dérivée) à -2 donne 56%. Il obtient 50 sur 1d100 et esquive victorieusement le coup de masse. C'est son tour d'attaquer. Il se contente d'un niveau 0. Ses chances sont de : (0) + (+2) = +2 ; 10 à +2 = 60%. Il obtient 72 sur 1d100. Malgré sa prudence, son attaque manque. Fin du round.

AJUSTEMENTS DUS AUX CONDITIONS

Il y a de nombreux cas où les niveaux de difficultés choisis sont modifiés par des ajustements supplémentaires dus aux conditions de l'attaque ou de la défense. Ces ajustements ne s'appliquent qu'une seule fois, soit à l'attaque, soit à la défense, le défenseur devant toujours réagir au niveau de difficulté imposé (quand l'attaquant bénéficie d'un haut bonus, il choisit généralement une haute difficulté de façon à ce que ses chances restent bonnes mais que les chances de parade du défenseur deviennent infimes).

Défenseur surpris de dos

L'attaquant a automatiquement l'initiative, un bonus de +6 à l'attaque, un bonus de +10 aux dommages. Le défenseur ne peut ni esquiver, ni parer, ni riposter.

Défenseur surpris (embuscade)

L'attaquant a automatiquement l'initiative, un bonus de +4 à l'attaque, un bonus de +5 aux dommages. Le défenseur ne peut ni parer, ni riposter ; il peut esquiver.

Défenseur de dos, non surpris

L'attaquant a automatiquement l'initiative, un bonus de +2 à l'attaque, un bonus de +2 aux dommages. Le défenseur ne peut ni parer, ni riposter ; il peut esquiver.

Défenseur sonné

L'attaquant a automatiquement l'initiative et un bonus de +1 aux dommages. Le défenseur peut agir mais doit, pour toutes ses actions, obtenir au minimum une réussite significative (50% des chances de réussite).

Défenseur à terre

L'attaquant a un bonus de +4 à l'initiative, un bonus de +3 à l'attaque et un bonus de +2 aux dommages. Le défenseur peut parer/esquiver normalement la difficulté imposée ; il peut attaquer avec un malus de -6 et un malus de -2 aux dommages.

Défenseur se relevant

L'attaquant a automatiquement l'initiative, un bonus de +2 à l'attaque et un bonus de +1 aux dommages. Le défenseur peut parer, mais ne peut ni esquiver ni riposter.

Défenseur se désengageant

L'attaquant a automatiquement l'initiative. Le défenseur ne peut ni parer ni riposter (faute de quoi il reste engagé). Il peut esquiver.

Attaque en force ou charge

L'initiative est déterminée par l'arme la plus longue. L'attaquant a un bonus de +4 à l'attaque et de +2 aux dommages ; il ne peut pas esquiver ; il peut parer avec un malus de -4.

Feinte

La feinte est déclarée au moment où le combattant qui possède l'initiative doit attaquer. De fait, il renonce volontairement à son initiative et commence par subir l'attaque qu'il peut parer/esquiver normalement. Quand vient son tour de riposter, il a droit à un bonus de +1 à l'attaque et de +1 aux dommages. Pour feindre, il faut donc d'abord gagner l'initiative, puis y renoncer.

NOTE GENERALE SUR LES AJUSTEMENTS DUS AUX CONDITIONS

Ces ajustements ne sont pas cumulatifs. Dans tous les cas, on ne peut appliquer qu'un seul d'entre eux. Il est impossible, par exemple, de cumuler Défenseur surpris de dos/Attaque en force/Feinte.

Désengagement

En mêlée, tout personnage situé dans la zone d'engagement d'un autre personnage est considéré **engagé**. Pour se retirer du combat, pour se **désengager**, il faut : renoncer à l'initiative, à l'attaque et à la parade. Seule l'esquive est possible. Si à la fin du round, le personnage désirant se désengager n'a : ni attaqué, ni paré, ni été touché, il est censé s'être désengagé au cours du round et peut se trouver maintenant à une distance de son adversaire égale au maximum à 3 fois sa propre zone d'engagement.

Exemple. Face au garde, Artighe pense qu'il est maintenant grand temps de rompre le contact et de fuir. Il déclare (lors de la déclaration d'intention) vouloir se désengager pendant le round. Sa seule action possible sera l'esquive. A la fin du round, il a réussi à esquiver sans être touché. Il peut maintenant se trouver à 4m20 du garde (3 fois 1m40).

Parades et esquives spéciales

Comme pour toutes les compétences, une attaque critique doit être parée/esquivée avec une réussite particulière au minimum : une attaque particulière avec une significative au minimum. Si la parade et/ou l'esquive est réussie mais insuffisamment, elle est considérée comme ayant échoué (le défenseur a toujours droit à un jet de Chance qui, s'il réussit, lui permet de tenter l'esquive/parade comme si le précédent jet de dés n'avait pas eu lieu ; mais il doit toujours obtenir le degré de réussite exigé).

REUSSITES SPECIALES

Significative. Sauf les cas où elle est obligatoire pour obtenir le succès, une réussite significative n'a aucun effet particulier dans les combats.

Particulière. Une attaque particulière non parée/esquivée donne un bonus de +5 aux dommages.

Critique. Une attaque critique non parée/esquivée donne un bonus de +10 aux dommages.

Echec total. Quand l'attaquant obtient un échec total, il commet une maladresse. Le genre de maladresse commise dépend essentiellement de la situation ; c'est au Gardien des Rêves d'en juger. Il peut simplement considérer que le fauteur de la maladresse est l'équivalent de «sonné» pour la fin du round en cours et toute la durée du round suivant, ou bien guider son jugement d'après les tables suivantes. Ces tables n'indiquent qu'un petit nombre de maladroesses et peuvent être étendues par des Gardiens des Rêves soucieux de plus de détails et de vérité.

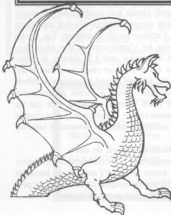
2d10 Maladroesses d'attaques en Mêlée

- 2 Le maladroite se blesse lui-même et joue un jet d'Encaissement à -2 net*.
- 3 Même chose. Jet d'Encaissement à -4 net*.
- 4 Même chose. Jet d'Encaissement à -6 net*.
- 5-6 Le maladroite tombe. Peut se relever au round suivant.
- 7-9 Le maladroite perd son arme, qui tombe à ses pieds.
- 10-12 Le maladroite perd son arme, qui tombe 1d4 mètres de lui.
- 13 Le maladroite s'empêtre. Malus de -4 à sa prochaine action.
- 14 Même chose. Malus de -6 à sa prochaine action.
- 15-16 Le maladroite doit jouer un jet de résistance pour son arme ; si le jet échoue, l'arme se brise.
- 17 Le maladroite touche un ami situé à moins de 2m50. L'ami est surpris et ne peut ni parer ni esquiver. Les dommages sont normaux.
- 18-19 Le maladroite se blesse lui-même et joue un jet d'Encaissement à 0 net*.
- 20 Le maladroite se blesse lui-même et joue un jet d'Encaissement à +2 net*.

*jet d'Encaissement net = sans compter les bonus aux dommages dus à l'arme et à la Force et Taille du combattant.

2d10 Maladroesses avec les armes de Tir & Lancer

- 2-3 Le maladroite laisse tomber son arme, à ses pieds.
- 4-6 Le maladroite perd son arme, qui tombe à 1d4 mètres.
- 7-9 Le maladroite perd l'équilibre et tombe.
- 10-11 Le maladroite s'empêtre. Malus de -4 à la prochaine action.
- 12-13 Le maladroite s'empêtre. Malus de -6 à la prochaine action.
- 14-15 Le maladroite doit jouer un jet de résistance pour son arme ; si le jet échoue, l'arme est inutilisable (ou se brise).
- 16 Le maladroite touche un ami situé à portée normale, dans un secteur de 90 à sa droite.
- 17 Le maladroite touche un ami situé à portée normale, dans un secteur de 90 à sa gauche.
- 18-19 Le maladroite touche un ami situé à portée normale, dans tout le secteur de 180 en face de lui.
- 20 Le maladroite perd l'équilibre, tombe et se blesse. Son jet d'Encaissement est à 0 net.



CORPS A CORPS ET ARMES NATURELLES DES CREATURES

Considérer en cas de maladresse que l'attaquant est l'équivalent de sonné pour la fin du round en cours et le round suivant.

ACTIONS DE FIN DE ROUND

Après la résolution des déplacements, les personnages qui ne se sont déplacés que de la moitié ou moins de leur potentiel de mouvement, peuvent encore agir. Ces actions se font dans le même ordre et selon les mêmes règles que celles ayant eu lieu au cours du round proprement dit.

LES DOMMAGES

Dès qu'un personnage ou une créature meurt, une parade ou une esquive, quel que soit le type d'attaque, il subit immédiatement des dommages. Les dommages sont enregistrés sous forme de :

- Perte de points d'Endurance
- Blessures (légères, graves ou critiques)
- Perte de points de Vie

Ils dépendent de : la Taille et la Force de l'attaquant (bonus aux dommages personnel), son arme (bonus aux dommages de l'arme), le type de réussite (normale, particulière ou critique), les conditions (par exemple, surpris, feinte, charge...).

Tous ces éléments sont exprimés par des bonus. Additionnés, les divers bonus applicables à la situation donnent le bonus aux dommages final de l'attaque. Ce bonus final est alors ajouté au jet d'Encaissement du défenseur.

Bonus personnel dû à la Taille et à la Force : voir chapitre **LES PERSONNAGES**.

Bonus dû à l'arme : voir chapitre **L'EQUIPEMENT**.

Bonus de réussite :
réussite particulière +5
réussite critique +10

Bonus de conditions :

- Défenseur surpris de dos +10
- Défenseur surpris (embuscade) +5
- Défenseur de dos, non surpris +2
- Défenseur sonné +1
- Défenseur à terre +2
- Défenseur se relevant +1
- Attaque en force ou charge +2
- Feinte +1



JET D'ENCAISSEMENT

Le personnage touché joue 2d10 (deux dés à dix faces additionnés) en s'efforçant (!) de faire le plus bas possible. Au résultat obtenu est ajouté le bonus aux dommages final de l'attaquant, puis est retranchée la protec-

tion due à l'armure s'il y a lieu. Et le résultat final est alors comparé à la Table des Blessures.

TABLE DES BLESSURES

- 1-10 Contusions, éraflures
- 11-15 Blessure légère
- 16-19 Blessure grave
- 20+ Blessure critique

Exemple. Artighel réussit à donner un coup de dague à son adversaire, et c'est même une réussite particulière. L'homme est vêtu de cuir souple : indice de protection = 1d2. Le bonus aux dommages de la dague est +1 ; le bonus personnel d'Artighel est -1 ; total = 0. Le bonus de réussite (réussite particulière) est +5. L'adversaire d'Artighel encaisse le coup de dague en jouant 2d10. Il obtient 11. $11 + 0 + 5 = 16$. Et 16 = Blessure grave. Mais le cuir souple peut protéger. L'homme joue 1d2 et obtient 1. $16 - 1 = 15$. Et 15 = Blessure légère. Grâce à son pourpoint de cuir souple, l'adversaire d'Artighel ne reçoit donc en définitive qu'une blessure légère ; mais le pourpoint est déchiré.

1-10 Contusions, éraflures

Tout personnage ou créature peut recevoir un nombre « illimité » de Contusions, éraflures. Ce type de dommage coûte à chaque fois 1d4 points d'Endurance, qui sont soustraits immédiatement.

11-15 Blessure légère

Tout personnage ne peut recevoir que 5 blessures légères. La sixième fois que le résultat final du jet d'Encaissement indique ce type de dommage, il est considéré un degré au-dessus, soit une blessure grave. Chaque blessure légère coûte 1d6 points d'Endurance, qui sont soustraits immédiatement.

16-19 Blessure grave

Tout personnage ne peut recevoir que 2 blessures graves. La troisième fois que le résultat final du jet d'Encaissement indique ce type de dommage, il est considéré un degré au-dessus, soit une blessure critique. Chaque blessure grave coûte 2d6 points d'Endurance et 2 points de vie, qui sont

soustraits immédiatement. Qui plus est, le personnage atteint d'une blessure grave perd automatiquement 1 point d'Endurance à la fin de chacun des rounds suivants. Cette perte de round en round dure jusqu'à ce que le personnage soit soigné (voir chapitre LA SANTE) ou qu'il tombe inconscient. A ce moment, il perd encore 1 point de Vie. Un personnage atteint de 2 blessures graves perd automatiquement 2 points d'Endurance par round.

20+ Blessure critique

Tout personnage ou créature ne peut recevoir qu'une seule blessure critique. La seconde fois que le résultat final du jet d'Encaissement indique ce type de dommage, le personnage meurt immédiatement. Tout personnage atteint d'une blessure critique tombe à terre, avec son Endurance réduite à zéro. Si le résultat final du jet d'Encaissement est 20 tout juste, il perd 4 points de Vie ; si le résultat est 21, il en perd un de plus, soit 5 points de Vie ; si le résultat est 22, il en perd deux de plus ; si le résultat est 23, il en perd trois de plus, et ainsi de suite. Qui plus est, à la fin de chacun des rounds suivants, il devra réussir un jet de Vie ou perdre à nouveau 1 point de Vie. Ceci dure jusqu'à ce que le personnage soit soigné ou qu'il meure, ayant dépassé son seuil négatif maximal.

Quand un personnage atteint d'une blessure critique reçoit encore une autre blessure, la perte d'Endurance qu'il devrait subir est traduite en perte de points de Vie. Une blessure légère, par exemple, reçue après une blessure critique, coûte une perte supplémentaire de 1d6 points de Vie.

JETS D'ENDURANCE

A la fin de chaque round où le personnage a perdu au moins 2 points d'Endurance, un jet d'Endurance doit être tenté. On utilise pour cela 1d20. Si le résultat du jet est égal ou inférieur au nombre actuel de points d'Endurance, le jet est réussi et le personnage peut continuer à agir normalement. Si le résultat est supérieur au nombre actuel de points d'Endurance, le personnage est sonné. Quel que soit le nombre actuel de points d'Endurance, un résultat de 20 est toujours un échec.

Zéro point d'Endurance

Quand un personnage reçoit une blessure critique ou doit perdre plus de points d'Endurance qu'il n'en possède, par exem-

ple s'il en a 5 et si une blessure grave (2d6) lui en fait perdre 8, il s'écroule automatiquement, avec son Endurance réduite à zéro. Puis il sombre dans l'inconscience, à moins qu'il ne réussisse un jet de Volonté. Quand l'Endurance est réduite à zéro, le seul bénéfice d'un jet de Volonté réussi est de rester conscient ; mais on est incapable d'agir.

Quand une perte d'Endurance réduit tout juste l'Endurance d'un personnage à zéro, il doit en principe s'écrouler de la même façon. Il peut cependant tenter de lutter par un effort de volonté pour conserver un ultime point d'Endurance. Si le jet de Volonté réussit, le personnage conserve 1 point d'Endurance ; s'il échoue l'Endurance est réduite à zéro et le personnage s'écroule. Avec 1 point d'Endurance, le personnage est normalement capable d'agir. Ce jet de Volonté doit être joué et ne peut être joué que chaque fois que l'Endurance atteint tout juste zéro. En cas de perte d'Endurance automatique due à une blessure grave, il est donc joué à la fin du round.

JETS DE VOLONTÉ

Un jet de Moral doit préalablement être joué avant chaque jet de Volonté pour ajuster éventuellement le Moral (voir chapitre L'ACTION). Puis, sur la Table de Résolution, le jet de Volonté est joué en prenant pour difficulté : le moral actuel (positif, neutre ou négatif) et le nombre de points de Vie perdus. Une réussite permet selon les cas (voir ci-dessus) de conserver un dernier point d'Endurance ou de rester conscient (quoiqu'incapable d'agir). Une réussite critique ou particulière augmente en outre le moral de 1 point, tandis qu'un échec total le diminue de 1.

Exemple. Artighel a reçu une blessure grave. Il a perdu 2 points de Vie ; et son Endurance diminue de round en round. Voici venu le round où elle devrait atteindre zéro. Pour conserver quand même un point d'Endurance, Artighel tente un jet de Volonté. Supposons-lui actuellement un moral de +3. Il joue d'abord un jet de moral : $10 + 3 = 13$. Il joue 1d20 et obtient 9 : son moral ne baisse pas. Son jet de Volonté sera donc ajusté ainsi : $+3$ (de moral) $+2$ (de points de Vie) $= +1$. Artighel a 8 en Volonté et 8 à +1 donne 44%. Avec un 06 (réussite particulière), non seulement il conserve 1 point d'Endurance, mais son moral augmente de 1 et passe à +4. Naturellement, tout devra être recommencé au round suivant, jet de Moral comme jet de Volonté.

INCONSCIENCE

Chaque fois qu'un personnage tombe inconscient pour quelque raison que ce soit, il perd 1 point de Vie. Ce point de Vie perdu s'ajoute à ceux éventuellement perdus à cause des blessures.

Retour à la conscience Voir chapitre LA SANTE

PERSONNAGE SONNÉ

Un personnage qui, ayant perdu 2 ou plusieurs points d'Endurance au cours du même round, tente un jet d'Endurance et le manque, est **sonné**. Le jet d'Endurance doit être tenté immédiatement après la perte des points, c'est à dire aussitôt après la blessure, le choc ou la perte automatique (dans le cas de 2 blessures graves).

L'état sonné dure jusqu'à la fin du round suivant. Si un personnage est sonné en début de round, il l'est pour la fin du round en cours et tout le round suivant ; s'il est sonné en fin de round, il l'est pour tout le round suivant. Tant que dure l'état sonné, le personnage est soumis aux restrictions suivantes :

- Sa Vitesse est réduite de moitié, il ne peut ni courir ni sprinter.
- Il n'a jamais l'initiative.
- Il peut tenter d'agir, mais toutes ses actions doivent au minimum obtenir une réussite **significative**. Une réussite critique ou particulière seront pareillement considérées comme des réussites normales. Une réussite normale sera considérée comme un échec normal. Si un échec est obtenu, il est considéré comme un échec total.



JETS DE VIE

À la fin de chaque round suivant une blessure critique, un jet de Vie doit être tenté. On utilise pour cela 1d20. Si le résultat du jet est égal ou inférieur au nombre actuel de points de Vie, le jet est réussi et aucun point de Vie supplémentaire n'est perdu. Si le résultat du jet est supérieur au nombre actuel de points de Vie, le jet est manqué et le nombre de points de Vie diminue encore de 1. Un 20 est toujours un échec et signifie qui plus est la **mort immédiate**. Un 1 est toujours une réussite, mais sa signification dépend du nombre actuel de points de Vie. Si ce nombre est encore supérieur à 1, un résultat de 1 signifie l'arrêt du « compte à rebours » pendant un nombre d'heures égal au F.T.CONST. du blessé, temps pendant lequel aucun jet de Vie n'a besoin d'être tenté ; après quoi il recommence si le blessé n'a pas été soigné entre temps. Si le nombre de points de Vie est 1, 0 ou négatif, un résultat de 1 indique simplement qu'aucun point supplémentaire n'est perdu ; et de fait, il est maintenant obligatoire à chaque fois de réussir à jouer 1. Dans tous les cas, dès que le blessé est soigné, le « compte à rebours » s'arrête définitivement.

AJUSTEMENT GENERAL

QUAND LE NOMBRE ACTUEL DE POINTS DE VIE D'UN PERSONNAGE EST INFÉRIEUR À SON PROPRE SCORE INITIAL DE POINTS DE VIE, TOUTES SES ACTIONS PHYSIQUES ET MENTALES, Y COMPRIS SES JETS DE RÊVE POUR LA MAGIE ET SES JETS DE CONSTITUTION, SONT AJUSTÉS D'UN MALUS ÉGAL À LA DIFFÉRENCE.

Note. Les jets de Chance ne sont jamais ajustés par la perte des points de Vie. D'autre part, les jets de Chance permettant de retenir un jet manqué ne s'appliquent ni aux jets d'Endurance ni aux jets de Vie. Ils peuvent par contre s'appliquer aux jets de Volonté.

Résistance des armes et des armures

Les armes et les armures ne sont ni inusables ni incassables. Certains chocs peuvent les détériorer ou les briser. Les règles précises de détérioration des armes et des armures sont données au chapitre L'EQUIPEMENT.

Protection des armures

Les règles de Rêve de Dragon ne permettent d'évaluer les blessures que d'une façon générale (légère, grave, etc) sans entrer dans la complication d'une localisation exacte



(bras, poignet, menton, orteil, etc.), les armures fonctionnent à leur tour de façon globale. Mais comme il est vrai que le corps du combattant n'est pas protégé partout identiquement, la protection des armures est également variable.

Chaque sorte d'armure est représentée par un jet de dé : son indice de protection. Une cotte de mailles de bonne qualité, par exemple, a un indice de protection de $1d6+1$, ou même, si elle est très abîmée, $1d6-1$ ou $1d6-2$. $1d6-6$ signifie qu'il n'en reste plus rien qu'un petit tas de mailles.

Chaque fois qu'une armure peut protéger son possesseur, l'indice de protection est joué ; et le résultat, la protection, est soustrait du résultat du jet d'encaissement.

Exemple. Artighel décide qu'il ne fera désormais plus un pas sans une armure de cuir rigide. Il en trouve une dont l'indice de protection est $1d4$.

Et le voici à nouveau pris dans un combat. Cette fois, il encaisse un terrible coup de hache. Le bonus final aux dommages est $+5$. Artighel encaisse. Il joue $2d10$ et obtient 12. $12+5=17$: une blessure grave ! Mais l'armure de cuir rigide est là.

Artighel joue $1d4$ (l'indice de protection) et obtient 3. La protection (3) est alors soustraite du résultat final du jet d'encaissement. $17-3=14$. Et sur la Table des blessures, 14 n'est qu'une blessure légère. Artighel peut remercier son armure (naturellement, celle-ci a quelque peu souffert du choc).

Les indices de protection des armures sont donnés au chapitre L'EQUIPEMENT.

CORPS A CORPS : Combat sans Arme

La compétence de combat corps à corps regroupe sans distinction toutes les formes de combat sans arme : coups de pieds, de poings, de tête, tentative d'étranglement, etc... Ces attaques causent des dommages, et certaines peuvent parfois provoquer la mort. Toutefois, les dommages moyens qu'elles causent étant incomparables à ceux que peuvent causer, par exemple, les haches ou les épées, un système de dommages différent est utilisé pour elles.

Ces attaques n'ont pas de bonus aux dommages, et le défenseur ne joue pas de jet d'Encaissement. Elles ont à la place un indice de choc, sous la forme d'un jet de dé dont le résultat, le choc, est soustrait directement de l'Endurance du défenseur. Auparavant, et s'il y a lieu, la protection de l'armure est soustraite du choc.

L'indice de choc normal d'une attaque en corps à corps est de $1d4$. Le bonus aux dommages personnel de l'attaquant, dû à sa Force et à sa Taille est toujours ajouté au choc, de même que les bonus de condition et les bonus de réussite.

Exemple. Artighel est réduit à se battre avec ses poings. Il réussit son attaque, réussite normale. Les dommages qu'il cause sont évalués ainsi : indice de choc $+ \text{bonus}$. En l'occurrence, le seul bonus applicable à la situation est celui dû à la Force et à la Taille d'Artighel, et c'est plutôt un malus : -1 . Artighel joue $1d4$ et obtient 2. $2-1=1$. Artighel cause directement une



perte de 1 point d'Endurance à son adversaire (qui n'a pas d'armure). Celui-ci riposte avec ses poings également. Mais c'est un solide gaillard qui a un bonus personnel de

$+2$. Qui plus est, il obtient une réussite critique qu'Artighel ne réussit pas à esquiver. Les dommages subis par Artighel sont évalués ainsi : $1d4+2+10$. Le jet de dé de don-

nant 3, Artighel reçoit un choc de 15 points ($3 + 2 + 10 = 15$). Toutefois son armure de cuir rigide peut en absorber une partie. Artighel joue l'indice de protec-

tion (144) et obtient 2. Ces 2 points sont soustraits du choc ; et Artighel ne perd finalement que 13 points d'Endurance. Deux coups de ce genre et Artighel est au tapis !

COMBAT MONTÉ



COUP DE GRACE

Un personnage inconscient peut toujours être tué, même sans l'aide d'une arme, et cette action ne requiert aucun jet de dés.

Les règles de combat monté (à cheval, par exemple) ne sont pas fondamentalement différentes. L'avantage du combat monté est que :

- La zone d'engagement est celle du cheval, donc plus grande.
- Le désengagement cheval/piéton est automatique pour le cheval, ce qui permet au cavalier de se désengager en attaquant quand même (à moins que ce ne soit le cheval qui soit visé et blessé, auquel cas il ne peut pas s'être désengagé, tout comme un personnage humain).
- En cas de charge à la lance longue, le bonus aux dommages du cheval (dû à sa Force et à sa Taille) est ajouté à celui du cavalier.

En cas de combat cavalier/cavalier, les règles appliquées sont celles d'un combat normal.

Equitation. Dans tous les cas, cavalier/cavalier ou cavalier/piéton, un jet d'Equitation doit être réussi avant chaque action de combat (attaque, parade, esquive). Ces jets d'Equitation sont de difficulté libre pour l'attaquant, imposée pour le défenseur (selon la règle normale). Les jets de compétence de combat ne peuvent jamais être supérieurs aux jets d'Equitation.

Exemple. Dans une mêlée cavaliers/piétons, un chevalier veut frapper un hallebardier (piéton) de son épée large. Il se choisit librement une difficulté -4. Il ne pourra effectuer son attaque que s'il réussit d'abord un jet d'Equitation à -4. S'il manque son jet d'Equitation, il manque aussi et automatiquement son attaque. Le hallebardier esquive le coup d'épée et riposte avec une difficulté -3. Le chevalier ne pourra parer/esquiver que s'il réussit d'abord un jet d'Equitation à -3.



LA SANTÉ

RETOUR A LA CONSCIENCE

Quand un personnage inconscient est soigné, par Premiers soins, Médecine ou Chirurgie, selon les cas, il revient à la conscience au bout d'un nombre de minutes égal à son Facteur-Temps de Constitution multiplié par le nombre de points de Vie perdus.

Un personnage inconscient non soigné peut revenir à la conscience de lui-même au bout du même laps de temps multiplié par 10. Ceci n'est toutefois possible que si le personnage n'est pas sujet à un «compte à rebours» de points de Vie (consécutif à un empoisonnement ou une blessure critique, par exemple).

Dans tous les cas, le retour à la conscience fait en même temps regagner 1 point d'Endurance.

Exemple. Souffrant d'une blessure grave et étant tombé inconscient, Artighel a perdu 3 points de Vie. Son F.T.CONST. est 3. Si on le soigne, il revient à la conscience avec 1 point d'Endurance au bout de : $3 \times 3 = 9$ minutes ; et de lui-même au bout de 90. Il va pouvoir commencer à récupérer normalement son Endurance. Mais s'il devait perdre ce point d'Endurance tout juste récupéré et retomber à zéro d'Endurance, il serait à nouveau inconscient et pour une durée plus longue, puisqu'étant retombé inconscient, il perdrait à nouveau 1 point de Vie.



RECUPERATION DE L'ENDURANCE

Tout personnage ne peut commencer à récupérer normalement son Endurance que s'il possède au moins 1 point d'Endurance.

Par le sommeil. Par un nombre d'heures de sommeil nocturne consécutives égal au F.T.CONST., l'Endurance revient automatiquement à son maximum possible. Si les heures ne sont pas dormies d'affilée, si le sommeil est fractionné, on regagne par heure de sommeil un nombre de points égal au Facteur-Résistance de Constitution (F.R.CONST.). Il en va de même par heure de sommeil diurne que le sommeil soit fractionné ou non.

Sans dormir. On ne peut récupérer sans dormir que les points situés en-dessous de 1/2 Endurance. Pour récupérer la seconde moitié, le sommeil est obligatoire. Dans ces limites, on peut regagner 1 point d'Endurance pour chaque période d'oisiveté, de non-activité ou d'activité ralentie, égal en minutes au Facteur-Temps de Constitution (F.T.CONST.).

Exemple. Artighel a 20 points d'Endurance. Si par suite de fatigue et/ou de chocs, son Endurance descend entre 19 et

10 points, il ne pourra récupérer ces points-là que par le sommeil. Par contre, si elle descend en-dessous de 1/2 (c'est à dire en dessous de 10 pour Artighel), il pourra récupérer ces points-là par une simple activité ralentie. Son F.T.CONST. étant 3, il peut en regagner 1 toutes les trois minutes. Mais dès que son Endurance sera revenue à 1/2 (10 points pour lui), il ne regagnera plus rien à moins qu'il ne dorme. Par heure de sommeil, il pourra récupérer 4 points (son F.R.CONST) et s'il dort la nuit pendant au moins 3 heures d'affilée (son F.T.CONST.), il est sûr de regagner de toutes façons toute son Endurance possible.

LIMITATION A LA RECUPERATION DE L'ENDURANCE

Selon son état, un personnage ne peut regagner son Endurance que jusqu'à un certain maximum.

- Chaque point de Vie perdu baisse l'Endurance maximum de 2 points.
- Avec une blessure grave, l'Endurance maximum est : 1/2.
- Avec deux blessures graves, l'Endurance maximum est : 1/4.
- Avec une blessure critique, l'Endurance maximum est : 1 point.

Ces limitations sont cumulatives jusqu'à concurrence de la plus grande.

Exemple. Artighel souffre d'une blessure grave et est tombé inconscient ; il a perdu 3 points de Vie. Le maximum d'Endurance qu'il puisse avoir est : 1/2, soit 10 points pour lui. S'il avait perdu non pas 3 mais 6 points de Vie, son Endurance maximum possible serait 8 ($6 \times 2 = 12$; et $20 - 12 = 8$).



COMA

Quand les points de Vie perdus sont tels qu'aucune Endurance ne peut plus être regagnée, le personnage tombe dans le coma. Cet état dure jusqu'à ce qu'il soit soigné ou qu'il meure. Pour chaque heure passée sans soins, il doit réussir un jet de Vie (voir chapitre LE COMBAT) ou perdre à nouveau un point de Vie.

Dans tous les cas, un personnage soigné peut toujours regagner 1 point d'Endurance en revenant à la conscience, quel que soit le nombre de points de Vie perdus.

GUERISON DES BLESSURES

Temps minimum

Les blessures ne peuvent commencer à guérir qu'au bout d'un certain temps minimum. Ce laps de temps dépend de la blessure elle-même et de l'herbe de soin éventuellement appliquée.

- | | |
|-----------------------------|----------------------|
| - Blessure légère 2 jours | } - bonus de l'Herbe |
| - Blessure grave 4 jours | |
| - Blessure critique 6 jours | |

Exemple. Artighel souffre d'une blessure grave. La plaie ne pourra commencer à guérir qu'au bout de 4 jours. Mais si on lui applique, par exemple, une Herbe de Soins dont le bonus est +4 (l'Ortigel), le temps minimum est réduit à rien ; et Artighel peut tenter son premier jet de Constitution 12 heures après avoir été soigné (si on lui applique une herbe avec un bonus supérieur à 4, cela n'apportera pas d'avantage supplémentaire).

JETS DE CONSTITUTION

Dès que le temps minimum est écoulé, un jet de Constitution est tenté toutes les 12 heures pour tester la guérison de la blessure. Si une application d'Herbe de Soins supprime le temps minimum, le premier jet de Constitution ne peut néanmoins avoir lieu que 12 heures après les premiers soins. Pour que le jet de Constitution soit possible, il faut en outre que l'Endurance du blessé soit actuellement à son maximum possible.

Le jet de Constitution est joué normalement sur la Table de Résolution, avec une difficulté égale au nombre de points de Vie perdus.

Si le jet réussit, la blessure rétrograde d'un état de gravité (critique devient grave et grave devient légère, par exemple). Si le jet

est manqué rien ne change. Chaque blessure peut ainsi être testée, une seule fois, toutes les 12 heures.

Exemple. Dès que le temps minimum est écoulé (et à condition que son Endurance soit à son maximum possible, soit 10 points sur 20), Artighel teste sa blessure grave. Il a perdu 3 points de Vie : il joue donc son jet de Constitution à -3. 13 à -3 donne 45%. Avec un 71, Artighel échoue. Il devra attendre 12 heures pour la tester à nouveau. Cette fois, il obtient un 24 ; et sa blessure rétrograde au stade de blessure légère. 12 heures plus tard, il teste sa blessure maintenant légère. Il lui manque toujours 3 points de Vie et ses chances sont les mêmes. S'il obtient moins de 45 sur 1d100, sa blessure légère rétrogradera au stade d'éraflure ; sinon, il devra encore attendre 12 heures pour la tester à nouveau. Et ainsi de suite.



Réussites spéciales. Si le jet de Constitution réussit de façon particulière ou critique, la même blessure peut immédiatement être testée une seconde fois. Si le jet donne par contre un échec total, la blessure remonte immédiatement d'un état de gravité, et, sur une blessure critique, fait perdre immédiatement un nombre de points de Vie égal à l'ensemble des points de Vie déjà perdus.

RECUPERATION DES POINTS DE VIE

Les points de Vie ne peuvent commencer à être récupérés que quand toutes les blessures (légères, graves, critique) ont entièrement disparu. Un jet de Constitution est alors joué toutes les 12 heures (selon les mêmes conditions que pour la guérison des blessures). Si le jet est réussi, 1 point de Vie est regagné ; s'il échoue, rien ne

change. Si le jet obtient une réussite particulière ou critique, 2 points sont regagnés au lieu d'un seul. S'il obtient un échec total, 1 point de Vie est à nouveau perdu. Comme pour la guérison des blessures, le jet de Constitution est ajusté à -1 par point de Vie manquant.

LES SOINS

Premiers soins

Cette compétence sert à ranimer une personne inconsciente ou à arrêter une hémorragie (« compte à rebours » des points de Vie). Elle est utilisée avec la caractéristique Dextérité et ajustée selon la gravité du cas. De même, selon la gravité du cas, il faut un certain temps pour effectuer l'opération. Comme indiqué au chapitre L'ACTION, la durée de base doit être multipliée par le Facteur-Temps de Dextérité (F.T.DEXT.) et le jet n'est effectivement tenté qu'au bout de ce laps de temps. Si le blessé a perdu beaucoup de points de Vie, ou en possédait peu, il peut fort bien mourir entre temps, c'est à dire en fait pendant l'opération.

CHIRURGIE

Pour arrêter une hémorragie, cette compétence peut remplacer Premiers Soins avec un bonus de +3. Les durées de base restent les mêmes.

Une fois les premiers soins donnés (Premiers Soins ou Chirurgie), la compétence Chirurgie seule peut être utilisée pour soigner une blessure. Les jets de Chirurgie pour soigner sont ajustés selon la gravité de la blessure :

Bless. légère	-2
Bless. grave	-4
Bless. critique	-6

Selon le type de réussite obtenue par le chirurgien, le blessé aura un bonus à ses jets de Constitution quand viendra le moment, chaque jour, de tester la guérison des blessures. Le laps de temps minimum reste le même.

- Réussite normale	0
- Réussite significative	+2
- Réussite particulière	+4
- Réussite critique	+6

Un échec total au jet de Chirurgie augmente d'un degré de gravité l'état du patient.

LES HERBES A SOIN

Il y a 10 grandes Herbes à Soins connues. Chacune croît dans un environnement et un climat spécifiques ; certaines sont plus rares que d'autres. Chaque Herbe est caractérisée par un bonus de guérison. Tout personnage maîtrisant la compétence Botanique (niveau 0 minimum) est censé connaître les 10 herbes et leurs propriétés de guérison des blessures.

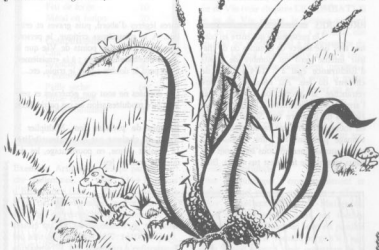
SOINS	Premiers soins
	Difficulté Durée base x F.T.DEXT.
Bless. légère	-2 1r
Bless. grave	-4 2r
Bless. critique	-6 3r

Exemple. Artighel (14 en Dextérité, F.T.DEXT. = 3 ; et niveau 0 en Premiers Soins) tente d'arrêter l'hémorragie d'une blessure critique. Il ne peut tenter son jet qu'au bout de 9 rounds. Et ses chances sont de : 14 à -6 = 28%. S'il échoue, il peut recommencer au bout du même laps de temps, mais avec une difficulté accrue de -1 selon la règle normale (voir chapitre L'ACTION).

Un échec total en Premier Soins augmente l'état du patient d'un degré de gravité.

HERBES A SOINS	Bonus	Rareté	Climat	Environnement
Fausse suppure	+1	+2	Tempéré	Plaines/Collines
Suppure	+2	+1	Tempéré	Forêts
Méritoine	+3	0	Tempéré	Montagnes
Ortigal	+4	0	Humide	Forêts/Marais
Ortigal noir	+5	-1	Très humide	Marais
Belidane	+6	-2	Chaud et sec	Collines
Faux murus	+7	-3	Nordique	Forêts/Collines
Murus	+8	-4	Nordique	Montagnes
Tanemiél	+9	-5	Chaud humide	Collines/Forêts
Tanemiél doré	+10	-6	Tropical	Forêts

Exemple. Artighel cherche de l'Ortigel Noir. Il ne peut en trouver que s'il cherche dans les marais. Après avoir joué un jet d'Empathie/Survie en Marais ajusté à la difficulté du marais où il se trouve (à décider par le Gardien des Rêves), il doit réussir un jet de Vue/Botanique ajusté à -1 (la rareté de l'Ortigel Noir).



APPLICATION DIRECTE

Les Herbes doivent être appliquées directement sur les blessures pour faire effet et doivent être changées chaque jour. Leur effet est double :

- Diminution du temps minimum d'un nombre de jours égal à leur bonus de guérison.

- Bonus aux jets de Constitution égal à leur bonus de guérison.

Exemple. La blessure grave d'Artighel est soignée à l'Ortigel. Le temps minimum devient nul et Artighel peut tenter son premier jet de Constitution 12 heures après l'application de l'Herbe. Ayant perdu 3 points de Vie, son jet de Constitution est à -3 normalement. Grâce à l'Ortigel (bonus +4), il passe à +1. Et la blessure grave d'Artighel a 71% de chance de commencer à guérir au lieu de 45%.

Quantité nécessaire. L'unité de mesure des Herbes, plantes médicinales ou toxiques, est le brin. En application directe, il faut, selon le type de blessure :

	Quantité
Légère	2 brins
Grave	4 brins
Critique	6 brins

Si le nombre de brins est insuffisant, le bonus de l'Herbe est diminué d'autant. Par exemple, 4 brins d'Ortigel sur une blessure critique (il manque 2 brins) n'ont qu'un bonus de +2 au lieu de +4.

DECOCTIONS: POTIONS

Pour donner un bonus aux jets de Constitution de récupération des points de Vie, les Herbes doivent être préparées en décoctions et bues par le blessé.



La quantité nécessaire, quel que soit le nombre de points de Vie manquant, est toujours de : 12 - bonus de l'Herbe.

Ainsi, par exemple, une potion d'Ortigel doit toujours être faite avec au minimum 8 brins (12 - 4 = 8). Un nombre de brins supérieur ne change rien ; un nombre inférieur diminue d'autant le bonus de la potion. Ainsi une potion de 6 brins d'Ortigel n'aurait qu'un bonus de +2.

Une potion ne sert qu'une seule fois ; c'est à dire qu'elle ne donne son bonus qu'à un seul jet de Constitution (pour récupérer un seul point de Vie).

Si plusieurs potions avec un bonus identique sont bues ensemble, les bonus ne s'ajoutent pas (cela équivaut à une seule potion avec un nombre de brins inutilement supérieur). Si plusieurs potions avec des bonus différents sont bues ensemble, c'est la potion au meilleur bonus qui fait effet, et elle seule.

POTIONS MAGIQUES DE GUERISON

Il suffit d'Enchanter une décoction d'Herbes de Soins pour obtenir une **Potion Magique de Guérison** (voir chapitre LE RÊVE). Les Potions Magiques se caractérisent par leur **pouvoir de guérison**. Ce pouvoir est

égal au bonus de guérison de la décoction multiplié par le nombre de points de rêve dépensé par le magicien lors de l'enchantement.

Ainsi une potion d'Ortigel enchantée à 5 points de rêve possède un **pouvoir de guérison** de 20 (4x5 = 20).

Dans l'optique d'une guérison magique, chaque blessure vaut un certain nombre de points :

BLESSURE	
Légère	2
Grave	4
Critique	6
Chaque point de vie	2

Une potion magique de guérison ne peut guérir, au maximum, qu'un nombre de points de blessure égal à son pouvoir de guérison. Dans l'ordre, sont toujours guéris en premier, sous l'effet d'une potion magique : blessures légères, graves, critique, points de Vie.

Exemple. Artighel souffre d'une blessure grave et a perdu 3 points de Vie. Une blessure grave vaut 4 et 3 points de Vie valent 6, soit un total de 10. Pour le guérir entièrement, effacer sa blessure grave et lui redonner tous ses points de Vie, il faudrait qu'il boive une **Potion Magique de Guérison** ayant un **pouvoir de guérison** de 10. Un magicien peut l'obtenir en enchantant, par exemple, une décoction d'Ortigel Noir (bonus = +5) avec 2 points de rêve (2x5 = 10).

EFFET DES POTIONS MAGIQUES

Pour que la potion fasse effet, le buveur doit **manquer un jet de résistance** normal contre la magie (voir chapitre LE RÊVE). Si le jet de **résistance** réussit, le buveur ne boit en fait qu'une décoction ordinaire. Si la potion fait effet (jet manqué), le buveur s'endort instantanément d'un sommeil sans rêve que rien ne peut réveiller. Ce sommeil dure un nombre de minutes égal au nombre de points guéris multiplié par le **Facteur-Temps de Constitution** (F.T.CONST.) du buveur. Durant ce sommeil, les blessures se referment et guérissent totalement de façon accélérée, sans laisser au réveil la moindre trace ni cicatrice ; puis éventuellement, les points de Vie perdus sont regagnés.

Exemple. Artighel a une Constitution de 13, donc un F.T.CONST. de 3, et 10 points à guérir. Après avoir bu la potion, il s'endort et rien ne peut le réveiller avant 10x3 = 30 minutes. Au réveil, il est totalement guéri.

Note. Les Potions Magiques ne font pas remonter l'Endurance. Celle-ci doit remonter normalement (par le sommeil) une fois le personnage entièrement guéri.

AUTRES SOURCES DE DOMMAGES

CHUTES

Les dommages subis au terme d'une chute dépendent de la hauteur de la chute et du type de terrain d'atterrissage. L'armure portée ne protège généralement pas. Comme pour les dommages dus au combat, le chuteur joue un jet d'Encaissement (2d10). Le résultat est ensuite modifié par les ajustements dus à la hauteur de chute et le type de terrain de réception ; et le résultat final est comparé à la Table des Blessures.

CHUTE Ajust.

	jet Enc.
1,50m	-3
2m	-2
2,50m	-1
3m	0
4m	+1
5-6m	+2
7-8m	+3
9-12m	+4
13-15m	+5
16-20m	+6
21-30m	+7
31-40m	+8
40 +	+9

RECEPTION SUR :

Paille, neige	-4
Terre meuble	-2
Sol normal	0
Terre battue	+2
Roc, pavé	+5

TABLE DES BLESSURES

1-10	Contusions, Egratelles
11-15	Blessures Légères
16-19	Blessures Graves
20+	Blessure Critique

Exemple. Artighel tombe de 6 mètres sur du pavé. Il joue 2d10 et ajoute 2 (hauteur de 6 mètres) et 5 (réception sur du pavé), soit un ajustement de 11. S'il obtient 9 sur 2d10, le résultat de sa chute est une blessure critique ($9 + 11 = 20$).

ASPHYXIE, NOYADE

Un personnage qui s'asphyxie ou se noie peut supporter le manque d'air pendant un nombre de rounds égal à son Facteur-Résistance de Constitution (F.R.CONST.). Chaque round suivant, il perd 1d6 points d'Endurance ; et quand l'Endurance est arrivée à zéro, il perd 1d6 points de Vie par round

BRULURES

Un personnage qui entre en contact avec une source de flammes ou de chaleur intense perd un nombre de points d'Endurance égal à : $1d4 + \text{Taux de chaleur du feu}$. Au résultat peut être retranchée la protection apportée par l'armure ou les vêtements. On joue alors les risques de prendre feu. Si les vêtements ou toute autre matière recouvrant le personnage prennent feu, une blessure est subie automatiquement tous les rounds suivants tant que le feu n'est pas éteint. Bles-

sures légères d'abord, puis graves et critique. A la «deuxième» critique, le personnage perd autant de points de Vie que le Taux de chaleur du feu ; à la «troisième», il en perd le double ; puis le triple, etc...

Ces données ne sont que générales et peuvent être modulées selon les cas particuliers.

Risques de prendre feu. Multiplier le Taux de chaleur par la combustibilité. Le résultat donne, en pourcentage, les risques de prendre feu.



Taux de chaleur	
Torche	1
Vêtements enflammés	2
Huile enflammée	5
Feu de camp	6-8
Feu de forge	10
Métal en fusion	20
Combustibilité	
Cuir	5
Branche sèche	20
Vêtements	40
Paille sèche	60
Huile chaude	70
Huile bouillante	90

Exemple. Artighe est frappé par une torche enflammée. Il perd 1d4+1 points d'Endurance (1d4 + Taux de chaleur de la torche). Ses vêtements le protègent de 1 point qui est retranché aux dommages. Les risques qu'ont les vêtements de prendre feu sont de : $1 \times 40 = 40\%$. 1d100 est joué, qui donne 39. Les vêtements s'enflamment et tant que le feu ne sera pas éteint, Artighe subira une blessure, crescendo, tous les rounds.

LES POISONS

Les poisons se caractérisent par leur rapidité, leur puissance et leur malignité. Selon les poisons, ces caractéristiques s'échelonnent de 1 à 10, 1 étant le plus faible et 10 le plus fort.

Rapidité. Elle est exprimée par une certaine durée (round, minute). Ce n'est qu'au bout de ce laps de temps que le poison commence à faire effet, que ses symptômes apparaissent, et que l'empoisonné joue son premier jet de Constitution. Elle indique en outre la périodicité des jets de Constitution suivants, puis des jets de Vie.

Puissance. C'est la difficulté qui ajuste le jet de Constitution de l'empoisonné. Si ce jet est manqué, la puissance indique en outre les pertes de points d'Endurance et de points de Vie.

Malignité. C'est la difficulté à détecter le poison, à affectuer un premier soin sur l'empoisonné, à trouver une antidote.

Fonctionnement

Dès que le poison a été inoculé à la victime (soit par voie ingestive, soit par blessure s'il s'agit d'un venin), celle-ci doit jouer un jet de Constitution ajusté à la puissance du poison au bout d'une période équivalente à la rapidité du poison. Si le jet réussit, il ne se passe rien encore. Un second jet doit être tenté au bout d'une autre période équiva-

lente. Si ce jet réussit, il ne se passe toujours rien. Mais un troisième jet doit être tenté au bout du même temps, et ainsi de suite jusqu'à ce que le jet finisse par échouer. L'empoisonné subit alors une perte d'Endurance et de points de Vie égale à la puissance du poison. Ensuite, selon la même périodicité, la victime doit tenter un jet de Vie (voir chapitre LE COMBAT). Si le jet de Vie réussit, la victime ne perd qu'un point d'Endurance ; s'il échoue, elle en perd un nombre égal à la puissance du poison. Quand l'Endurance arrive à zéro, l'empoisonné tombe inconscient (perdant 1 point de Vie), et, toujours selon la même périodicité, doit continuer à tenter un jet de Vie. Si ce jet réussit, il ne se passe rien ; s'il échoue, l'empoisonné perd encore 1 point de Vie. Ce processus dure jusqu'à la mort de la victime ou jusqu'à ce qu'il lui soit apporté un soin efficace.

Soins et antidotes

Pour diagnostiquer l'empoisonnement et savoir à quel type de poison on a affaire, jouer Intellect/Médecine-Malignité. Tant que la victime n'est pas tombée inconsciente, un Premier Soin est possible pour la sauver (par vomitif, purge s'il s'agit d'un poison ingestif ; par ouverture de la plaie et aspiration du poison, pose d'un garrot, s'il s'agit d'un venin).

Poison ingestif. Jouer Dextérité/Premiers Soins-Malignité ou Dextérité/Médecine-Malignité. Durée de base = 3 rounds*.

Venin. Jouer Dextérité/Premiers Soins-Malignité ou Dextérité/Chirurgie-Malignité. Durée de base = 3 rounds*.

Dans tous les cas, l'utilisation des compétences Médecine ou Chirurgie (au lieu de Premiers Soins) confère un bonus de +3. Dès que la victime est tombée inconsciente, seul un antidote est désormais capable de la sauver. Pour connaître l'antidote en question, il faut : d'une part, avoir correctement diagnostiqué le poison ; d'autre part, jouer Intellect/Médecine-Malignité ou Intellect/Alchimie-Malignité. L'utilisation de la compétence Alchimie (au lieu de Médecine) confère un bonus de +3.

Fin d'empoisonnement

Tout le temps que dure l'empoisonnement, la victime ne peut récupérer aucun point d'Endurance par quelque moyen que ce soit. Une potion magique d'Herbes de Soins lui rendra éventuellement des points de Vie, mais temporairement, c'est à dire qu'elle ne guérira pas le poison.

Tous les antidotes font effet au bout de F.T.CONST. x 1 heure. Durant ce temps, la victime est dans un état stationnaire : elle ne perd ni ne gagne aucun point, ni d'Endurance, ni de Vie. Dès que l'effet du poison est définitivement contré, la victime

peut recommencer à gagner des points d'Endurance et/ou de Vie selon les procédures normales.

Réussites spéciales

Une réussite critique ou particulière au jet de Constitution a pour effet de rendre le poison deux fois plus lent. Par exemple, une rapidité de 1 minute deviendra une rapidité de 2 minutes ; une rapidité de 2 rounds deviendra de 4 rounds, etc. Un échec total double les dommages subis en perte de points d'Endurance et de Vie.

Un résultat de 1 aux jets de Vie avant la perte de conscience (Endurance = 0) a le même effet qu'une réussite critique au jet de Constitution ; et un 20 le même effet qu'un échec total.

Quand l'Endurance est à zéro, 1 et 20 aux jets de Vie ont les mêmes conséquences qu'aux jets de Vie consécutifs à une blessure critique (voir chapitre LE COMBAT). Une réussite critique ou particulière aux jets de Soins confère un bonus de +2 aux futurs jets de récupération des points de Vie.

Un échec total aux jets de Soins a les mêmes conséquences pour l'empoisonné qu'un échec total à son jet de Constitution (dommages doublés).

Détection des poisons

Les poisons ingestifs peuvent être détectés à temps en jouant Odeur ou Goût-Malignité. Les compétences de Médecine, Botanique ou Alchimie peuvent être utilisées facultativement.

Exemple : le Venin des Chasmes (les Chasmes sont des sortes de cafards géants, voir chapitre LES CREATURES).

VENIN DES CHASMES, Rapidité 1 minute, Puissance 3, Malignité 2.

Artighe se fait mordre par un chasme au fond d'une crypte moisie. 1 minute plus tard, il doit jouer un premier jet de Constitution. Ce jet est ajusté à -3, la puissance du venin. 13 à -3 donne 45% ; et avec un 22 sur 1d100, Artighe ne souffre encore d'aucun trouble. 1 minute plus tard, il doit rejouer son jet de Constitution. Ses chances sont les mêmes, 45%, mais cette fois avec un 81 sur 1d100, Artighe sent ses jambes se dérober sous lui tandis qu'une sueur froide l'inonde. Il perd 3 points d'Endurance et 3 points de Vie. Ses points de Vie tombent à 7. 1 minute plus tard, il joue son premier jet de Vie (il doit obtenir un nombre égal ou inférieur à ses points de Vie actuels (7) sur 1d20. Il obtient 12 et perd encore 3 points d'Endurance. 1 minute plus tard, il obtient 9 sur 1d20 et perd encore 3 points d'Endurance. 1 minute plus tard, il obtient cette fois un 5 sur 1d20. C'est une réussite et il ne perd

* Cette durée s'entend à partir du moment où l'on possède le produit ou l'équipement nécessaire à portée de la main.

qu'un seul point d'Endurance. Son Endurance est maintenant réduite à 10. C'est à ce moment qu'Eldé, son amie, tente d'ouvrir sa plaie et d'aspirer le venin. Il lui faut pour cela moins d'une minute. Eldé ne connaît rien en Chirurgie, mais possède +2 niveaux en Premiers Soins et elle a 11 en Dextérité. Ses chances sont donc de : $11 \div 0 = 55\%$. Avec un 49, elle réussit tout juste et neutralise suffisamment le poison. Artighel l'a échappé belle. Toutefois, ses points de Vie perdus ne pourront revenir que selon la règle normale, c'est à dire au minimum 1 par jour, sauf intervention magique.

LES MALADIES

Les maladies se caractérisent par leur virulence, leur rapidité, leur gravité, éventuellement leur effet secondaire, et leur malignité. Comme pour les poisons, ces caractéristiques s'échelonnent de 1 à 10.

Virulence. Elle indique les risques de contracter la maladie. Pour une même maladie, la virulence peut être différente selon les foyers d'infection. Pour chaque heure passée dans un foyer de maladie, les personnages doivent jouer un jet de Chance (astrologiquement ajusté) et ajusté par la virulence de la maladie. Si le jet de Chance est manqué, le personnage est apte à contracter la maladie.

Rapidité. Elle est exprimée par une certaine durée (minute, heure, jour). Ce n'est qu'au bout de ce laps de temps que ses symptômes apparaissent. Elle indique en outre la périodicité des jets de Vie.

Gravité. C'est la difficulté qui ajuste le jet de Constitution du malade. Si ce jet est manqué, la gravité indique en outre les pertes de points d'Endurance et de points de Vie.

Effet secondaire. Variable selon les maladies. Le plus souvent, c'est une perte de points de caractéristique comme, par exemple, la Force, la Dextérité, la Vue, etc...

Malignité. C'est la difficulté à diagnostiquer la maladie et à en connaître le remède.

Fonctionnement

Dès que, par un jet de Chance manqué, le personnage est apte à contracter la maladie, il doit jouer un jet de Constitution ajusté à la gravité de la maladie. Si le jet réussit, le personnage ne contracte pas la maladie mais doit tenter un nouveau jet de Constitution toutes les heures tant qu'il reste dans le foyer de virulence. Si le jet échoue, le personnage contracte la maladie et, au bout d'une durée égale à la rapidité, il perd un nombre de points d'Endurance et de points de Vie égal à la gravité. Eventuellement, les effets secondaires commencent à

se faire sentir. Puis, au bout d'une durée identique, il doit jouer un jet de Vie. Si ce jet réussit, le personnage ne perd qu'un point d'Endurance ; s'il échoue, il perd un nombre égal à la gravité ; et ainsi de suite jusqu'à ce que son Endurance atteigne zéro. A partir de ce moment, il doit continuer à tirer des jets de Vie, selon la même périodicité. Si le jet réussit, l'état est stationnaire ; s'il échoue, l'état empire et le malade perd encore 1 point de Vie. Ce processus dure jusqu'à la mort du malade ou jusqu'à ce qu'il lui soit apporté un soin efficace.

Tout le temps que dure la maladie, le patient ne peut récupérer aucun point d'Endurance par quelque moyen que ce soit, ni par le sommeil, ni par l'activité ralentie.

Des décoctions normales d'Herbes de Soins pourraient apporter des bonus à ses jets de Vie, mais sans guérir pour autant la maladie (pour apporter un bonus aux jets de Vie, soustraire le bonus de guérison de l'Herbe du résultat du d20). Une potion magique d'Herbes de Soins lui rendra éventuellement des points de Vie, mais temporairement, sans guérir véritablement la maladie en en neutralisant la cause. Cela, seul le vrai remède peut le faire.



Soins et remède

Comme il est dit plus haut, seul le vrai remède peut enrayer définitivement la maladie. Pour le connaître, il faut : d'une part, avoir correctement diagnostiqué la maladie en jouant Intellect/Médecine-Malignité et réussir à nouveau Intellect/Médecine-Malignité.

Dès que le remède est apporté, le patient reste dans un état stationnaire d'une durée égale à F.T.CONST. x 1 jour ; et durant ce temps ne perd ni ne gagne aucun point, ni d'Endurance ni de Vie. Puis il peut recommencer à gagner ses points perdus selon les procédures normales.

Réussites spéciales

Comme pour le poison, une réussite critique ou particulière au jet de Constitution a pour effet de rendre la maladie deux fois plus lente. Un échec total double pareillement les dommages. Même chose, avant la perte de conscience (Endurance = 0) pour des résultats de 1 à 20 aux jets de Vie. Quand l'Endurance est à zéro, 1 au jet de Vie, signifie un retour à la conscience avec 1 point d'Endurance regagné ; 20 signifie une brusque aggravation et la mort.

Exemple : LA FIEVRE BRUNE ou Fièvre des Marais.

Virulence moyenne : 2

Rapidité : 6 heures

Gravité : 4

Effet secondaire : Diminution de la caractéristique Vue au même rythme que les points de Vie.

Malignité : 4

Au bout de la quatrième heure passée dans des marais pollués, Artighel manqué son jet de Chance (ajusté astrologiquement) et ajusté à -2 (la Virulence). Il est apte à contracter la Fièvre Brune. Il joue un jet de Constitution ajusté à la gravité, soit $13 \div 4 = 39\%$. Avec un 00 sur 1d100, c'est un échec total : il est atteint. 6 heures plus tard, Artighel a quitté les marais et est revenu à son campement, et c'est alors que la maladie se déclare. A cause de son échec total, Artighel perd 8 points d'Endurance, 8 points de Vie, et 8 points de Vue. Ses points Vie sont réduits à 2, il n'a plus qu'un seul point de Vue ; presque aveugle. Il va très mal ! Eldé tente aussitôt de diagnostiquer le mal. Est-ce une maladie ? Est-ce un empoisonnement dû au venin d'un animal ?... Elle doit jouer un jet d'Intellect/Médecine à -4 (la Malignité). Supposons qu'elle réussisse. Elle découvre que c'est une variété de Fièvre Brune. Pour connaître le remède, elle doit à nouveau jouer Intellect/Médecine à -4. Supposons maintenant qu'elle échoue. La seule chose à faire est de conduire Artighel à la cité la plus proche où quelqu'un de plus savant qu'elle pourra trouver le remède. Mais la cité la plus proche est à 2 jours de marche (4 fois 6 heures). Artighel tiendra-t-il jusque là ? 6 heures plus tard, Artighel tente un jet de Vie. Il obtient 4 sur 1d20. C'est un échec, il perd encore 4 points d'Endurance (qui tombe à 8). 6 heures plus tard, à mi-chemin de la cité, il obtient 1 sur 1d20 ! C'est une réussite critique. Il ne perd qu'un point d'Endurance (qui tombe à 7) et ralentit la maladie. Il ne tirera son prochain jet de Vie que dans 12 heures, aux portes de la cité. Il obtient alors un 12, un échec, et perd encore 4 points d'Endurance (qui tombe à 3). Heureusement, avant les 6 heures suivantes, Eldé trouve le remède convoité chez un apothicaire, et Artighel est sauvé !

Trois jours plus tard (F.T.CONST. = 3×1 jour), il pourra commencer des jets de Constitution pour regagner ses points de Vie perdus. Chaque fois qu'un jet de Constitution réussi lui permettra de regagner 1 point de Vie, il pourra tirer un second jet qui, s'il est réussi à son tour, lui permettra de regagner également 1 point de Vue.

LE FROID

Quand un personnage mal protégé se trouve dans un froid intense, il doit réussir un jet de Constitution ajusté à la gra-



vité du froid. Si le jet est manqué, il perd un nombre égal de points d'Endurance. Un tel jet peut être tenté toutes les heures. Les tables ci-contre ne représentent qu'une idée générale et doivent être modulées selon les cas particuliers.

Exemple. Dans un froid de -15°, Artihel vêtu d'un gros manteau de fourrure peut résister en réussissant un jet de Constitution ajusté à (-4) + (+5) = +1 (71%).

Si le personnage tombe à zéro d'Endurance, il s'endort, engourdi, et doit réussir

Gravité du froid	Mod. jet
0°	-1
-5°	-2
-10°	-3
-15°	-4
-20°	-6
-25°	-7
-30°	-8
-40°	-9
-50°	-10
-60°	-11

VETEMENTS

Aucun	-5
Très légers	-3
Légers	-1
Mant. laine	+1
Pelisse fourrure	+3
Gros mant. fourrure	+5
Cotte mailles	-2
Armure plaques	-4

alors un jet de Constitution ajusté par la gravité du froid toutes les 30 minutes ou perdre un nombre égal de points de Vie. Si ces points de Vie dépassent son seuil maximal, il meurt gelé. S'il est secouru et réchauffé, les points de Vie sont regagnés jour après jour selon la règle normale.

SUSTENTATION INSUFFISANTE

L'indice de sustentation (SUST) représente le nombre de points de sustentation, ou points de nourriture, minimum qu'un personnage doit avoir absorbé chaque période de 12 heures (1 jour). De fait, les personnages peuvent absorber 4 fois plus. Si un personnage consomme moins, le maximum d'Endurance qu'il puisse regagner est : Endurance maxi - pts de SUST, manquants. Cet état de chose est cumulatif de jour en jour. Quand l'Endurance arrive à 1, ce sont des points de Vie qui sont alors perdus de la même manière, à raison de 1 point de Vie par point de SUST, manquant par jour. Si le seuil négatif maximal est dépassé, le personnage meurt de faim. Les points perdus par la famine (Endurance et Vie) sont regagnés selon les règles normales dès que la sustentation est redevenue normale.

INSOMNIE

Après 12 heures (1 jour) sans sommeil, le personnage perd automatiquement 1 point d'Endurance par heure. Quand l'Endurance arrive à zéro, il doit réussir un jet de

Volonté ou s'écrouler inconscient, selon la règle normale (voir chapitre LE COMBAT, page 38). Toutefois, si sa perte d'Endurance est due uniquement à l'insomnie, il n'a à tenter ce jet que toutes les heures. Autrement, il doit le tenter normalement tous les rounds.

L'EAU

Un personnage est censé boire au minimum un demi-litre d'eau (ou de liquide) par jour. Cette quantité minimum peut être augmentée selon les climats et la chaleur, à l'appréciation du Gardien des Rêves. Traiter la quantité minimum d'eau de la même façon qu'un point de sustentation. Sauf que, si un personnage ne peut boire en suffisance, la perte d'Endurance puis de Vie survient par heure et non par jour.

Exemple. Artighel traverse une plaine aride sous un soleil brûlant. La quantité minimum d'eau est en l'occurrence considérée d'un litre et demi (l'équivalent de 3 pts de SUST.). La veille, Artighel a bu sa dernière goutte d'eau. Au matin il se remet en marche sous le soleil de plus en plus chaud. Quand vient le soir Artighel souffre d'une soif terrible, mais sans encore subir de pénalité. Le lendemain (12 heures s'étant donc écoulées sans qu'il boive le minimum requis), Artighel commence à perdre 3 points d'Endurance par heure. Six heures et demie plus tard, son Endurance atteint zéro, et Artighel doit réussir un jet de Volonté toutes les heures pour rester cons-

cient. Parallèlement, il perd 3 points de Vie par heure. S'il ne peut boire dans les 5 heures qui suivent, il meurt de soif (rappelons qu'une heure est égale à 120 minutes).

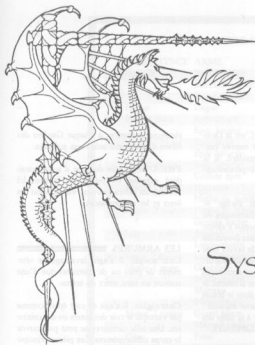
AUGMENTATION DE L'ENDURANCE

Tout personnage peut s'endurcir, devenir plus résistant. L'Endurance augmente dès que la Constitution et/ou la Volonté (ses composantes principales, voir chapitre LES PERSONNAGES, page 15) ont suffisamment augmenté de leur côté. Qui plus est, bien que n'étant pas à proprement parler une caractéristique, elle peut augmenter séparément.

Les jets d'Endurance se font toujours avec 1d20 (réussir un résultat égal ou inférieur au taux actuel d'Endurance). Chaque fois qu'un résultat de 1 est obtenu, l'Endurance maximum augmente de 1. La limite maximale que peut atteindre ainsi l'Endurance est égale, en points, à la Constitution du personnage multipliée par 3.

Exemple. Chaque fois que, jouant un jet d'Endurance avec 1d20, Artighel obtient un 1, il accroît son Endurance maximum de 1. Le voici maintenant, à force de temps et de patience, avec une Endurance de 39. Sa Constitution étant de 13, il ne peut pousser son Endurance au-delà de 39 points, ($13 \times 3 = 39$), même s'il continue à faire des 1 à ses jets d'Endurance.





L'EQUIPEMENT

SYSTEME MONETAIRE

Quatre métaux sont utilisés pour frapper la monnaie : l'or, l'argent, le bronze et l'étain. Le bronze et l'étain sont les plus courants ; l'or est rare. En abrégé, on désignera ainsi les pièces :

- Pièce d'or = PO
- Pièce d'argent = PA
- Pièce de bronze = PB
- Pièce d'étain = PE

Le système est décimal :

$$\begin{aligned} 1 \text{ PO} &= 10 \text{ PA} = 100 \text{ PB} = 1000 \text{ PE} \\ 1 \text{ PA} &= 10 \text{ PB} = 100 \text{ PE} \\ 1 \text{ PB} &= 10 \text{ PE} \end{aligned}$$

La pièce d'or a le volume et la forme d'une pièce de dix francs (1985) ; la pièce d'argent d'une pièce de 5 francs ; la pièce de bronze d'une pièce de 2 francs ; et la pièce d'étain d'une pièce de 20 centimes.

LES GEMMES

Les gemmes ou pierres précieuses sont caractérisées par leur pureté et leur taille (poids & volume). L'échelle de pureté va de 1 à 7. Une gemme de pureté 1 est très commune, peu transparente, avec sans doute quelques défauts. Une gemme de pureté 7 est exceptionnellement pure : plus pure n'existe pas. L'unité de taille des gemmes est le pépin (un pépin de raisin). Une gemme de 1 ou 2 pépins est très petite ; une gemme de 20 pépins est environ de la taille d'une cerise, et c'est déjà une fort belle gemme.

Prix des gemmes. Le prix théorique d'une gemme peut être trouvé en multipliant sa taille (exprimée en pépins) par sa pureté, le résultat est son prix en pièces

d'argent. Par exemple, une gemme de pureté 5 et de taille de 7 pépins peut valoir 21 PA.

Naturellement, selon les régions du monde, la rareté ou la profusion des gemmes, les cours peuvent varier. C'est à chaque Gardien des Rêves d'en décider en fonction de son monde propre.



L' ARMEMENT

Les armes utilisées dans les univers médiévaux sont trop nombreuses pour qu'on puisse les citer toutes. C'est pourquoi les tables ci-après ne comprennent que des catégories.

Compétence. Chaque compétence permet le maniement de toutes les armes correspondantes.

Armes. Dans cette colonne est donnée une liste d'armes types. D'autres armes peuvent éventuellement être figurées par chaque Gardien des Rêves d'après les modèles cités.

Force. En abrégé : FOR. C'est la Force minimum requise pour manier correctement le type d'arme considéré. Pour chaque point de Force manquant, le bonus aux dommages est diminué de 1.

Exemple. Artighe voudrait manier l'épée large : Force requise = 10. Comme il n'a que 7 en Force, il peut le faire, mais avec un malus de -3 aux dommages. Comme il a déjà personnellement un malus de -1, le malus devient -4. Le bonus aux dommages de l'épée large étant +3, l'ajustement du jet d'encaissement de son adversaire, s'il le touche, sera : -1.

Dextérité. En abrégé : DEX. C'est la Dextérité minimum requise pour manier correctement le type d'arme considéré. Si la Dextérité est insuffisante, le personnage n'a jamais l'initiative.

Bonus aux dommages. En abrégé = +DOM. C'est le bonus aux dommages du type d'arme considéré. A ce bonus s'ajoute le bonus personnel de l'attaquant (bonus dû à sa Force et à sa Taille) et le bonus final modifie le jet d'encaissement du défenseur.

Exemple. L'attaquant a +1 aux dommages dû à sa Force et à sa Taille et il touche le défenseur avec une épée large dont le bonus est +3, total = +4. Le défenseur encaisse : il joue 2d10 + 4 et se reporte à la table des blessures (voir chapitre LE COMBAT).

Encombrement. En abrégé : ENC. C'est l'encombrement du type d'arme considéré exprimé en points d'encombrement.

Résistance. En abrégé : RESIST. C'est la solidité du type d'arme considéré exprimée en points de résistance. Il n'est indiqué ici qu'une résistance moyenne. Des armes endommagées ou de plus ou moins bonne qualité peuvent avoir une résistance supé-

rieure ou inférieure; à chaque Gardien des Rêves d'en décider selon son scénario.

Prix. C'est le prix du type d'arme considéré exprimé en pièces de bronze. Ici encore, les cours peuvent varier selon les lieux et les circonstances.

LES ARMURES

Cuir souple. Il s'agit davantage de vêtements de peau ou de fourrures que d'une armure au sens strict du terme.

Cuir rigide. Il s'agit de cuir épais, comme par exemple le cuir des bottes ou des ceintures. Une telle « armure » ne peut pas couvrir le corps uniformément. Les pièces principales sont généralement le plastron, ou cuirasse, les jambières, les manches, parfois les épaulières. Entre ces pièces, l'articulation se fait par du cuir souple.

Cuir + métal. C'est la même armure que la précédente, mais cloutée, renforcée par des pièces métalliques. C'est l'armure la plus usuelle, celle des soldats réguliers, des gardes.

TABLE DES ARMES DE TRAIT ET DE JET

COMPÉTENCE	ARME	DEX.	+DOM	ENC	RESIST	PRIX
Arbalète	Arbalète	9	+3	3	12	300
Arc	Arc	10	+2	2	4	100
Dague	Dague	9	0	0,5	8	30
Filet	Filet	12	-	3	3	12
Fouet	Fouet	11	(d6)	1	2	10
Fronde	Fronde	12	0	0,3	1	6
Hache	Hachette	9	0	1	6	40
Javelot	Javelot	9	0	1	4	8
Lasso	Lasso	12	-	2	2	5
Sarbacane	Sarbacane	8	-5	1	2	8



TABLE DES ARMES DE MELEE

COMPETENCE	ARME	FOR.	DEX.	+DOM.	ENC.	RESIST	PRIX
Bouclier	Bouclier léger				1	13	40
	Bouclier moyen				2	15	60
	Bouclier lourd				3	20	80
Dague	Dague	7	8	+1	0,5	8	30
Epée 1 main	Epée courte	8	9	+2	1	12	120
	Epée longue	9	10	+3	2	12	200
	Epée large	10	10	+3	2	14	200
	Epée bâtarde	12	10	+4	3	15	300
Epée 2 mains	Epée bâtarde	10	10	+4	3	15	300
	Grande épée	11	11	+4	4	13	500
Hache 1 main	Hachette	7	8	+1	1	6	40
	Hache de bataille	10	9	+3	2	8	80
Hache 2 mains	Hache de bataille	8	9	+3	2	8	80
	Grande hache	10	10	+4	3	10	150
Lance 1 main	Javeline	7	8	+1	1	4	8
	Lance courte	7	8	+2	2	5	12
Lance 2 mains	Lance longue	9	9	+2	3	6	20
Masse 1 main	Gourdin	7	7	-3	1	6	2
	Masse légère	8	8	+1	1	8	10
	Marteau	9	9	+2	2	13	80
	Masse lourde	12	9	+3	3	10	40
Masse 2 mains	Grand bâton	9	10	0	3	7	10
	Masse lourde	10	9	+3	3	10	40
Fléau	Fléau	7	10	+2	2	10	120
Pique 2 mains	Pique	9	9	+2	3	8	80
	Hallebarde	10	9	+3	4	8	80
Corps-à-corps	Poings, etc				(d4)*		

* Ce n'est pas un bonus aux dommages. Le résultat de ce d4 ne modifie pas le jet d'encaissement du défenseur, mais est directement subi par lui en perte d'Endurance. (voir chapitre LE COMBAT).

Cotte de mailles. La cotte de mailles se porte généralement par-dessus du cuir souple. Elle est constituée d'un assemblage de fines mailles de fer, sans solution de continuité aux articulations. Elle recouvre généralement le torse et l'abdomen, les épaules et les bras jusqu'au coude, et la tête par une capuche. Elle est lourde, encombrante et chère. C'est l'armure des troupes d'élite ou de choc.

Mailles + plaques. C'est l'armure «typique» des chevaliers. Chaque partie du corps est protégée par une pièce métallique façonnée sur mesure assujettie par des sangles de cuir. Les articulations sont protégées par des parties en mailles. Cette armure lourde est principalement utilisée par les cavaliers car il est difficile de se déplacer à pied ainsi paré.

Heaumes et casques. Toutes les armures sont censées s'accompagner d'un casque ou d'un heaume (sauf l'armure de cuir souple).

La protection apportée par le casque est comprise dans l'indice de protection. Si pour une raison ou une autre, le casque fait défaut, soustraire 1 à l'indice de protection.

Indice de protection. En abrégé : PROT. Il est représenté par un jet de dé. Quand le défenseur est touché, il retranscrit le résultat de ce jet au résultat de son jet d'encaissement avant de se reporter à la table des blessures. La protection est également retranscrite des dommages causés directement à l'Endurance par certaines attaques : corps-à-corps, fouet (voir chapitre LE COMBAT).

Malus armure. En abrégé : M.A. C'est un ajustement négatif qui s'applique à tous les jets d'Agilité pure et de Dérivée (donc d'Esquive). Ce malus est automatique, quelles que soient la taille et la force du personnage parce qu'une armure est supposée gênante et encombrante, même si l'on pos-

sède la force musculaire nécessaire pour la supporter.

***Filet, lasso.** Ces armes ne causent pas de dommages. Si le lancer est réussi, le défenseur est immobilisé/géné jusqu'à ce qu'il parvienne à se dégager en réussissant un jet de Dextérité. La difficulté de ce jet dépend de la réussite du lancer. Qui plus est, tant qu'il est immobilisé, le défenseur ne peut ni attaquer ni parer ; il peut esquiver, mais avec un malus identique à celui de son jet de Dextérité pour se dégager. Il peut tenter de se dégager chaque fin de round, jusqu'à ce qu'il réussisse.

***Fouet.** Ce n'est pas un bonus aux dommages. Le résultat de ce dé ne modifie pas le jet d'encaissement du défenseur, mais est directement subi par lui en perte d'Endurance. La protection éventuellement due à l'armure est naturellement soustraite du résultat de ce dé (voir chapitre LE COMBAT).

Encombrement. En abrégé : ENC. C'est l'encombrement de ce type d'armure exprimé en points d'encombrement.

Restrictions. Dans cette colonne sont notés les désavantages apportés par certains types d'armures.

Prix. C'est le prix moyen du type d'armure considéré exprimé en pièces de bronze. Selon les lieux, les circonstances et la qualité des armures, ces prix peuvent varier.

TABLE DES ARMURES

ARMURE	PROT.	M.A.	ENC.	RESTRICTIONS	PRIX
Cuir souple	d2	0	0		60
Cuir rigide	d4	-1	1		100
Cuir + métal	d4+2	-2	3		200
Cotte de mailles	d6+2	-4	5	pas de sprint	500
Mailles + plaques	d6+6	-6	9	ni course ni sprint	1000
Heaume				-3 en Vue et en Ouïe	(60)

DETERIORATION DES ARMES

Toutes les armes peuvent être détériorées et finir par se briser ; mais seules les armes contondantes, tranchantes ou tranchantes/contondantes peuvent infliger des dommages aux autres armes (c'est à dire principalement, les épées de taille, les haches et les masses). Considérées comme armes, les boucliers peuvent également être détériorés sous les chocs.

Quand une arme réussit à parer une attaque particulière ou critique, il existe une possibilité qu'elle subisse elle-même un choc de détérioration. Parer une attaque normale ou significative n'implique aucun risque de ce genre.

Il faut jouer alors un jet de **Résistance** sur la Table de Résolution. La caractéristique utilisée est le nombre actuel de points de résistance de l'arme. La difficulté ajustant le jet est égale au bonus aux dommages de l'attaquant (bonus d'arme + bonus personnel dû à la Force et à la Taille), auquel s'ajoute éventuellement un ajustement de condition :

Part. parée par sign.	-2
Part. parée par part.	0
Part. parée par Crit.	+1
Crit. parée par part.	-2
Crit. parée par crit.	0

Si le jet de résistance réussit, l'arme résiste et rien ne se passe. Si le jet échoue, les points de résistance de l'arme sont diminués d'un nombre égal (en valeur absolue) à la difficulté ayant ajusté le jet. Quand une

arme ou un bouclier tombe à zéro point de résistance, la détérioration est complète. L'arme ou le bouclier sont brisés, hors d'usage.

Exemple. L'attaquant armé d'une grande hache de bataille et ayant un bonus aux dommages total de +5 (+4 + +1) réussit une attaque particulière. Le défenseur possède un bouclier léger de 13 points de résistance. L'attaque étant particulière, il doit parer au minimum avec une significative (voir chapitre LE COMBAT). Supposons

qu'il réussisse une parade avec une réussite significative. Il devra jouer pour son bouclier un jet de **Résistance** ajusté ainsi : +5 (bonus aux dommages de l'attaquant) + (-2) (particulière parée par significative) = +3. Sur la Table de Résolution, 13 à 7 donne 19%. Le défenseur joue 1d100 et obtient 65. Le jet est manqué et son bouclier perd 7 points de résistance, ce qui le ramène à 6.

Aucune réussite spéciale n'est applicable aux jets de résistance.



DETERIORATION DES ARMURES

Seules les armes contondantes, tranchantes ou tranchantes/contondantes peuvent détériorer les armures.

Chaque fois que la protection (nombre obtenu en jouant le dé d'indice de protection) permet de rétrograder d'un type de blessure sur la Table des Blessures, l'armure encaisse des points de détérioration. Ceci pour simuler le fait que si, par exemple, le défenseur n'encaisse qu'une blessure légère alors que, potentiellement, le coup pouvait causer une blessure grave, c'est que l'armure souffre à sa place. Les points de détérioration encaissés par l'armure sont trouvés sur la table suivante :

- Critique à grave	6
- Grave à légère	4
- Légère à contusion	2

Ces encaissements sont cumulatifs. Par exemple : critique à contusion = 6 + 4 + 2 = 12.

Chaque fois qu'une armure a encaissé pour 10 points de détérioration, son indice de protection baisse de 1.

Exemple. Une armure de cuir rigide = 1d4 ayant souffert 10 points de détérioration n'a plus qu'un indice de protection de 1d4-1. Si elle en encaisse encore dix autres, son indice passera à 1d4-2. S'il arrive qu'elle tombe à 1d4-4, elle n'est plus que lambeaux irrécupérables.



LE MATERIEL

CONTENANTS

1 sac à dos, 30 litres
1 besace en cuir, 10 litres
1 outre de peau, 2 litres
1 bourse de peau, 0,3 litre
1 sac de toile, 50 litres
1 carquois, 12 flèches
1 fiole de verre, 0,2 litre
1 chaudron en cuivre, 3 litres

OUTILS DIVERS

1 pelle
1 marteau
1 scie
12 gros clous en fer
1 grappin
10 mètres de corde solide
1 couteau
12 flèches

ECLAIRAGE

1 chandelle (2 heures)
1 torche de résine (1 heure)
1 litre d'huile
1 lampe de cuivre
1 lanterne portable
1 briquet silex/amadou

ECRIURE

1 feuille de parchemin
0,2 litre d'encre noire
1 plume de métal
12 plumes d'oie
1 crayon à mine de plomb
1 écritoire

MUSIQUE

1 flûte de roseau
1 flûte à bec en bois
1 luth
1 harpe

NOURRITURE

1 livre de blé
1 litre de lait
1 oeuf
1 livre de pain
1 livre de fromage
1 livre de légumes
1 livre de fruits
1 poulet
1 livre de porc salé
1 litre d'huile
1 litre de bière
1 litre de vin

ENC. PRIX

0,5	1PA
	5PB
	2PB
	1PB
	1PB
	5PB
	1PB
1	3PA

ENC. PRIX

	2PE
	1PE
	1PA
0,5	1PA
1	5PA
	2PB

ENC. PRIX

	2PB
	1PB
	1PB
	1PE
	3PB
1	1PA

ENC. PRIX

	1PB
	1PA
1	7PA
2	5PA

SUST. PRIX

2	1PE
0,5	1PE
0,5	1PE
2	1PE
4	5PE
1	1PE
1	2PE
4	2PB
	2PB
	3PE
	5PE

NOURRITURE PREPAREE

Soupe maigre
Brouet
Soupe grasse
Omelette
Ragoût
Volaille
Rôti
Pâté, tourte

SUST. PRIX

0,5	1PE
1	2PE
2	4PE
3	6PE
4	3PB
4	3PB
4	5PB
4	5PB

AUBERGE, pour une nuit

Dortoir commun
Chambre particulière
Eau chaude
Ecurie (+ fourrage)

PRIX

5PE
1-10PB
5PE
1PB

ANIMAUX VIVANTS

Mouton
Porc
Boeuf
Poulet
Cheval de trait
Cheval de selle

PRIX

4PA
8PA
2PO
2PB
1PO
3PO
4-10PO

VETEMENTS

1m20 de tissu de laine
1m20 de tissu de lin
1m20 de tissu de velours
1m20 de tissu de soie
1 tunique de laine
1 tunique de lin
1 tunique de soie
Chausses de laine
Chausses de velours
Chausses de peau
1 robe de laine
1 robe de velours
1 robe de soie
1 veste de laine
1 veste de velours
1 veste de peau
1 manteau de laine
1 manteau de velours
1 manteau de fourrure
Sandales
Bottes souples
Bottes dures
1 ceinturon
1 chapeau de cuir
Gants de peau

ENC. PRIX

	1PB
	2PB
	3PA
	3PA
	2PB
	4PB
	6PA
	2PB
	6PA
	2PA
	3PB
1	12PA
	12PA
	2PB
	10PA
1	1PA
1*	2PB
1*	12PA
1*	1-5PA
	3PB
1	1PA
1*	4PA
	5PB
	5PB
	1PA

*l'embreusement des vêtements ne compte pas s'ils sont portés sur soi, sauf ceux suivis d'un astérisque.

ENCOMBREMENT

Deux idées différentes sont réunies sous la même appellation d'encombrement :

D'une part le volume d'un objet et sa forme plus ou moins maniable à transporter, d'autre part son poids. C'est ainsi, par exemple, qu'une lance longue, dont la hampe est en bois, n'est pas très lourde, mais encombrante.

L'encombrement des objets est exprimé en points d'encombrement.

Pour déterminer l'encombrement réel d'un objet exprimé en points d'encombrement, on considérera toujours sa source d'encombrement maximum : sa taille ou son poids, selon les cas. De ce fait, dans les listes qui suivent, l'encombrement d'un objet n'est indiqué que lorsqu'il provient essentiellement de sa taille ou de sa forme, ou quand sa taille/forme et son poids coïncident en

termes d'encombrement. Quand il n'est pas indiqué, il doit être figuré d'après le poids relatif de l'objet, ou le poids relatif d'un ensemble d'objets. Ces poids ne sont pas indiqués parce que beaucoup trop variables ; c'est au Gardien des Rêves de faire l'approximation du poids des objets portés par les personnages.

Le poids est traduit en points d'encombrement selon la règle suivante : 2 kilogrammes = 1 point d'encombrement (voir chapitre L'ACTION).

LES PRIX

Les tables précédentes fournissent des listes d'objets usuels que les personnages peuvent vouloir se procurer, acheter, vendre. Les prix sont exprimés en pièce d'or (PO), d'argent (PA), de bronze (PB) ou d'étain (PE). Ces barèmes ne sauraient fournir une idée complète du commerce. Les prix peuvent varier considérablement selon les lieux et les circonstances. L'utilité de ces tables est de fournir des points de comparaison.

SUSTENTATION

Pour les denrées alimentaires, les points de sustentation (SUST.) indiqués correspondent à la quantité (poids) d'aliment indiquée.

VÊTEMENTS

L'encombrement des vêtements ne compte pas s'ils sont portés sur soi, sauf ceux suivis d'un astérisque *. Il compte par contre si les vêtements sont transportés, dans un sac par exemple. C'est au Gardien des Rêves d'en évaluer approximativement le poids pour le traduire en points d'encombrement.

CONTENANTS

La capacité des contenants (sacs, bourses, etc) est exprimée en litres. Ce qui ne veut pas dire qu'on doive forcément y mettre du liquide. Mais visuellement, il est plus facile de se représenter le volume d'un litre (1 décimètre cube) et de voir ainsi quand un sac est plein.

HERBES, POISONS & ANTIDOTES

L'unité de mesure des herbes et plantes médicinales ou toxiques fraîches est le brin. Quand elles sont séchées et/ou réduites en poudre, elles sont mesurées en pépins, comme les gemmes. Un brin d'herbe fraîche donne un pépin de matière sèche.

Herbes de soin

La description de leurs vertus est donnée au chapitre LA SANTE. Les prix indiqués ci-dessous sont les prix moyens appliqués dans les grandes cités. Ils peuvent varier grandement, à l'appréciation du Gardien des Rêves selon son scénario.

Type d'Herbe	Prix au brin
Fausse syphe	2PE (pépin)
Suppure	3PE
Méritoine	6PE
Ortigal	1PB
Ortigal noir	2PB
Béladane	3PB
Faux Murus	4PB
Murus	6PB
Tanémel	9PB
Tanémel doré	2PA

Les Poisons

Le fonctionnement des poisons est donné au chapitre LA SANTE. Les poisons ci-après sont donnés à titre d'exemple. Ce sont les plus courants ; mais chaque Gardien des Rêves est libre de concocter ses poisons personnels.

Chaque poison est défini par son nom, sa rapidité, sa puissance, sa malignité. Vient ensuite sa description, son dosage (c'est à dire la quantité minimum pour que les effets indiqués se produisent) et ses symptômes. Enfin, la liste des antidotes possibles pour chacun.

Dosage. Si une dose inférieure est donnée, aucun effet ne se produit. Si une dose supérieure est donnée, il faut qu'elle soit au minimum du double de la quantité normale. Dans ce cas, ni la puissance ni la rapidité ne sont doublées, mais tout se passe comme si la victime était empoisonnée deux fois. Quand vient le moment de jouer un jet de Constitution ou de Vie, elle en joue deux au lieu d'un, et applique éventuellement deux fois les résultats. Même processus pour une triple dose. Une quadruple dose

n'a aucun effet particulier. C'est à dire qu'au-delà d'une triple dose, l'effet reste le même (3 jets de Constitution ou de Vie au lieu d'un seul).

Malignité. Ce nombre représente la difficulté à détecter à temps le poison (par Vue, Goût ou Odorat, selon les cas) ; c'est également la difficulté à diagnostiquer le type d'empoisonnement, c'est à dire savoir à quel poison on a affaire ; puis c'est la difficulté pour connaître l'antidote si le diagnostic est correct. Toutefois, en ce qui concerne la détection et le diagnostic, une double dose diminue la malignité de 3 points et une triple dose de 6. Autrement dit, une forte dose rend le poison plus détectable et ses symptômes plus évidents. Une forte dose, par contre, ne diminue pas la malignité en ce qui concerne la connaissance de l'antidote.

Antidotes. Plusieurs antidotes sont possibles pour un même poison. Chacun possède un pourcentage de succès. Sur un cas d'empoisonnement donné, un antidote donné ne peut être essayé qu'une fois. On joue le pourcentage indiqué ; si le jet réus-

sit, l'antidote fait effet et l'empoisonnement est neutralisé ; s'il échoue, il faut essayer un autre antidote.

Diagnostic. Le jet d'Intellect/Médecine-Malignité ne peut être tenté qu'une seule fois par empoisonnement (on sait ou on ne

Prévention. On peut boire un antidote à titre préventif. Son effet potentiel durera un nombre d'heures égal au Facteur-Temps de Constitution (F.T.CONST.) du personnage. Si plusieurs antidotes sont bus préventivement, ils se nuisent l'un à l'autre. En cas d'empoisonnement, le pourcentage de



sait pas). Un diagnostic exact fait automatiquement connaître l'antidote le plus faible (celui dont le % est le plus bas). Si le jet d'Intellect obtient une réussite significative, on connaît aussi le suivant (toujours en partant du plus faible) ; avec une particulière, on connaît encore le suivant ; et avec une réussite critique, on les connaît tous.

Note. Le diagnostic doit être joué à chaque cas d'empoisonnement. Mais si un personnage retombe sur un poison déjà connu, il peut ne pas avoir besoin de tirer un jet de dés s'il se trouve qu'il connaît déjà le ou les antidotes.

succès sera non pas celui du meilleur antidote, mais la moyenne de tous les antidotes absorbés.



QUELQUES POISONS INGESTIFS

Les poisons ingestifs ne font effet que s'ils sont avalés.



LE POIVRE BLEU

Rapidité	6 minutes
Puissance	1
Malignité	7
Description	Baie bleue poussant dans un environnement de collines en climat chaud et sec. Le Poivre Bleu est directement toxique. Il est réduit en poudre sans préparation alchimique.
Dosage	4 pépins
Symptômes	Soif, brûlures d'estomac.
Antidotes	Tanémel Doré 100% Tanémel 80% Murus 50% Gelée Royale 20%



LA PLEUREUSE

Rapidité	1 minute
Puissance	2
Malignité	1
Description	La Pleureuse est un petit champignon blanc filiforme croissant dans les forêts tempérées humides. Un champignon moyen a une taille de 3 brins (3 pépins). Il est directement toxique, sans préparation alchimique.
Dosage	3 pépins (1 champignon)
Symptômes	Sueurs, déshydratation, larmes.
Antidotes	Racine de Tubercule 100% Orgue de Nuit 80% Gelée Royale 50% Murus 25%



LA CRAPAUVURE

Rapidité	2 minutes
Puissance	3
Malignité	2
Description	La Crapauvure est le nom donné à la semence d'un crapaud galeux mort d'insolation. Les effets véritables toxiques sont obtenus par une opération alchimique de difficulté -2. Le résultat est une poudre grisâtre.
Dosage	5 pépins
Symptômes	Vertiges et désirs lubriques incontrôlables.
Antidotes	Lait de Lune 100% Sable-Poudre 100% Gelée Royale 30% Liquore de Bagdol 25%



LA CREVE-COEUR

Rapidité	2 minutes
Puissance	4
Malignité	9
Description	La Crève-Cœur est une huile toxique obtenue par une opération alchimique de difficulté -7. C'est une huile translucide et presque sans saveur.

Dosage	2 centilitres
Symptômes	Étouffements, maux de cœur.
Antidotes	Perles de Bjwal 100% Bitume de Camphre 60% Tournegraine 40%



LE SUCRE DE XOTEL

Rapidité	5 minutes
Puissance	5
Malignité	4
Description	Le Xotel est une baie rouge poussant dans les montagnes nordiques. Son sucre toxique est obtenu par une opération alchimique de difficulté -7. C'est un sucre blanc légèrement moussant.

Dosage	2 pépins
Symptômes	Troubles visuels, hallucinations.
Antidotes	Huile de Sélikanthe 100% Tanémel Doré 70% Tanémel 50% Elixir des Gnomes 20% Gelée Royale 10%



LE SEL NOIR

Rapidité	5 rounds (30 secondes)
Puissance	6
Malignité	5
Description	Le Sel Noir est une poudre noire, légèrement salée, extrêmement soluble, obtenue par une opération alchimique de difficulté -8.

Dosage	1 pépin.
Symptômes	Troubles de la parole, paralysie faciale.
Antidotes	Bitume de Camphre 100% Topazoïne 50% Lait de Lune 30% Sable-Poudre 10%



LE NACRON

Rapidité	10 minutes
Puissance	7
Malignité	3
Description	Le Nacron est une préparation alchimique de difficulté -9, à base d'extraits d'un coquillage (le Nacron) et d'encre de pieuvre gélatineuse. C'est une poudre rose légèrement nacrée.

Dosage	4 pépins.
Symptômes	Sensation de froid, durcissement des extrémités.



Antidotes	Tournegraine 100% Sable-Poudre 80% Lait de Lune 20%
-----------	---



LE SARIPHAGE

Rapidité	30 minutes
Puissance	8
Malignité	8
Description	Le Sariphage est un extrait de cactus. C'est un lait légèrement crayeux, obtenu par une opération alchimique de difficulté -10.

Dosage	3 centilitres.
Symptômes	Engourdissement progressif.
Antidotes	Topazoïne 100% Orgue de Nuit 60% Huile de Sélikanthe 30% Racine de Tubéronce 10%



L'ALCIMOINE

Rapidité	1 minute
Puissance	9
Malignité	6
Description	L'Alcimoine est une fleur pourpre poussant en bordure des marais. Ses principes toxiques sont isolés par une opération alchimique de difficulté -11. L'extrait d'Alcimoine est une poudre brune.

Dosage	2 pépins
Symptômes	Insensibilité, engourdissement, perte du goût et de l'odorat.

Antidotes	Elixir des Gnomes 100%
	Orgue de Nuit 50%
	Tanémel Doré 30%
	Tanémel 15%
	Huile de Sélikanthe 10%
	Gelee Royale 05%



ESSENCE THANATAIRE

Rapidité	3 rounds (18 secondes)
Puissance	10
Malignité	10
Description	L'Essence Thanataire est un liquide bleu pâle, très volatile, de la même consistance et densité que l'eau. Cette préparation hautement toxique est obtenue par une opération alchimique de difficulté -13.
Dosage	1 centilitre
Symptômes	Extinction des sens, sensation de chute et d'angoisse.
Antidotes	Il n'existe pas d'Antidote entièrement fiable contre l'Essence Thanataire. Perles de Bjwal 80% Bitume de Camphre 30% Topazoïne 20% Lait de Lune 10%

QUELQUES VENINS DE LAME



Les venins de lame servent à empoisonner les armes telles que, par exemple, les pointes de flèches ou les dagues. Pour que le venin fasse effet, il faut que l'arme produise au minimum une blessure légère. Tous les venins de lame se présentent sous la forme d'un liquide huileux. Il en faut 1 centilitre pour empoisonner une pointe de flèche, et 4 centilitres pour empoisonner une dague. Contrairement aux poisons ingestsifs, le dosage ne peut pas être modifié : un dosage inférieur n'a aucun effet, et un trop grande quantité reste sur la lame.

LA MAUVEZE

Rapidité	2 minutes
Puissance	2
Malignité	4
Description	Ce venin est tiré d'une plante urticante et vénéneuse, la Mauvèze, par une opération alchimique de difficulté -3.
Symptômes	Démangeaisons horribles, éruption de gros boutons rouges.
Antidotes	Racine de Tubéroncle 100% Tanémel Doré 100% Tanémel 80% Lait de Lune 50% Teinture d'Erozonne 30%

L'ARACHNAIRE

Rapidité	1 minute
Puissance	4
Malignité	3
Description	Cette préparation est obtenue à base de venin d'Araignée Rouge par une opération alchimique de difficulté -5.
Symptômes	Eruption de plaques rouges, enflément.
Antidotes	Liquor de Bagdol 100% Topazoïne 50% Sable-Poudre 10%

LE VENT DU NORD

Rapidité	2 rounds (12 secondes)
Puissance	6
Malignité	5
Description	Cette préparation foudroyante est obtenue à base de divers venins de serpents par une opération alchimique de difficulté -8.
Symptômes	Intense froid glacial interne.
Antidotes	Teinture d'Erozonne 90% Tournegrass 50% Huile de Sélikanthe 10%

LA DOUCE AMIE

Rapidité	5 rounds (30 secondes)
Puissance	8
Malignité	6
Description	La Douce Amie est un venin de lame obtenu à base de suc de diverses fleurs vénéneuses, par une opération alchimique de difficulté -10.
Symptômes	Engourdissement euphorique.
Antidotes	Perles de Bjwal 90% Lait de Lune 25% Teinture d'Erozonne 20% Liquor de Bagdol 10%

PRIX DES POISONS ET DES VENINS

Ni l'un ni l'autre ne sont généralement en vente libre, et leurs prix peuvent varier considérablement. Les prix indiqués ci-après sont les prix de revient pour l'alchimiste qui les fabrique. Il est suggéré que leur prix de vente soit au moins de 10 à 20 fois plus élevé. (Le prix indiqué est pour 1 pépin ou 1 centilitre.)



QUELQUES ANTIDOTES

La plupart sont des préparations alchimiques. Tous sont ingestsifs. Quel que soit l'Antidote, une dose (1 potion) fait toujours 20 centilitres. Dans le cas d'un empoisonnement ingestsif à double ou triple dose, il faut naturellement une double ou triple dose d'Antidote. Les prix indiqués sont les prix de revient d'une dose de 20 centilitres. Selon les alchimistes, la dose peut être vendue 2 à 10 fois plus cher.

BITUME DE CAMPHRE, préparation alchimique complexe, difficulté -9. 7PA.

ELIXIR DES GNOMES, préparation alchimique complexe, difficulté -9. 5PA.

GELEE ROYALE, gelee royale d'abeille naturelle. 10PB.

HUILE DE SELIKANTHE, préparation alchimique complexe, difficulté -7. 3PA.

LAIT DE LUNE, préparation alchimique complexe, difficulté -6. 4PA.

LIQUEUR DE BAGDOL, préparation alchimique complexe, difficulté -9. 5PA.

MURUS, simple décoction d'Herbe de Soin. 24PB.

ORGUE DE NUIT, simple décoction d'un champignon des forêts tempérées. 15PB.

PERLE DE BJWAL, préparation alchimique complexe, difficulté -11. 8PA.

RACINE DE TUBERONCLE, simple décoction des racines d'une graminée des plaines nordiques. 15PB.

SABLE-POUDRE, préparation alchimique complexe, difficulté -5. 3PA.

TANEMIEL, simple décoction d'Herbe de Soin. 27PB.

TANEMIEL DORE, simple décoction d'Herbe de Soin. 4PA.

TEINTURE D'EROZONNE, préparation alchimique complexe, difficulté -10. 8PA.

TOPAZOINE, préparation alchimique complexe, difficulté -8. 6PA.

TOURNEGRAISSE, préparation alchimique complexe, difficulté -8. 10PB.

Poivre bleu	4PB
Pleureuse	2PB
Crapauvure	4PB
Crève-Coeur	8PB
Xotel	8PB
Sel Noir	1PA
Nacron	2PA
Sariphage	2PA
Alcimoine	3PA
Essence	
Thanataire	6PA
Mauvèze	4PB
Arachnaire	6PB
Vent du Nord	1PA
Douce Amie	2PA

L'HERBE DE LUNE

(Herbe de Rêve)

Cette herbe, très prisée des magiciens, possède la vertu d'enrichir le rêve de celui qui la consomme. Ses feuilles sont minuscules, en forme de polygone à sept côtés, d'un bleu très pâle presque translucide. Elle ne croît que dans les montagnes au-dessus de 2000 mètres. Sa puissance dépend de la phase lunaire de la nuit où elle est cueillie. Elle doit toujours être cueillie la nuit, et qui plus est, au moment où la lune l'éclaire directement. Faute de ces conditions, sa puissance est nulle et l'herbe n'a aucune vertu particulière.

Phase lunaire	Puissance
Nouvelle lune à premier quartier	1d3 (1 à 3)
Premier quartier à Pleine Lune	1d6 + 2 (3 à 8)
Pleine Lune	1d6 + 4 (5 à 10)
Pleine Lune à second quartier	1d6 (1 à 6)
Second quartier à Nouvelle Lune	1d2 (1 à 2)
Nouvelle Lune	0

L'Herbe de Lune peut être fumée une fois séchée, ou bue en décoction. Dans tous les cas, une dose doit être composée de 7 brins. Une dose inférieure n'a aucun effet ; une dose supérieure doit être composée de 14 brins au minimum, puis de 21, 28 et ainsi de suite par multiples de 7.

Pour chaque dose, le consommateur doit jouer un jet de Résistance. Ce jet est joué normalement sur la Table de Résolution, en prenant pour Caractéristique le nombre de points actuels de rêve du consommateur, et pour difficulté la puissance de l'Herbe.

Si le jet de Résistance réussit, le consommateur résiste au pouvoir de l'Herbe et celle-ci n'a aucun effet.

Si le jet de Résistance échoue, l'Herbe donne immédiatement au consommateur autant de points de Rêve qu'elle a de puissance ; mais, en revanche, le consommateur perd immédiatement autant d'Endurance.

Dans tous les cas, le nombre maximum de points de rêve qu'un personnage puisse avoir est sa Caractéristique Rêve multipliée par 3.

Exemple. Artighel, qui a actuellement 14 points de Rêve, fume une pipe contenant une triple dose d'Herbe de Lune (21 brins) de puissance 5. Il joue un premier jet de résistance : 14 à 5 donne 35%. Avec un 76, Artighel échoue et l'Herbe fait donc effet, lui donnant 5 points de Rêve (et lui coûtant 5 points d'Endurance). Artighel continue sa pipe et joue un second jet de résistance. Il a maintenant 19 points de Rêve. 19 à 5 donne 47%. Avec un 53 Artighel échoue encore. Il reprend 5 points



d'Endurance, mais gagne encore 5 points de Rêve.

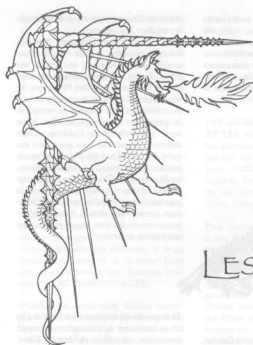
Il termine sa pipe et joue un troisième jet. Il a maintenant 24 points de Rêve. 24 à 5 donne 60%. Avec un 50, Artighel réussit, et cette fois l'Herbe ne lui apporte plus rien (il ne perd pas non plus d'Endurance).

Artighel ayant 14 en caractéristique Rêve, le nombre maximum de points de Rêve qu'il puisse avoir est de toute façon limité à $14 \times 3 = 42$.

PRIX DE L'HERBE DE LUNE

C'est une Herbe rare et chère. Le prix moyen d'une dose (7 brins) équivaut à sa puissance en pièces d'argent. Dans l'exemple ci-dessus, le riche Artighel a fumé pour 15 pièces d'argent.





LES CREATURES

LES AGES

Durant le **Premier Age**, un âge si lointain que le temps exact s'en est perdu dans la mémoire des hommes, un âge probablement légendaire, les Dragons aimaient à se représenter eux-mêmes dans leurs rêves : c'était l'Age des Dragons. Les Dragons possédaient alors tout le pouvoir : pouvoir de rêveur et pouvoir de rêver (spirituel et temporel, pourrait-on dire) et il n'y avait pas de magiciens. La magie existait, de fait, mais elle était l'émanation directe de chaque Dragon effectivement présent sur la terre. Et les hommes (que l'on appellera Humains pour les distinguer en tant que race) étaient soumis à toutes les volontés de ces grands seigneurs de lumière. De fait, on ne sait que peu de chose de cet âge légendaire, sinon que les Dragons y ont bâti des palais fabuleux où les Humains étaient leurs serviteurs.

Les Ogres et les Gnomes datent également du **Premier Age**, comme deux variantes de l'archétype humain selon l'humour très particulier des Dragons. Ces créatures sont humanoïdes en ce sens que leur morphologie générale est très proche de celle de l'Humain. Mais les Gnomes sont aussi petits et adroits que les Ogres sont grands et balourds. D'après les légendes contradictoires et enjolivées, les Gnomes et les Ogres auraient été les seuls Humanoïdes à refuser la seigneurie absolue des Dragons. Mais rien de précis n'est évoqué sur leurs éventuelles victoires ou défaites. Les Gnomes vivaient dans le cœur des montagnes, experts métallurgistes et joailliers. Les Ogres

vivaient dans les forêts et les collines escarpées, chasseurs avant tout.

Les premières gemmes furent trouvées par les Gnomes. La particularité des gemmes est de pouvoir être enchantées et de rester en elles-mêmes une part du Rêve des Dragons. Le premier magicien fut-il un Gnome ? Est-ce la découverte des gemmes qui signifia la fin du **Premier Age** ?... Les Sages en sont encore à discuter longuement sur le sujet.

La fin du **Premier Age** fut marquée par d'énormes bouleversements. Les Dragons disparurent, leurs palais s'écroulèrent sur leurs serviteurs ; et le départ des maîtres s'accompagna de cataclysmes. Les fleuves changèrent de cours, les montagnes changèrent de place, des forêts poussèrent là où s'étendait le désert... Comme si, ayant cessé de s'intéresser à leur « jeu », les Dragons avaient décidé de tout mélanger avant de partir. A ce sujet, les Sages ont naturellement l'explication qu'on connaît. Pour eux, la fin du soi-disant **Premier Age** est simplement la marque d'un réveil massif des Dragons. Ne pas oublier que les Dragons étaient présents sur la terre parce qu'ils se rêvaient eux-mêmes, et non contents de se rêver eux-mêmes, ils rêvaient le reste : à savoir leurs serviteurs humains, les Gnomes, les Ogres et tous les animaux et créatures de leur imagination qui peuplent les terres et les mers. Le réveil d'un grand nombre d'entre eux a bouleversé tout cela, comme un coup de chiffon sur une peinture encore fraîche.

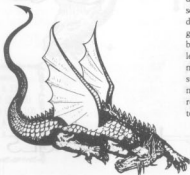
Puis ils se sont rendormis.

On sait davantage de choses sur la fin du Second Age que sur son début. Et sa fin fut très semblable à celle du premier. Il semble désormais sûr que les Dragons ont bel et bien le réveil agité.

On dit que le Second Age a duré dix mille ans. Durant ces cents siècles s'est développée une science nouvelle et puissante : la magie. Ayant probablement les Gnomes à son origine, elle fut surtout maîtrisée par les Humains. Et le Second Age fut appelé l'Age des Magiciens. Ce fut un âge de prospérité, un âge où s'érigèrent des cités et des palais dont les Humains étaient cette fois les maîtres, un âge où ce furent les Dragons qui obéirent aux Humains par l'intermédiaire de la magie. Mais ce fut surtout un âge de sang, un âge de guerres continues entre les Humains eux-mêmes, entre les magiciens eux-mêmes, chacun cherchant à accaparer le plus grand pouvoir pour lui-même, à devenir l'équivalent des Dragons du premier Age. Il paraît qu'à la fin du Second Age, un Humain sur dix était magicien.

Durant cet âge furent découverts des sortilèges et des rituels d'une puissance inouïe (et heureusement retombés dans l'oubli). L'usage de la magie était si intensif et si continu qu'il arriva ce qui devait arriver : le rêve craqua. Comme un tissu que se dispute une foule, chacun tirant de son côté, la trame du rêve se déchira. Or, si les Dragons rêvaient ce monde, les magiciens étaient bien placés pour savoir qu'ils en rêvaient parallèlement une infinité d'autres. Par les multiples déchirures, les rêves se mêlèrent. Des magiciens tentèrent de colmater les brèches et ne firent que les agrandir. D'autres, utilisant cela comme une arme, s'ingénierent à provoquer des déchirures

encore plus grandes pour y perdre leurs ennemis. Nombre d'Humains, voire des provinces entières disparurent sans laisser de traces, aspirés vers d'autres dimensions du rêve, cependant que par des déchirures à l'effet inverse, des hordes de créatures venues d'autres rêves déferlèrent dans le monde.



Parmi ces envahisseurs, il y eut les Groins, les plus belliqueux, les plus bestiaux de tous, humanoïdes aux faciès porcins. Il y eut les Hommes Bleus, humanoïdes à la morphologie complètement humaine, plutôt beaux une fois acceptée la couleur uniformément bleue de leur peau, mais à la logique incompréhensible et aux coutumes rituelles éfarfantes. Il y eut les Saures, hommes sauriens, froids et cruels. Puis les Chafouins, humanoïdes blafards et visqueux, lâches et toujours embusqués dans l'ombre, apparus on ne sait trop ni comment, ni quand. Et en plus de ces humanoïdes, nombre d'animaux étranges et de créatures monstrueuses qui transformèrent bientôt le rêve en cauchemar.

Alors les Dragons s'agitèrent et se retournèrent dans leur sommeil...

C'est aujourd'hui le Troisième Age. On fait dater son début à mille ans déjà. Et le monde semble toujours en être à son début... Peu de cités ont survécu aux cataclysmes de la fin de l'Age des Magiciens. Le monde est redevenu un territoire immense et inconnu, ça et là parsemé de vestiges et de pièges. Les déchirures, en effet, ne se sont pas refermées. Combien d'âges devront-ils se succéder pour que le rêve soit guéri ? Aujourd'hui, ses plaies sont encore béantes. Si les Groins, les Hommes Bleus, les Saures et les Chafouins se sont fermement installés et luttent pour s'assurer la suprématie dans ce qu'ils considèrent désormais comme leur monde, d'autres créatures ne cessent d'arriver encore par des « portes » restées ouvertes.

Et le monde est toujours aussi instable ; les rêves continuent de s'interpénétrer, mystérieusement, ou parfois, visiblement. Certaines déchirures sont en effet visibles. Elles se traduisent par un effet d'optique, une sorte de fluorescence de l'air ambiant. Ces effets sont vulgairement appelés « nuages mauves » et « nuages jaunes ». Ces déchirures visibles permettent le passage d'un rêve à un autre, mais toujours à sens unique ; de fait, les « nuages » sont complémentaires et réciproquement l'envers l'endroit l'un de l'autre. Quand on entre dans un nuage mauve, on change de rêve et on arrive dans le nouveau par un nuage jaune, il ne se passe rien : on ne peut pas revenir en arrière. Si on le pouvait, il est probable que les Groins et autres Chafouins seraient depuis longtemps retournés dans leur rêve d'origine.

DESCRIPTION DES CRÉATURES

LES HUMANOÏDES

Les humanoïdes sont définis par les mêmes caractéristiques que les humains. Mais tandis que l'étendue des caractéristiques humaines est de 6 à 15 (tirées avec 1d10 + 5), la plupart des caractéristiques des humanoïdes ont une étendue différente.

Pour chaque type d'Humanoïde, on retrouvera la liste des 20 caractéristiques et 3 séries de nombres en regard de chacune d'elles. D'abord le jet de dés permettant d'obtenir aléatoirement la caractéristique ; puis, entre parenthèses, l'étendue de la caractéristique ; puis enfin le nombre cor-

respondant à une caractéristique moyenne.

- Exemple. Voyons la Taille et l'Apparence des Groins :
- TAILLE 1d10 + 3 (4-13) 8
- APPARENCE 1d4 + 2 (3-6) 4

Lors de la création d'un scénario, le Gar-

dien des Rêves peut, s'il le désire mettre en scène des Groins moyens, utiliser les caractéristiques moyennes. D'après l'exemple ci-dessus, tous ses Groins auront alors 8 en Taille et 4 en Apparence. S'il désire des individus supérieurs ou inférieurs à la moyenne, il peut soit s'en remettre au hasard et tirer chaque caractéristique avec le jet de dés indiqué, soit choisir délibérément la hauteur de la caractéristique dans les limites indiquées.

Pour chaque type d'Humanoïde, on retrouvera également la définition des caractéristiques dérivées Mêle, Tir, Lancer et Dérivée, de même que les points de Vie, l'Endurance et le bonus personnel aux dommages. Ces différents points seront naturellement calculés à partir des caractéristiques moyennes. Si le Gardien des Rêves souhaite des individus différents, il devra recalculer ces données de la même façon que pour les personnages humains (voir chapitre LES PERSONNAGES).

L'Indice de protection indiqué correspond au type d'armure que portent généralement les Humanoïdes en question. Là encore, lors de la création d'un scénario, le Gardien des Rêves a toute licence pour leur faire porter des armures différentes ou même aucune armure du tout.

La Vitesse est figurée par 3 nombres successifs, qui correspondent respectivement au nombre de mètres parcourus par round en marche accélérée, course, sprint. Il s'agit ici aussi de la vitesse d'individus moyens.

Pour finir on trouvera la liste des compétences normalement maîtrisées par la moyenne des Humanoïdes en question. Le nombre entre parenthèses suivant chaque compétence correspond au niveau généralement développé par un individu moyen. Ici encore, selon les besoins de son scénario, chaque Gardien des Rêves peut abaisser ou augmenter le niveau de chaque compétence, de même qu'il peut inclure des compétences non citées.



Note. Pour les compétences de combat, l'initiative indiquée correspond au niveau mentionné et à une caractéristique directrice (Mêle, Tir ou Lancer) moyenne. Le bonus aux dommages (+dom.) de l'attaque est indiqué sans le bonus personnel dû à la Taille et à la Force; celui-ci doit éventuellement être ajouté.

LES ANIMAUX ET LES MONSTRES

Les animaux et les monstres ne sont définis que par un nombre limité de caractéristiques : Taille, Constitution, Force, Perception, Volonté et Réve. La Perception est une caractéristique globale pour Vue, Oïe, Oïat, Goût et Empathie.

Pour chaque type de créature, on trouvera la liste des caractéristiques et, comme pour les Humanoïdes, une série de 3 nombres en regard de chacune d'elles : jet de dés permettant d'obtenir la caractéristique aléatoirement, étendue de la caractéristique entre parenthèses, et caractéristique moyenne. Comme pour les Humanoïdes, le Gardien des Rêves peut sélectionner des individus moyens ou plus ou moins forts, plus ou moins faibles, dans les limites permises.

Pour les animaux et les monstres, on ne trouvera pas de caractéristiques dérivées telles que Mêle ou Dérivée, la morphologie particulière de chaque animal ou monstre ne pouvant se plier à la combinaison de caractéristiques utilisée pour les Humanoïdes. En revanche, chaque compétence sera considérée comme une caractéristique en elle-même, aussi bien les compétences de combat que les autres. Comme pour les caractéristiques véritables, chaque compétence/caractéristique sera suivie de 3 nombres : jet de dés, étendue, moyenne; puis d'un quatrième, à nouveau entre parenthèses : le niveau moyen développé dans la compétence par une créature moyenne.

Pour les compétences/caractéristiques de combat, on trouvera en outre le facteur d'initiative d'une créature moyenne (caractéristique divisée par 2 + niveau) et le bonus aux dommages, celui-ci étant calculé sans tenir compte du bonus personnel dû à la Taille et à la Force (et qui doit être éventuellement rajouté).

Exemple. Compétences de combat du Chat Sauvage :
 GRIFFER EN SAUTANT d10 + 8 (9-18) 13 (niv 3) init 9, + dom + 3 (soit + 1 griffe + 2 saut)
 GRIFFER A TERRE d10 + 5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom + 1
 MORDRE d6 + 6 (7-12) 9 (niv 3) init 7, + dom + 1
 ESQUIVE d10 + 8 (9-18) 13 (niv 5)
 Ainsi un Chat Sauvage moyen a 13 en compétence/caractéristique pour griffer

en sautant (d'une branche, par exemple), et 3 niveaux dans cette compétence. S'il choisit une attaque de difficulté zéro, par exemple, il a : $13 \div 3 + 3 = 84\%$ de chances de toucher. Mais le Gardien des Rêves peut choisir de faire apparaître un Chat avec 18, par exemple, dans cette compétence, et + 8 niveaux. Les chances de toucher de l'animal pour une même difficulté seraient alors de $18 \div 3 + 8 = 162\%$. Un terrible fauve.

Les points de Vie des Animaux et des Monstres sont calculés de la même façon que pour les Humanoïdes : moyenne de Taille + Constitution, exceptionnellement arrondie au chiffre supérieur. On trouvera pour chaque type de créature, les points de Vie d'un individu moyen.

L'Endurance est calculée en faisant la somme de : Taille + Constitution + bonus racial. Ce dernier bonus est indiqué sous forme de jet de dés. On trouvera l'Endurance d'un individu moyen déjà calculée.

Exemple. Endurance du Chat Sauvage :
 ENDURANCE (+ 2d6) 22
 La Constitution moyenne d'un Chat Sauvage est 10, sa Taille est 5, et la moyenne de 2d6 est $7, 10 + 5 + 7 = 22$.

Le bonus aux dommages personnel dû à la Force et à la Taille est obtenu de la même façon que pour les Humanoïdes (voir chapitre LES PERSONNAGES). On trouvera le bonus personnel d'un individu moyen.

L'indice de protection, dû à une peau épaisse, des écailles, ou une grande taille est valable, quant à lui, pour toutes les créatures du même type. Ce n'est pas un indice moyen. Certaines créatures ont un indice de protection défini par un simple nombre négatif. C'est le cas des créatures fragiles ou de petite taille. Ce nombre doit être ajouté (en valeur absolue) au jet d'encaissement de la créature quand elle est touchée. La Table des Blessures étant unique pour toutes les créatures, il est probable qu'un coup d'épée qui, par exemple, ne causerait qu'une blessure légère à un ours aurait toutes les chances de tuer net un lapin.

Exemple. L'indice de protection du Chat Sauvage est -2. S'il est touché, il doit ajouter 2 aux 2d10 de son jet d'encassement. Pratiquement, cela revient à dire que son adversaire a +2 aux dommages.

La Vitesse est figurée par 3 nombres successifs, qui correspondent respectivement au nombre de mètres parcourus par round de marche accélérée, trot, galop (voir chapitre L'ACTION pour les pertes d'Endurance). Toutefois, certaines créatures peuvent n'avoir qu'une ou deux vitesses, et d'autres peuvent avoir un bonus personnel de vitesse. Ce bonus, sous forme de jet de dés, représente un nombre supplémen-

taire de mètres parcourus par round pour une perte d'Endurance identique. Quand un tel bonus existe, il doit être calculé pour chaque créature. La vitesse indiquée est toujours comprise sans le bonus personnel.

Note. La liste des créatures ci-après n'est naturellement pas limitative. Il peut en exister une infinité d'autres, ne serait-ce que les simples animaux. A chaque Gardien des Rêves de les imaginer en prenant pour modèle les créatures citées.

Pour déterminer la caractéristique Taille d'un animal ou d'une créature, se référer à la table ci-contre à partir de son poids moyen en kilogrammes.

BONUS AUX DOMMAGES DES ARMES NATURELLES

Morsure (chat sauvage, loup)	+1
Grande morsure (tigre)	+2
Griffes (chat sauvage)	+1
Grandes griffes (tigre, ours)	+2
Cornes, défenses (sanglier)	+2
Grandes cornes, bois (cerf, glou)	+3
Ruade, piétinement (Alligat, cheval)	+4

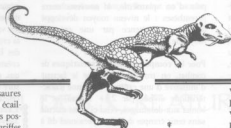


Ces bonus aux dommages s'entendent sans les bonus personnels dus à la Taille et à la Force de l'animal ou du monstre. Ces derniers doivent toujours être ajoutés aux dommages indiqués pour chaque attaque.

TAILLE

POIDS	TAILLE
moins de 1	1
1 à 5	2
6 à 10	3
11 à 20	4
21 à 30	5
31 à 40	6
41 à 50	7
51 à 60	8
61 à 65	9
66 à 70	10
71 à 75	11
76 à 80	12
81 à 90	13
91 à 100	14
101 à 110	15
111 à 130	16
131 à 160	17
161 à 200	18
201 à 300	19
301 à 400	20
401 à 500	21
501 à 600	22
601 à 700	23
701 à 800	24
801 à 900	25
901 à 1000	26
1001 à 1300	27
1301 à 1500	28
1501 à 2000	29
2000 et +	30

LISTE DES CRÉATURES



ALIGATES

Les Aligates sont des sortes de dinosaures de petite taille recouverts d'une peau écailleuse de couleur gris-bleu. Leurs pattes postérieures sont larges et munies de griffes recourbées qui leur servent de crampons quand ils courent ; leurs pattes antérieures sont minuscules. Ils se tiennent dans une position semi-verticale aidés par leur grosse queue annelée qui leur sert de balancier. Plutôt paisibles, les Aligates sont herbivores. Ils sont domestiqués dans certaines régions et servent d'animaux de bât et parfois de montures. Ils ne se battent généralement que pour se défendre. Ils bousculent leur adversaire pour le faire tomber et le piétiner au round suivant. Si l'adversaire est sonné après une bousculade réussie, il doit

réussir un jet d'Agilité/perte d'Endurance (ajustement) ou tomber. S'il tombe, la prochaine attaque de l'Aligat est un piétinement. Quand l'Aligat se sent attaqué par derrière, il peut donner un coup de queue simultanément à son attaque de bousculade ou de piétinement.

TAILLE	d6 + 16 (17-22) 19
CONSTITUTION	d10 + 10 (11-20) 15
FORCE	d10 + 12 (13-22) 17
PERCEPTION	d6 + 6 (7-12) 9

VOLONTÉ	d6 + 4 (5-10) 7
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	17
ENDURANCE	(+3d6) 45
+ dom	+4
Protection	d4 + 1
VITESSE	14/28 + d20/
BOUSCULADE	d10 + 5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom (d4 + 3)
PIÉTINEMENT	d10 + 12 (13-22) 17 (niv 3) init 11, + dom +4
COUP DE QUEUE	d10 + 5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom (d4 + 2)
ESQUIVE	d6 + 6 (7-12) 9 (niv 0)

CERF

Il s'agit du Cerf classique tel qu'on le trouve, par exemple, dans les forêts européennes. Herbivore, il n'hésite cependant pas à charger s'il se sent cerné.

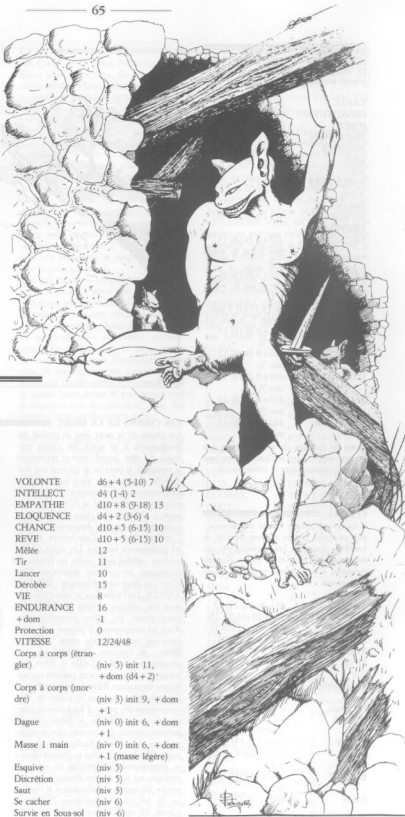
TAILLE	d4+16 (17-20) 18
CONSTITUTION	d6+10 (11-16) 13
FORCE	d10+8 (9-18) 13
PERCEPTION	d10+8 (9-18) 13
VOLONTÉ	d10+4 (5-14) 9
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	16
ENDURANCE	(+2d6) 38
+dom	+2
Protection	0
VITESSE	12/24+d6/48+2d10
CHARGE	d10+8 (9-18) 13 (niv 5) init 11, +dom +3 (+2)
COUP DE BOIS	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, +dom +3
ESQUIVE	d10+3 (4-13) 8 (niv 3)
SAUT	d10+10 (11-20) 15 (niv 5)

CHAFOUIN

Les Chafouins sont des Humanoïdes de petite taille, d'allure simiesque. Glabres, ils ont une peau blême et d'aspect huileux. Leur crâne a une forme légèrement aplatie ; le lobe de leurs oreilles est très développé ; ils ont des paupières très allongées et des yeux jaunâtres. Les Chafouins vivent nus ou presque, en bandes d'au moins dix individus. Leurs repaires d'élection sont les ruines, les cavernes et tous les endroits où ils peuvent se cacher. Omnivores, les Chafouins se nourrissent de tout avec néanmoins une prédilection pour la chair ; et toute victime, humaine ou animale, est bonne à manger. Lâches et rusés, ils n'attaquent jamais de front et, d'une manière générale, n'attaquent que quand le rapport de force est d'au moins 3 contre 1 en leur faveur. Leur tactique usuelle est la surprise, l'embuscade ; ils cherchent à étrangler par derrière. Leurs longs doigts ont pour cela une puissance étonnante. Quand la mêlée est déclarée, ils cherchent à faire tomber leurs adversaires et commencent déjà à donner des coups de dents. Certains d'entre eux peuvent être armés, de dagues ou de masses légères, mais c'est peu fréquent.

TAILLE	d4+4 (5-8) 6
APPARENCE	d4+2 (3-6) 4
CONSTITUTION	d10+5 (6-15) 10
FORCE	d6+6 (7-12) 9
AGILITE	d10+10 (11-20) 15
DEXTERITE	d10+8 (9-18) 13
VUE	d6+6 (7-12) 9
OUÏE	d10+10 (11-20) 15
ODORAT	d10+5 (6-15) 10
GOUT	d10+5 (6-15) 10

VOLONTÉ	d6+4 (5-10) 7
INTELLECT	d4 (1-4) 2
EMPATHIE	d10+8 (9-18) 13
ELOQUENCE	d4+2 (3-6) 4
CHANCE	d10+5 (6-15) 10
REVE	d10+5 (6-15) 10
Mêlée	12
Tir	11
Lancer	10
Dérobée	15
VIE	8
ENDURANCE	16
+dom	-1
Protection	0
VITESSE	12/24/48
Corps à corps (étrangler)	(niv 5) init 11, +dom (d4+2)
Corps à corps (mordre)	(niv 3) init 9, +dom +1
Dague	(niv 0) init 6, +dom +1
Masse 1 main	(niv 0) init 6, +dom +1 (masse légère)
Esquive	(niv 5)
Discretion	(niv 5)
Saut	(niv 3)
Se cacher	(niv 6)
Survie en Sous-sol	(niv -6)



CHAT SAUVAGE

Ces petits fauves vivent principalement dans les forêts. Ils attaquent par surprise en se laissant tomber d'une branche.

TAILLE	d4+3 (4-7) 5
CONSTITUTION	d10+5 (6-15) 10
FORCE	d6+4 (5-9) 7
PERCEPTION	d10+10 (11-20) 15
VOLONTE	d10+5 (6-15) 10
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	8
ENDURANCE	(+2d6) 22
+ dom	-1
Protection	-2
VITESSE	-12+2d6/24+3d6
GRIFFER EN SAUTANT	d10+8 (9-18) 13 (niv 3) init 9, + dom +3
GRIFFER A TERRE	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom +1
MORDRE	d6+6 (7-12) 9 (niv 3) init 7, + dom +1
ESQUIVE	d10+8 (9-18) 13 (niv 5)
DISCRETION	d10+8 (9-18) 13 (niv 5)
ESCALADE	d10+8 (9-18) 13 (niv 7)
SAUT	d10+8 (9-18) 13 (niv 7)
SE CACHER	d10+8 (9-18) 13 (niv 5)

Note. Si l'attaque de griffes obtient une réussite particulière, le Chat Sauvage peut tenter de mordre dans le même round.

CHEVAL

Il existe une grande variété de chevaux, plus ou moins rapides et aptes à porter de lourdes charges. Les caractéristiques moyennes de Taille et de Force données ci-dessous correspondent à un cheval de selle moyen.

TAILLE	d4+20 (21-24) 22
CONSTITUTION	d10+10 (11-20) 15
FORCE	2d6+10 (12-22) 17
PERCEPTION	d10+5 (6-15) 10
VOLONTE	d6+3 (4-9) 6
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	19
ENDURANCE	(+3d6) 48
+ dom	+4
Protection	0
VITESSE	14/28+3d6/56 +3d10
RUADE	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom +4
ESQUIVE	d6+6 (7-12) 9 (niv 0)
SAUT	d10+7 (8-17) 12 (niv 3)



LES CHIENS DE LA MORT

Les chiens de la mort sont le produit des hurlements à la mort des chiens normaux. En effet, quand ceux-ci présentent le passage de la mort ou de quelque mal abominable, il arrive que leurs hurlements se concrétisent en une monstruosité mi-rêve, mi-réelle : le Chien de la Mort. Physiquement, c'est un énorme chien noir cherchant à causer la plus grande destruction possible. C'est une Entité de Cauchemar, mais il est pleinement incarné. Les règles suivantes sont valables pour toutes les Entités de Cauchemar pleinement incarnées. Elles n'ont que deux caractéristiques : REVE et TAILLE. La Taille joue le même rôle que pour une créature normale ; le Réve remplace toutes les autres caractéristiques. Ainsi les compétences d'attaque sont obtenues par une moyenne entre Taille et Réve ; et l'esquive (Dérobée) par une moyenne entre 21 - Taille et Réve. Les bonus aux dommages sont calculés normalement en prenant Réve en guise de Force. Ces créatures n'ont pas de points de Vie, uniquement des points d'Endurance, obtenus en ajoutant Taille + Réve. Elles ne peuvent recevoir de blessures, elles ne subissent que des pertes d'Endurance. A zéro point d'Endurance, elles se dématérialisent et disparaissent. Un résultat de «blessure critique» sur la Table des Blessures leur fait perdre 3d6 points d'Endurance si le résultat est 20, 3d6+1 si le résultat est 21, 3d6+2 s'il est 22, etc... Toutefois, pour réussir à

leur causer des dommages, il faut (outre réussir une attaque non parée/esquivée) réussir un jet de Réve. Ce jet est joué sur la Table de Résolution en prenant pour caractéristique les points actuels de Réve et pour difficulté le nombre d'ailes actives de la créature (voir chapitre LE REVE).

Faute d'un tel jet de Réve, l'attaquant a l'impression que son arme passe au travers d'un être insubstantiel. Les dommages causés par la créature sont toujours équivalents à leur nombre d'ailes actives. (Par exemple, un Chien de la Mort ayant 14 points de Réve, a donc 2 ailes et 2 niveaux dans toutes les compétences, attaque et esquive).

Les Chiens de la Mort n'ont aucune discrétion. Leur arrivée se fait entendre de loin par des hurlements épouvantables à glacer le sang. Quiconque entend ces hurlements doit immédiatement jouer un jet de Moral, situation malheureuse (voir chapitre L'ACTION).

REVE	d10+10 (11-20) 15
TAILLE	d10+8 (9-18) 13
ENDURANCE	28
+ dom	+2
Protection	(jet de Réve de l'attaquant : -3)
VITESSE	12/25/50
MORSURE	14 (niv 3) init 10 + dom +1
ESQUIVE	11 (niv 3)

CHRASME

Les Chrasmes sont une sorte de cafards géants. Ils mesurent en moyenne 80 cm de haut, 60 de large et 1m30 de long. Ils vivent en colonies dans les lieux sombres, les cavernes ou les sous-sols, à l'abri de la lumière. Le feu, toutefois, les effraie pas. Ils sont omnivores et particulièrement voraces. Outre leurs mandibules acérées, ils sont redoutés pour leur venin souvent mortel.

TAILLE	d4+3 (4-7) 5
CONSTITUTION	d6+6 (7-12) 9
FORCE	d10+5 (6-15) 10
PERCEPTION	d6+6 (7-12) 9
VOLONTÉ	d10+5 (6-15) 10
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	7
ENDURANCE	(+d10) 19
+ dom	-1
Protection	d4
VITESSE	-14+3d6/-
MANDIBULES	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom + 2 et venin
ESQUIVE	d10+5 (6-15) 10 (niv 3)
DISCRETION	d10+10 (11-20) 15 (niv 3)
SE CACHER	d10+8 (9-18) 13 (niv 3)

Venin des Chrasmes. Il n'est inoculé que si les mandibules causent au moins une blessure légère. A la mort du Chrasme, il se solidifie et prend une texture caoutchouteuse. Pour en faire un venin de lame, une opération alchimique de difficulté +5 est obligatoire. Chacune des deux poches à venin d'un Chrasme peut, une fois traitée, produire 6 centilitres de venin de lame.



Rapidité : 1 minute
Puissance : 3
Malignité : 2
Antidotes :
Liquueur de Bagdol 100%
Teinture d'Erozone 70%
Orgue de Nuit 20%
Tanemiel Doré 20%
Tanemiel 10%
Murus 08%

CYAN

Les Cyans, ou Hommes Bleus, sont originaires d'un autre rêve. Ce sont les plus redoutés des Humanoides car les plus incompréhensibles. Comme leur nom l'indique, ils ont (hommes et femmes) la peau uniformément bleue. Leurs muqueuses (lèvres, langue) sont noires, leurs cheveux d'un noir bleuté et leurs yeux d'un bleu tendant vers le vert. Tous admirablement proportionnés, ils sont en réalité très beaux et tout à fait « Humains », une fois admise leur étrange pigmentation. Les Cyans vivent en clans ou tribus. Ce sont surtout des nomades. Ils se déplacent avec leurs animaux de bât et vivent sous la tente. Ils pratiquent avec la même adresse commerce, orfèvrerie, maroquinerie et pillage. Quelques uns pratiquent la magie (Hypnos et Narcos principalement).

Plus que les autres Humanoides, les Cyans ont la conscience aiguë que le monde est rêvé et que leur être actuel n'est qu'un simple reflet de leur être véritable. Il semble qu'ils se souviennent beaucoup mieux que les autres de leurs précédentes « incarnations ». En conséquence, ils ne craignent absolument pas la mort. Combattants farouches, ils portent rarement d'autre armure que le cuir souple, parfois le cuir rigide orné de métal. Leurs armes de prédilection sont le cimier et le bouclier rond, léger. Les femmes tirent excellentement à l'arc.

Mais c'est l'étrangeté de leur Quête qui les fait surtout redouter. Sous l'emprise de rêves violents, les Cyans se sentent dédifiés à augmenter une de leurs « caractéristiques » dans les plus brefs délais. Dans ce but, par un rituel magique qu'ils sont seuls à connaître, ils se font incruste une gemme sur le visage (généralement sur le front) ; et cette gemme « appelle » la caractéristique désirée. Lors la Quête commence... Dès que le Cyan se retrouve en présence d'une personne possédant la caractéristique désirée à un meilleur degré que lui, il en a aussitôt conscience ; et il le fait savoir, en termes parfois ambigus. Par exemple : « O, Etranger, il me semble que tu as la Vue perçante !... » Une telle déclaration équivaut à une déclaration de guerre. Car à partir de cet instant, la Quête du Cyan va consister à tuer la personne en question. Cela doit être fait sans délai ; mais cela ne veut pas dire que le Cyan se précipite comme un fou. Il cherche naturellement à mettre toutes les chances de son côté ; et certaines Quêtes prennent parfois un temps assez long. Comme il faut qu'il tue la personne lui-même, il peut parfois être amené à la protéger contre d'autres dangers. Enfin, quand il réussit à tuer sa proie, la gemme incrustée sur son visage se met à luire : elle est activée. Et le Cyan prend la caractéristique de sa victime. Si le Cyan avait, par exemple, 12 en Vue et sa victime 15, dès qu'elle meurt et que la gemme s'active, il se retrouve avec 15 en Vue.

(Ceci est valable pour toutes les caractéristiques primaires, sauf Taille). Il arrive que l'on rencontre des Cyans avec 2, 3, 4 et plus, gemmes incrustées sur leur front. Une vision plutôt stressante !

Ceci mis à part, les Cyans sont plutôt loyaux et tiennent généralement leur parole (la ténacité de leur Quête en est une certaine forme). Mais ce qui les rend toujours aussi incompréhensibles, c'est qu'ils ne semblent jamais sûrs eux-mêmes de leur identité actuelle. Cela est dû à cette conscience aiguë qu'ils ont de leurs multiples « incarnations ». Ainsi, un Cyan peut vous assurer un jour une certaine chose, et vous assurer le contraire le lendemain avec la même évidente bonne foi : physiquement, c'est le même Homme Bleu, psychiquement c'est un autre reflet de lui-même. Une chose est certaine, c'est que leur Quête les stabilise. Un Cyan en Quête est toujours lui-même en toute certitude. Et la recherche de cette stabilité est probablement, en fait, le but profond de leurs Quêtes étranges et cruelles.

TAILLE	d10+5 (6-15) 10
APPARENCE	d10+8 (9-18) 13
CONSTITUTION	d10+5 (6-15) 10
FORCE	d10+5 (6-15) 10
AGILITE	d10+5 (6-15) 10
DEXTERITE	d10+5 (6-15) 10
VUE	d10+5 (6-15) 10
OUÏE	d10+5 (6-15) 10
ODORAT	d10+5 (6-15) 10
GOUT	d10+5 (6-15) 10
VOLONTÉ	d10+7 (8-17) 12
INTELLECT	d10+5 (6-15) 10
EMPATHIE	d10+7 (8-17) 12
ELOQUENCE	d10+5 (6-15) 10
CHANCE	d10+5 (6-15) 10
REVE	d10+5 (6-15) 10
Mêlée	10
Tir	10
Lancer	10
Dérobée	10
VIE	10
ENDURANCE	22
+ dom	0
Protection	0
VITESSE	12/24/48
Epee une main	(niv 3) init 8, + dom + 3 (cimeterre)
Arc	(niv 3) init 8, + dom + 2
Bouclier	(niv 3)
Corps à corps	(niv 3)
Esquive	(niv 3)
Discretion	(niv 3)
Commerce	(niv 0)
Equitation	(niv 3)
Maroquinerie	(niv 0)
Orfèvrerie	(niv 0)

DESESPOIR

Le Désespoir est une Entité de Cauchemar. C'est le résultat d'un désespoir mortel enduré autrefois par une créature. En effet, quand un être est désespéré au point d'en mourir, il arrive que son désespoir conserve une individualité d'existence au lieu de se dissoudre avec la mort, et devienne une entité indépendante. Le Désespoir n'est qu'à demi-incarné : il se présente sous la forme d'un spectre verdâtre avec les traits d'un homme, ou d'une femme, ravagés par le désespoir. Il n'a qu'une seule caractéristique : le Rêve. Son attaque n'est pas physique et il ne peut non plus être attaqué physiquement. Le combat à lieu par le Rêve (voir chapitre LE REVE).

La zone d'engagement du Désespoir est de 3 mètres. Dès qu'une créature se trouve à sa portée, il l'enveloppe de son spectre verdâtre et l'attaque par le rêve. Il a toujours l'initiative. C'est lui qui choisit sa victime et celle-ci doit lui faire face seule : on ne peut se battre à plusieurs contre le même

Désespoir. Etant de nature suicidaire, il combat toujours jusqu'au bout, soit jusqu'à sa propre dissolution, soit jusqu'à la possession de sa victime. Celle-ci ne peut rompre l'engagement et fuir que si elle réussit, au minimum, une attaque particulière non «parée» par le Désespoir.

Si le Désespoir est réduit à zéro point de rêve, il se dissout et disparaît. Si c'est la victime qui atteint zéro point de rêve, elle est immédiatement possédée par le Désespoir. Elle regagne aussitôt autant de points de rêve qu'il en restait au Désespoir et ne pourra pas en gagner d'autres, par aucun moyen, tant qu'elle sera possédée. Qui plus est son moral tombe à -7 de façon permanente et ne pourra pas non plus remonter tant que durera la possession. Avant tout acte ou décision importante, la victime devra réussir un jet de Volonté ajusté par son moral permanent de -7, faute de quoi elle sera incapable d'agir, ne faisant que sangloter, s'arracher les cheveux et montrer tous les signes du plus violent désespoir.

La possession est permanente. Pour l'exorciser, un magicien doit d'abord accomplir un rituel de Lecture d'Aura Magique (Sanctuaire) R-3 r3, qui lui dira dans quelle Terre Médiane du Rêve spécifique il doit ensuite se rendre pour accomplir un rituel d'Annulation de Magie, R-8 r var. La dépense de points de rêve du magicien lors de l'Annulation est égale au nombre de points de rêve qu'il restait au Désespoir lors de la possession. L'Annulation peut être accomplie en plusieurs fois. Quand elle est accomplie intégralement, la victime est libérée et peut recommencer à regagner des points de rêve et de moral selon les règles normales.

La Terre Médiane du Rêve spécifique de laquelle est issue la force du Désespoir doit être déterminée lors de la création du scénario. Ce peut être n'importe quelle Terre Médiane, sauf le Fleuve, un Lac ou un Marais

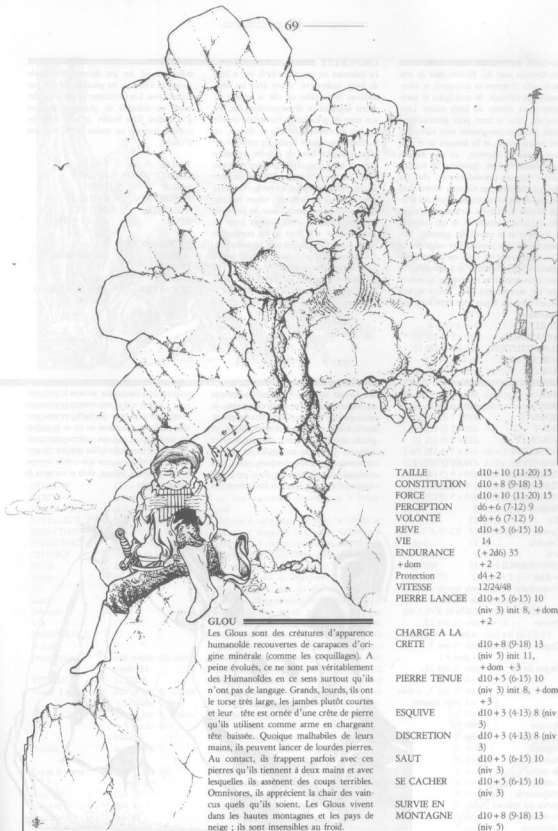
REVE d10 + 10 (11-20) 15
VITESSE 6/-

FELORN

Le Felorn est un petit chat au pelage gris-mauve, pourvu d'ailes duveteuses. Probablement issu d'un autre rêve, son origine est mystérieuse. Il adore la compagnie des Humains et, chose étonnante, il parle ! Toutefois, ses discours sont généralement insignifiants. Le Felorn n'a pour ainsi dire pas de mémoire, et ses souvenirs remontent rarement au-delà d'une semaine. Mince, élancé (comme un Siamois), il court assez vite et peut voler grâce à ses ailes sur d'assez longues distances ; toutefois, son mode de déplacement préféré est de «prendre un Humain». Il se pelotonne sur votre épaule et vous ronronne dans l'oreille pendant que vous marchez. Plutôt craintif dans l'ensemble, et d'humeur changeante, il peut vous adopter un jour et vous quitter le lendemain sans un mot d'explication. Le Felorn est évidemment carnivore, avec une préférence pour le poisson.

TAILLE d3 (1-3) 2
CONSTITUTION d6 + 6 (7-12) 9
FORCE d3 + 1 (2-4) 3
PERCEPTION d10 + 8 (9-18) 13
VOLONTÉ d6 (1-6) 3
REVE d10 + 5 (6-15) 10
VIE 6
ENDURANCE (+d6) 14
+ dom -4
Protection -4
VITESSE -14/28 + d6
VIT. en vol 28
GRIFFES d10 + 5 (6-15) 10
(niv 3) init 8, + dom +1
MORSURE d10 + 5 (6-15) 10
(niv 3) init 8, + dom +1
ESQUIVE d10 + 10 (11-20) 15
(niv 3)
DISCRETION d10 + 10 (11-20) 15
(niv 3)
SE CACHER d10 + 10 (11-20) 15
(niv 3)





GLOU

Les Glous sont des créatures d'apparence humanoïde recouvertes de carapaces d'origine minérale (comme les coquillages). A peine évolués, ce ne sont pas véritablement des Humanoïdes en ce sens surtout qu'ils n'ont pas de langage. Grands, lourds, ils ont le torse très large, les jambes plutôt courtes et leur tête est ornée d'une crête de pierre qu'ils utilisent comme arme en chargeant tête baissée. Quoique malhabiles de leurs mains, ils peuvent lancer de lourdes pierres. Au contact, ils frappent parfois avec ces pierres qu'ils tiennent à deux mains et avec lesquelles ils assènent des coups terribles. Omnivores, ils apprécient la chair des vaincus quels qu'ils soient. Les Glous vivent dans les hautes montagnes et les pays de neige ; ils sont insensibles au froid.

TAILLE	d10 + 10 (11-20) 15
CONSTITUTION	d10 + 8 (9-18) 13
FORCE	d10 + 10 (11-20) 15
PERCEPTION	d6 + 6 (7-12) 9
VOLONTE	d6 + 6 (7-12) 9
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	14
ENDURANCE	(+ 2d6) 35
+ dom	+ 2
Protection	d4 + 2
VITESSE	12/24/48
PIERRE LANCEE	d10 + 5 (6-15) 10
	(niv 3) init 8, + dom + 2

CHARGE A LA CRETE	d10 + 8 (9-18) 13
	(niv 5) init 11, + dom + 3
PIERRE TENUE	d10 + 5 (6-15) 10
	(niv 3) init 8, + dom + 3
ESQUIVE	d10 + 3 (4-13) 8 (niv 3)
DISCRETION	d10 + 3 (4-13) 8 (niv 3)
SAUT	d10 + 5 (6-15) 10 (niv 3)
SE CACHER	d10 + 5 (6-15) 10 (niv 3)
SURVIE EN MONTAGNE	d10 + 8 (9-18) 13 (niv 5)

GNOME

Les Gnomes sont des Humanoïdes de très petite taille (1 mètre en moyenne), et néanmoins très robustes. Ils sont agiles et particulièrement adroits de leurs mains. Leur peau est claire et leurs yeux généralement bleus. Les hommes-gnomes sont barbus de très bonne heure ; et les femmes ne se coupent jamais les cheveux, qu'elles n'attendent ordinairement. Une chevelure de femme-gnome dénouée descend souvent plus bas que ses chevilles. Les Gnomes vivent dans les collines ou les montagnes, dans des villages ou cités troglodytes. Ce sont des artisans adroits, principalement en ce qui concerne la joaillerie et le travail des gemmes. Certains d'entre eux peuvent être magiciens (la Voie de Narcos est celle qu'ils préfèrent généralement). Aimables et hospitaliers, ils sont néanmoins très réservés et se méfient peu aux autres races. Leur amitié et leur respect pour les Ogres sont aussi forts que réciproques.

TAILLE	d4 + 2 (3-6) 4
APPARENCE	d10 + 5 (6-15) 10
CONSTITUTION	d10 + 8 (9-18) 13
FORCE	d6 + 6 (7-12) 9
AGILITE	d10 + 5 (6-15) 10
DEXTERITE	d10 + 10 (11-20) 15
VUE	d10 + 10 (11-20) 15
OUÏE	d10 + 8 (9-18) 13
ODORAT	d10 + 5 (6-15) 10
GOUT	d10 + 5 (6-15) 10
VOLONTE	d10 + 5 (6-15) 10
INTELLECT	d10 + 5 (6-15) 10
EMPATHIE	d10 + 6 (7-16) 11
ELOQUENCE	d10 + 4 (5-14) 9
CHANCE	d10 + 5 (6-15) 10
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
Mêlée	9
Tir	15
Lancer	12
Dérobée	13
VIE	9
ENDURANCE	19
+ dom	-1
Protection	cuir souple d2, cotte de mailles d6 + 2
VITESSE	10/20/40
Fronde	(niv 5) init 12, + dom + 0
Dague	(niv 3) init 7, + dom + 1
Dague de jet	(niv 5) init 11, + dom + 0
Épée 1 main	(niv 3) init 7, + dom + 2 (épée courte)
Bouclier	(niv 3)
Esquive	(niv 5)
Discretion	(niv 5)
Escalade	(niv 5)
Saut	(niv 3)
Se cacher	(niv 5)
Commerce	(niv 0)
Maçonnerie	(niv 3)
Survie en sous-sol	(niv 5)
Armurerie	(niv 3)
Orfèvrerie	(niv 5)

GRINCETTE

La Grincette est une petite larve de 1 à 2 cm de long, inoffensive, vivant dans les lieux sombres et humides où elle se nourrit de débris végétaux en décomposition. Elle tire son nom du grincement horripilant qu'elle produit au moment où elle se déplace, en frottant l'une contre l'autre les petites écailles translucides dont est couvert son abdomen : le bruit d'une craie grincant en portant-faux sur une ardoise, en 100 fois plus fort et plus éprouvant pour les nerfs. A chaque grincement de la Grincette, toutes les créatures entendant situées dans un rayon de 10 mètres autour d'elle doivent jouer un jet d'Ouïe à +5. Si ce jet est manqué, la créature entendant peut agir normalement. S'il est réussi, la créature entendant perd 1 point d'Endurance et doit réussir un jet de Volonté à -5 ou être sonnée pour la fin du round en cours et tout le round suivant. Si plusieurs Grincettes grincant au cours du

même round, les jets doivent être joués autant de fois, mais les pénalités ne sont pas cumulatives. Les Grincettes vivent généralement en colonies de plusieurs dizaines d'individus. (Des boules de cire dans des oreilles donnent un malus de -8 aux jets d'Ouïe).

TAILLE	1 (1) 1
CONSTITUTION	d2 (1-2) 1
FORCE	1 (1) 1
PERCEPTION	d4 (1-4) 2
VOLONTE	d4 (1-4) 2
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	1
ENDURANCE	3
+ dom	non applicable
Protection	-15
VITESSE	1/-/-
SE CACHER	d10 + 10 (11-20) 15 (niv 3)

GROIN

Les Groins sont des Humanoïdes bestiaux au faciès porc. (En d'autres univers, ils sont parfois appelés Orcs.) Cruels, querelleurs, brutaux, sales, lubriques, lâches, et plutôt stupides, ce sont des envahisseurs redoutés. Ils vivent en bandes de pillards, reconnaissant temporairement pour chef celui qui frappe le plus fort. Ils n'ont pas de repaires d'élection, bien que les forêts ou les

collines désertiques leur servent le plus souvent à abriter leurs campements provisoires. Avides, ils aiment ce qui brille, et sont souvent attirés d'ornements en toc et vulgaires. Ils sont parfois engagés comme mercenaires, malgré leur indiscipline notoire. Ils peuvent rester « fidèles » tant que tombe la paye, c'est à dire : or, pillage, vols et tortures de toutes sortes.





TAILLE	d10+6 (7-16) 11
APPARENCE	d4+2 (3-6) 4
CONSTITUTION	d10+5 (6-15) 10
FORCE	d10+6 (7-16) 11
AGILITE	d10+4 (5-14) 9
DEXTERITE	d6+6 (7-12) 9
VUE	d6+6 (7-12) 9
OUÏE	d10+5 (6-15) 10
ODORAT	d10+10 (11-20) 15
GOUT	d6+4 (5-10) 7
VOLONTE	d10+5 (6-15) 10
INTELLECT	d4+2 (3-6) 4
EMPATHIE	d6+6 (7-12) 9
ELOQUENCE	d4+2 (3-6) 4
CHANCE	d10+5 (6-15) 10
REVE	d10+5 (6-15) 10
Mêlée	10
Tir	9
Lancer	10
Dérobée	9
VIE	11
ENDURANCE	21
+dom	0
Protection	cuir souple d2, cuir rigide d4
VITESSE	12/24/48
Masse 1 main	(niv 3) init 8, +dom +1 (masse légère)
Hache 1 main	(niv 3) init 8, +dom +3 (hache de bataille)
Fronde	(niv 3) init 7, +dom 0
Corps à corps	(niv 5) init 10, +dom (d4)
Bouclier	(niv 3)
Esquive	(niv 3)
Escalade	(niv 0)
Saut	(niv 0)

HAINE

La Haine est une Entité de Cauchemar, semblable au Désespoir dans son principe. C'est le résultat d'une haine si puissante qu'elle survit à la mort de son auteur et se matérialise sous la forme d'un spectre rougeâtre aux traits ravagés par la haine. La Haine attaque par le rêve toute créature se trouvant à sa portée ; sa zone d'engagement est de 3 mètres. L'engagement et le combat ont lieu exactement comme pour le Désespoir.

Réduite à zéro point de rêve, la Haine se dissout et disparaît. Si c'est la victime qui est réduite à zéro point de rêve, elle est possédée par la Haine. Elle regagne autant de points de rêve qu'il en restait à la Haine et ne pourra pas en regagner d'autres, par aucun moyen, tant qu'elle sera possédée. Qui plus est, son moral se stabilise à zéro et ne pourra pas varier non plus tant que durera la possession. La créature possédée **hait tout le monde** sans exception. Dès qu'elle se sent lésée, offensée, victime d'un tort même insignifiant (venant de n'importe quelle créature, même d'un ami), il faut qu'elle se venge et que sa vengeance soit mortelle ! La créature possédée peut jouer un jet de Volonté. Si ce jet réussit, elle peut encore se contenter de laisser couvrir sa haine ; mais s'il échoue, il faut qu'elle agisse immédiatement. (Il est conseillé que le Gardien des Rêves prenne alors le contrôle du personnage s'il s'agit d'un personnage joueur.)

La possession est permanente. Pour l'exorciser, un magicien doit accomplir les mêmes rituels que pour exorciser un Désespoir.

REVE	d10+10 (11-20) 15
VITESSE	6/-

LOUP

Il s'agit des loups classiques, prédateurs féroces, vivant généralement dans les forêts.

TAILLE	d6+5 (6-11) 8
CONSTITUTION	d10+5 (6-15) 10
FORCE	d10+5 (6-15) 10
PERCEPTION	d10+8 (9-18) 13
VOLONTE	d6+5 (7-11) 8
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	9
ENDURANCE	(+2d6) 25
+dom	0
Protection	0
VITESSE	-14+2d6/28+3d6
MORSURE	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, +dom+1
ESQUIVE	d10+3 (4-13) 8 (niv 3)
SAUT	d10+8 (9-18) 13 (niv 3)



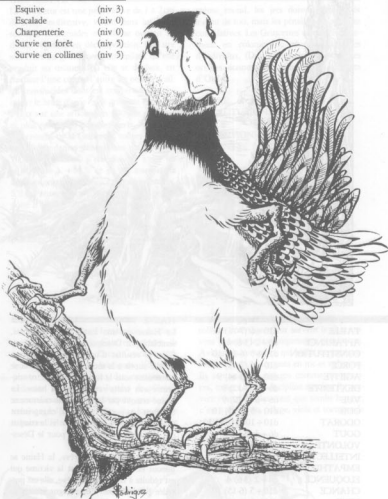
OGRE

Les Ogres sont des Humanoïdes de grande taille, 1m90 en moyenne, massifs, forts, mais plutôt lourds et peu agiles. Chauves et glabres, ils ont la peau grisâtre, les yeux pâles et la dentition protubérante. Leurs repaires d'élection sont les forêts et les collines escarpées où ils vivent de chasse. Les Ogres vivent en familles d'un très petit nombre d'individus, mais le plus souvent solitaires ou par couples quand l'ogre a trouvé l'ogresse qui lui convient et vice versa). D'un caractère farouche, ombrageux, les Ogres sont peu sociables et se mêlent peu aux autres Humanoïdes. Ils sont à tort considérés cruels et mauvais par les Humains. Cela provient de leur alimentation : essentiellement carnivores, ils aiment manger leur viande très fraîche, encore « vivante », faute de quoi ils dépérissent. Ils ne sont pas foncièrement anthropophages, mais si au cours d'un combat ils tuent un Humain (ou Humanoïde), c'est plus fort qu'eux : ils peuvent difficilement résister à la tentation d'y « goûter ». Ils sont au demeurant plutôt paisibles, ne cherchant pas les histoires et n'aimant pas qu'on leur en cherche. Loyaux, quand ils ont donné leur parole, elle est plus solide que l'airain.

TAILLE	d10 + 10 (11-20) 15
APPARENCE	d4 + 2 (3-6) 4
CONSTITUTION	d10 + 8 (9-18) 13
FORCE	d10 + 10 (11-20) 15
AGILITE	d6 + 6 (7-12) 9
DEXTERITE	d10 + 5 (6-15) 10
VUE	d10 + 3 (4-13) 8
OUÏE	d6 + 4 (5-10) 7
ODORAT	d10 + 5 (6-15) 10
GOUT	d6 + 4 (5-10) 7
VOLONTE	d10 + 5 (6-15) 10
INTELLECT	d10 + 2 (3-12) 7
EMPATHIE	d10 + 5 (6-15) 10
ELOQUENCE	d10 + 2 (3-12) 7
CHANCE	d10 + 5 (6-15) 10
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
Mêlée	12
Tir	9
Lancer	12
Dérobée	7

VIE	14
ENDURANCE	28
+ dom	+ 2
Protection	cuir souple d2, cuir rigide d4
VITESSE	12/24/48
Masse 1 main	(niv 3) init 9, + dom + 3 (masse lourde)
Lance 2 mains	(niv 3) init 9, + dom + 2
Fronde	(niv 3) init 7, + dom 0
Javelot	(niv 3) init 9, + dom 0
Corps à corps	(niv 5) init 11, + dom (d4)

Esquive	(niv 3)
Escalade	(niv 0)
Charpenterie	(niv 0)
Survie en forêt	(niv 3)
Survie en collines	(niv 3)



OISEAU-ORACLE

L'Oiseau-Oracle est un volatile quadrupède, de la taille d'un faisan, au plumage multicolore, qui vient parfois se poser sur une branche non loin d'un personnage. Cela se passe généralement en fin de journée, au moment où, par exemple, on établit le campement. Ses quatre pattes ne sont pas la plus grande de ses particularités. L'Oiseau-Oracle, en effet, sait parler ; et non seulement il parle, mais il dit toujours la vérité. Il suffit pour cela qu'on lui pose une question, concernant le passé, le présent ou le futur. L'Oiseau-Oracle ne tolère qu'une seule question et ne donne qu'une seule réponse. En ce qui concerne le futur, les oracles véritables qui justifient son nom, ses réponses sont parfois très ambiguës et tout dépend de la façon dont on les interprète. Dès qu'il a parlé, l'Oiseau-Oracle reprend son vol. Si on ne lui pose pas de question, il montre quelques signes d'impatience, l'air de dire :

«Allez-vous vous décider à m'interroger, oui ou non ? Je n'ai pas fait tout ce chemin pour rien, et j'ai encore du travail !» Et si on ne lui pose décidément aucune question, il s'envole et on ne le revoit plus. Sa chair délectable en fait un mets aussi sacrilège que recherché.

TAILLE	d2 (1-2) 1
CONSTITUTION	d6 + 1 (2-7) 4
FORCE	d2 (1-2) 1
PERCEPTION	d10 + 10 (11-20) 15
VOLONTE	d10 + 10 (11-20) 15
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	3
ENDURANCE	18
+ dom	non applicable
Protection	-10
VITESSE	en vol +28 + 3d6

OURS BRUN

L'Ours Brun vit généralement dans les collines ou les montagnes, avec une grotte ou une caverne pour tanière. Omnivore, il ne dédaigne pas la viande. L'Ours attaque avec ses griffes et ses dents. Si une attaque de griffes obtient une réussite particulière (non parée/esquivée), non seulement il peut tenter de mordre dans le même round, mais le round suivant, il peut tenter simultanément une attaque de morsure et d'étouffement.

TAILLE	d6 +16 (17-22) 19
CONSTITUTION	d10 +10 (11-20) 15
FORCE	d10 +10 (11-20) 15
PERCEPTION	d10 +3 (4-13) 8
VOLONTÉ	d6 +5 (6-11) 8
REVE	d10 +5 (6-15) 10
VIE	17

ENDURANCE	(+2d6) 41
+ dom	+3
Protection	d4
VITESSE	14/28 +2d6/-
GRIFFES	d10 +7 (8-17) 12 (niv 3) init 9, +dom +2
MORSURE	d10 +5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, +dom +1
ETOUFFEMENT	d10 +10 (11-20) 15 (niv 5) init 12, +dom +4
ESQUIVE	d6 +5 (6-11) 8 (niv3)
ESCALADE	d10 +7 (8-17) 12 (niv 3)
NATATION	d10 +5 (6-15) 10 (niv 3)



PEUR

La Peur est une Entité de Cauchemar, semblable dans son principe au Désespoir ou à la Haine. Quand une créature meurt de peur, il arrive que sa peur devienne une entité indépendante au lieu de se dissoudre avec la mort. La Peur apparaît sous la forme d'un spectre bleuâtre aux traits torturés par la peur. Les modalités d'engagement et de combat par le rêve sont exactement les mêmes que pour le Désespoir.

Réduite à zéro point de rêve, la Peur se dissout et disparaît. Si c'est la victime qui est réduite à zéro point de rêve, elle est possédée par la Peur. Elle regagne autant de points de rêve qu'il en restait à la Peur et ne pourra pas en regagner d'autres, par aucun moyen, tant qu'elle sera possédée. Qui plus est, son moral tombe à -7 de façon permanente et ne pourra pas non plus remonter tant que durera la possession. Dès qu'un danger, même minime, survient, la créature possédée doit réussir un jet de Volonté ajusté par son moral permanent de -7, faute de quoi elle cherchera à fuir ou à se cacher par tous les moyens.

La possession est permanente. Pour l'exorciser, un magicien doit accomplir les mêmes rituels que pour exorciser un Désespoir.

REVE	d10 +10 (11-20) 15
VITESSE	6/-

QUAUQUEMAIRE

Les Quauquemaires sont des Entités de Cauchemar pleinement incarnées. Ils sont différents en cela des Haines ou des Désespoirs, et ressemblent dans leur principe aux Chiens de la Mort.

Ils proviennent des résidus non voulus des Ages, ou Rêves de Dragon, précédents. En effet, selon les Sages, si la fin de chaque Âge est causée par un réveil massif de Dragons, c'est parce qu'il y a dans leurs rêves trop de courants qu'ils ne contrôlent plus, trop de courants de cauchemar. Les Quauquemaires seraient la réincarnation d'un de ces courants, rentré subrepticement dans le Réve malgré l'épuration du Réveil.



Physiquement, les Quauquemaires ont l'apparence de coqs géants au plumage de couleur gris-poussière. Ils font 2m à 2m50 de haut ; leurs griffes et leurs ergots sont acérés comme des dagues ; et leur bec est capable de percer le métal. Comme les Chiens de la Mort, les Quauquemaires n'ont que deux caractéristiques : Taille et Rêve. Toutes les règles qui s'appliquent aux Entités de Cauchemar pleinement incarnées s'appliquent à ces créatures. (Voir CHIENS DE LA MORT). Les Quauquemaires hantent tous les endroits lugubres et désolés, les ruines principalement. Ils chantent au coucher du soleil. Leur chant est si lugubre, si porteur d'angoisse et de promesse de cauchemar, que quiconque l'entend doit immédiatement jouer un jet de Moral (situation malheureuse).

REVE	2d10 + 10 (12-30) 21
TAILLE	d6 + 16 (17-22) 19
ENDURANCE	40
+ dom	+ 5
Protection	(jet de rêve de l'attaquant - 3)
VITESSE	au sol /24/ en vol /48/
ERGOTS & GRIFFES	20 (niv 3) init 13, + dom + 2
BEC	20 (niv 3) init 13, + dom + 2
ESQUIVE	11 (niv 3)

Note. Si l'attaque de Ergots & Griffes obtient une réussite particulière, le Quauquenaire peut tenter une attaque de Bec dans le même round.

SANGLIER

Il s'agit du Sanglier classique, gibier recherché, mais qui peut être dangereux quand il se rebiffe.

TAILLE	d6 + 7 (8-13) 10
CONSTITUTION	d10 + 7 (8-17) 12
FORCE	d10 + 8 (9-18) 13
PERCEPTION	d10 + 3 (4-13) 8
VOLONTE	d10 + 8 (9-18) 13
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	11
ENDURANCE	(+4d6) 38
+ dom	0
Protection	0
VITESSE	-12 + 2d6/24 + 2d6
CHARGE	d10 + 8 (9-18) 13 (niv 5) init 11, + dom + 2 (+2)

COUP DE
DEFENSE

d10 + 5 (6-15) 10

(niv 3) init 8,

+ dom + 2

ESQUIVE

d6 + 5 (6-11) 8 (niv3)



SAURE

Les Saures, ou Hommes-Sauriens, sont des Humanoides recouverts d'écailles. Comme tous les Humanoides, ils se tiennent en position verticale quoique leurs pieds ressemblent davantage à des pattes, palmées et munis de griffes. Leurs mains sont plus légèrement palmées et leurs griffes sont rétractiles comme celles des félins. Les Saures sont originaires d'un autre rêve et sont parmi les plus récents des envahisseurs. Aussi à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme, ils hantent les deltas marécageux des fleuves, la proximité des lacs ; et certains archipels sont entièrement sous leur domination. Froids, déterminés, ils se battent avec discipline et efficacité. Leur arme de prédilection est la lance courte ou le javelot, le bouclier d'écaille, et naturellement leurs griffes en corps à corps.

TAILLE	d10 + 7 (8-17) 12
APPARENCE	d4 + 2 (3-6) 4
CONSTITUTION	d10 + 8 (9-18) 13
FORCE	d10 + 8 (9-18) 13
AGILITE	d10 + 5 (6-15) 10
DEXTERITE	d10 + 3 (4-13) 8
VUE	d10 + 8 (9-18) 13
OUIE	d6 + 6 (7-12) 9
ODORAT	d4 + 2 (3-6) 4
GOUT	d4 + 2 (3-6) 4
VOLONTE	d10 + 7 (8-17) 12
INTELLECT	d10 + 2 (3-12) 7
EMPATHIE	d10 + 3 (4-13) 8
ELOQUENCE	d4 + 2 (3-6) 4
CHANCE	d10 + 5 (6-15) 10
REVE	d10 + 5 (6-15) 10

Méte	11
Tir	10
Lancer	11
Dérobé	9
VIE	13
ENDURANCE	25
+ dom	+1
Protection	écailles d4
VITESSE	au sol 12/24/48 dans l'eau 8/16/32
Lance 1 main	(niv 3) init 8, + dom + 2 (lance courte)
Javelot	(niv 5) init 10, + dom 0
Bouclier	(niv 3)
Corps à corps	(niv 5) init 10, + dom + 1 (griffes)
Esquive	(niv 3)
Discretion	(niv 3)
Se cacher	(niv 3)
Survie en marais	(niv 5)
Natation	(niv 9)



SIRENE

La Sirène est un mammifère carnassier dont la forme évoque vaguement celle de l'Otarie. La différence est que sa gueule est démesurément large, pourvue d'une double rangée de crocs pointus, et qu'elle est munie de membres supérieurs assez longs, articulés comme des bras et terminés par des serres impitoyables. Comme l'Otarie, la Sirène ne se déplace sur le sol qu'en se vautrant ; en revanche, elle nage admirablement. L'eau lui étant indispensable, on ne la rencontre ordinairement que sur les rivages, le bord des lacs ou des rivières.



Mais la plus effroyable particularité est qu'elle a le don naturel de pouvoir à volonté lancer sur elle-même un sortilège d'illusion semblable à l'Oeil d'Hypnos **Animal en Humanoïde** (voir chapitre LE REVE). Qui plus est, la Sirène est capable de parler et même de chanter, avec une voix irrésistiblement attirante. Sa feinte la plus classique consiste à faire croire qu'elle est une jolie femme en train de se baigner nue, puis de sa voix perverse à inviter les hommes à venir la rejoindre. Le pouvoir de séduction de sa voix est tel que pour lui résister, il faut réussir un jet de Volonté ajusté à -3. Pour nier sa forme illusoire, les victimes potentielles ont droit à un jet de résistance normal contre la magie = r%. Si la Sirène est vue sous sa forme véritable, son chant n'a aucun effet.

TAILLE	d10 + 5 (6-15) 10
CONSTITUTION	d10 + 5 (6-15) 10
FORCE	d10 + 6 (7-16) 11
PERCEPTION	d10 + 5 (6-15) 10
VOLONTÉ	d10 + 5 (6-15) 10
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	10
ENDURANCE	(+d6) 23
+ dom	0
Protection	d2
VITESSE	au sol 4/-
	dans l'eau 12/24-
SERRES	d10 + 8 (9-18) 13
	(niv 3) init 9,
	+ dom + 2
CROCS	d10 + 8 (9-18) 13
	(niv 3) init 9,
	+ dom + 2

ESQUIVE AU SOL	d10 + 3 (4-13) 8 (niv 0)
ESQUIVE DANS L'EAU	d10 + 10 (11-20) 15 (niv 5)

Note. Si l'attaque de serres obtient une réussite particulière (non parée/esquivée), la Sirène peut tenter de mordre durant le même round. Si l'attaque de serres obtient une réussite critique, la Sirène ne lâche plus sa prise et le combat doit se continuer en corps à corps (ou à la dague).



SQUELETTE

Les Squelettes sont des morts-vivants, des simulacres de vie créés par les magiciens de Thanatos qui invoquent le rêve à revenir dans des restes mortuaires. Ce ne sont pas de véritables créatures, mais plutôt des objets enchantés animés. En ce sens, ils sont définis par des caractéristiques différentes :

- **Puissance.** C'est leur force physique et leur caractéristique de combat en même temps (mêlée). Leur bonus aux dommages personnel vient directement de leur Puissance.

- **Défense.** C'est leur agilité, leur caractéristique de Dérivée et leur vitesse tout à la fois.

- **Perception.** C'est leur faculté de percevoir le monde et de comprendre les ordres de leur maître.

- **Endurance.** C'est leur résistance aux chocs, leur solidité.

Ces quatre caractéristiques ont une même source : les points de rêve que le magicien de Thanatos dépense lors du rituel d'invocation. La Puissance du Squelette est égale aux deux tiers des points dépensés ; sa Défense, sa Perception et son Endurance sont égales au nombre de points dépensés.

La Protection des Squelettes est de zéro ; ils ne peuvent pas porter d'armure. Ils n'ont qu'une vitesse égale à Défense en mètres par round, et ne peuvent ni courir ni sprinter. Ils ne souffrent jamais de blessures et ne peuvent être sonnés. S'ils sont touchés, le résultat du jet d'encastement n'est traduit qu'en perte de points d'Endurance. (Une blessure critique = -3d6.) A zéro point d'Endurance, ils s'éparpillent et ne se relèvent pas.

Les Squelettes n'ont en principe que deux compétences : l'attaque en corps à corps avec leurs ongles démesurés (+ dom = +1) et l'esquive. Le niveau de ces compétences dépend directement des caractéristiques (Puissance pour l'attaque et Défense pour l'esquive).

caract. niv.	caract. niv.
2-3 -4	18-19 +4
4-5 -3	20-22 +5
6-7 -2	23-25 +6
8-9 -1	26-28 +7
10-11 0	29-31 +8
12-13 +1	32-35 +9
14-15 +2	36-39 +10
16-17 +3	(+5) (+1)

Le magicien de Thanatos peut leur conférer d'autres compétences mais uniquement des compétences d'armes de mêlée. Le niveau de ces compétences dépendra directement de la caractéristique Puissance, comme indiqué sur la table ci-contre. (Il faut 7 points de rêve pour une compétence supplémentaire, voir chapitre LE RÊVE). Les Squelettes sont muets. Bien que créés par le rêve, ils ne rêvent pas et n'ont pas de caractéristique Rêve. Ils résistent automatiquement à tous les sorts ou sortilèges pour lesquels un jet de résistance est possible.

PUISSANCE	10	
DEFENSE	15	Exemple. Sque-
PERCEPTION	15	lette de 15pts de
ENDURANCE	15	rêve (+7pts pour
+ dom	0	une compétence
Protection	0	d'arme).
VITESSE	15/4-	
CORPS A CORPS		
GRIFFES	10 (niv 0) init 5,	
	+ dom +1	
ESQUIVE	15 (niv 2)	
EPEE 1 MAIN	10 (niv 0) init 5,	
	+ dom +3 (épée	
	longue)	

TIGRE VERT

Les Tigres Verts vivent par groupe de 2 à 5 individus dans les forêts marécageuses plutôt chaudes. Leur fourrure est verte tachetée de brun, ce qui les rend quasiment invisibles parmi la végétation. Prédateurs féroces, ils n'hésitent pas à s'attaquer à l'homme.

TAILLE	d6+16(17-22) 19
CONSTITUTION	d10+12 (13-22) 17
FORCE	d10+15 (16-25) 20
PERCEPTION	d10+10 (11-20) 15
VOLONTÉ	d10+8 (9-18) 13
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	18
ENDURANCE	(+3d6) 47
+ dom	+4
Protection	d4
VITESSE	-28+3d6/56+3d6
MORSURE	d10+8 (9-18) 13
	(niv 3) init 9,
	+ dom +2
GRIFFES	d10+10 (11-20) 15
	(niv 5) init 12,
	+ dom +2
ESQUIVE	d10+5 (6-15) 10
	(niv 3)
DISCRETION	d10+15 (16-25) 20
	(niv 5)
SAUT	d10+10 (11-20) 15
	(niv 5)
SE CACHER	d10+10 (11-20) 15
	(niv 5)

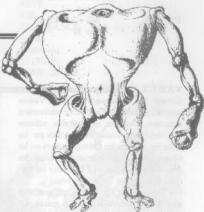
Note. Si l'attaque de griffes obtient une réussite particulière, le Tigre Vert peut mordre dans le même round.

TOURNEDENT

Les Tournedents sont d'énormes créatures bipèdes d'aspect très vaguement humanoïde. Ils ont un torse très large, recouvert de plaques cornées d'une extrême dureté et pas de tête. À la place, une vague boursouflure avec un grand oeil jaune : un oeil devant et un autre derrière. Ils doivent leur nom au fait que leurs gueules se trouvent au bout de leurs bras : deux terribles bouches aux crocs énormes ; et que toutes leurs articulations (poignet, coude, épaule, genou, etc) peuvent complètement pivoter sur elles-mêmes, à 360°. Les Tournedents peuvent attaquer avec la même aisance aussi bien devant, que par derrière, que sur les côtés. Le blindage de leurs bras est tel qu'ils peuvent s'en servir pour parer les coups des armes les plus tranchantes.

L'oeil du Tournedent (aussi bien celui de derrière que de devant) est capable de lancer une attaque de **supplication**. Si l'on croise ce regard, il faut réussir un jet de Volonté à -4, faute de quoi la supplication est telle qu'on se sent brusquement pris de pitié pour la pauvre créature et incapable de continuer à l'attaquer. L'attaque de **supplication** coûte à chaque fois 3 points de rêve au Tournedent, qui doit la répéter chaque round. Le Tournedent est essentiellement carnivore.

Note. Le Tournedent peut attaquer avec ses deux bras, séparément, au cours du même round ; ou attaquer avec l'un et parer avec l'autre, en plus de l'esquive.



TAILLE	d10+20(21-30) 25
CONSTITUTION	d10+15 (16-25) 20
FORCE	d10+15 (16-25) 20
PERCEPTION	d10+12 (13-22) 17
VOLONTÉ	d10+10 (11-20) 13
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	23
ENDURANCE	(+3d6) 56
+ dom	+7
Protection	d6+2
Resist. des bras	20
VITESSE	18/36+2d6/-
BRAS-BOUCHE	
ATTAQUE	d10+8 (9-18) 13
	(niv 5) init 12,
	+ dom +2
BRAS-BOUCHE	
PARADE	d10+8 (9-18) 13
	(niv 5)
ESQUIVE	d10+8 (9-18) 13
	(niv 3)

VAMPIRE

Les Vampires sont des Chauves-Souris géants qui s'accrochent à leurs proies et les vident de leur sang jusqu'à la mort. Les Vampires vivent dans les forêts et les lieux sombres et ne chassent que la nuit. Quand un Vampire réussit une attaque particulière, il reste accroché à sa victime et lui fait perdre automatiquement 1d6 points d'Endurance par round. La victime ne peut plus se battre contre lui qu'en corps à corps, ou à la dague. Quand l'Endurance de la victime tombe à zéro, le Vampire continue à la vider de son sang à raison de 1d6 points de Vie par round.

TAILLE	d4+2 (3-6) 4
CONSTITUTION	d6+5 (6-11) 8
FORCE	d4+3 (4-7) 5
PERCEPTION	d10+5 (6-15) 10
VOLONTÉ	d4+3 (4-7) 5
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	6
ENDURANCE	(+d6) 15
+dom	-2
Protection	-2
VITESSE	en vol /24+ d6/-
MORSURE	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, +dom +1
ESQUIVE	d10+5 (6-15) 10 (niv 3)



VASEUX

Comme les Quauquemaires, les Vaseux sont des Entités de Cauchemar pleinement incarnées, résultant de courants néfastes non réellement voulus ni contrôlés par les Dragons. Comme les Quauquemaires ou les Chiens de la Mort, leur attaque cause des dommages physiques et il faut pour les toucher, eux, réussir un jet de rêve.

Les Vaseux sont des Entités qui semblent nées directement de la vase des marais. Ce sont d'énormes congglomérats de matière en

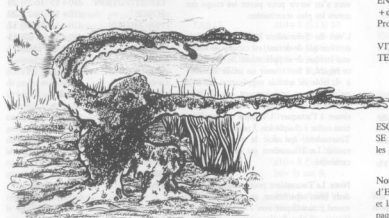
putréfaction, d'allure vaguement humanoïde, bipède, avec deux longs tentacules à la place des membres supérieurs. Ils peuvent attaquer deux fois par round, une attaque par tentacule. Ces attaques ne causent pas de blessures, mais uniquement des pertes d'Endurance, comme les attaques en corps à corps. Quand la proie tombe inconsciente, le Vaseux la recouvre et commence à la digérer, c'est à dire à la transformer en vase à son tour.

Quand une créature se trouve entièrement recouverte par un vaseux, tout ce qu'elle porte (vêtements, armures, équipements, armes) est transformé en vase en 1 round. La créature vivante met plus de temps à être digérée : elle perd automatiquement 1 point de Vie par round. Quand son seuil négatif maximal est atteint, elle n'est plus que vase.

REVE	2d10+10 (12-30) 21
TAILLE	2d10+10 (12-30) 21
ENDURANCE	42
+dom	(+6)
Protection	(jet de rêve de l'attaquant - 3)
VITESSE	10/-
TENTACULE	21 (niv 3) init 13, +dom (d4)

ESQUIVE	10 (niv 3)
SE CACHER (dans les marais)	21 (niv 3)

Note. Quand un Vaseux atteint zéro point d'Endurance, la force qui l'anime disparaît et la vase dont il est constitué redevient un paquet de vase normale.



VIPERE JAUNE

La Vipère Jaune est un serpent venimeux pouvant faire jusqu'à 1 mètre de long. Elle vit principalement en plaine ou en collines, et ses écailles couleur de chaume lui assurent un excellent camouflage.

TAILLE	d2 (1-2) 1
CONSTITUTION	d6+1 (2-7) 4
FORCE	d3 (1-3) 2
PERCEPTION	d10+5 (6-15) 10
VOLONTE	d6+5 (6-11) 8
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	3
ENDURANCE	(+d6) 15
+ dom	-4
Protection	-4
VITESSE	-14/+d6
MORSURE	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom +1 (et venin) d10+6 (7-16) 11 (niv 3)
ESQUIVE	d10+8 (9-18) 13 (niv 5)
DISCRETION	d10+10 (11-20) 15 (niv 5)
SE CACHER	

Venin de la Vipère Jaune. Il n'est inoculé que si la morsure cause au moins une blessure légère. Extrait de la vipère, le venin coagule en quelques minutes. Pour en faire un venin de lame, une opération alchimique de difficulté -5 est obligatoire. La poche à venin d'une Vipère Jaune peut, une fois traitée, produire 4 centilitres de venin de lame.

Rapidité	6 rounds (36 secondes)
Puissance	2
Malignité	4
Antidotes	Liquide de Bagdol 90% Topazofine 50% Tournegraine 25% Huile de Sélikanthe 10%

ZOMBI

Le Zombi est un mort-vivant comme le Squelette. C'est un simulacre de vie créé par un magicien de Thanatos. Le Zombi est fait à partir de restes plus récents que ceux du Squelette. Il se présente sous la forme d'un cadavre ambulante.

Toutes les règles s'appliquent aux Squelettes (voir SQUELETTE), s'appliquent pareillement aux Zombis, aux exceptions suivantes :

La Puissance du Zombi est égale au nombre de points de rêve dépensés. Sa Défense et sa Perception sont égales à la moitié de ce nombre. Son Endurance est égale au double de ce nombre.

La protection des Zombis est variable : ils peuvent porter des armures.

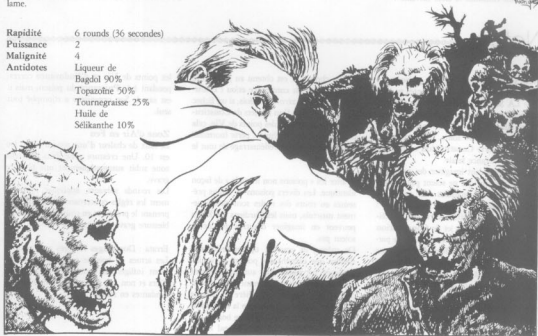
Exemple. Zombi de 15pts de rêve (+7pts pour une compétence d'épée à 1 main).

PUISSANCE	15
DEFENSE	7
PERCEPTION	7
ENDURANCE	30
+ dom	+2
Protection	selon armure
VITESSE	7/-
CORPS A CORPS	
GRIFFES	15 (niv 2) init 9, + dom +1 (+bonus)
ESQUIVE	7 (niv -2)
EPEE 1 MAIN	15 (niv 2) init 9, + dom +3 (épée longue(+ bonus))

ZYLGLUTE

La Zylglute est un grand échassier de la taille d'une Autruche. Elle possède trois pattes et son bec est plat et arrondi comme celui d'un canard. Les plumes de son corps sont gris-noir et celles de sa queue d'un splendide rouge vermillon avec des paillettes argentées. La Zylglute est un animal plutôt craintif, dépourvu d'agressivité, et relativement stupide. Elle vit au voisinage des étangs ou des marais où elle se nourrit de larves et de plantes aquatiques. Malgré ses ailes, elle est incapable de voler. Elle peut par contre courir assez vite sur ses trois pattes. Dans certaines régions, elle est domestiquée pour servir de monture. Toutefois, la captivité lui fait perdre les paillettes argentées de sa queue. Seules les Zylglutes sauvages ont de telles paillettes. Ces particules sont très recherchées car elles entrent dans la composition de certaines préparations alchimiques.

TAILLE	d6+6 (7-12) 9
CONSTITUTION	d10+5 (6-15) 10
FORCE	d10+8 (9-18) 13
PERCEPTION	d6+6 (7-12) 9
VOLONTE	d4 (1-4) 2
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	10
ENDURANCE	(+d6) 24
+ dom	0
Protection	-1
VITESSE	14/28+2d6/56+ d6
COUP DE BEC	d6+5 (6-11) 9 (niv 0) init 4, + dom 0,



Si vous ne possédez pas de dés polyédriques

Les dés à 4, 8, 10, 12 et 20 faces sont en vente dans toutes les boutiques de jeux spécialisées dans les jeux de rôle. Si vous n'avez pas la possibilité de vous en procurer, vous pouvez utiliser une méthode de remplacement.

1ère méthode. Découpez des séries de petits morceaux de carton et numérotez-les. Prévoyez des séries numérotées de 1 à 4, de 1 à 8, de 1 à 12, de 1 à 20 ; pour simuler le dé à 10 faces, numérotez les cartons de 0 à 9. Mélangez chaque série dans un petit récipient, une tasse par exemple, et au lieu de tirer un jet de dé, prenez un carton au hasard. Remettez-le dans la tasse après l'avoir lu. Pour les séries 1-4, 1-8, 1-10, vous pouvez éventuellement utiliser des cartes à jouer.

2ème méthode. Cette seconde méthode est un peu plus compliquée mais nécessite moins de matériel. Elle consiste à obtenir toutes les sortes de dés avec eullement deux des ordinaires, à six faces, de couleurs différentes. On les nommera ci-après dé blanc et dé noir.

a) d4. Jetez le dé blanc et ne tenez compte que des résultats compris entre 1 et 4. Rejouez sur obtention d'un 5 ou 6.

b) d8. Obtenez un résultat de d4 selon le procédé a et jouez simultanément le dé noir. Puis consultez la table suivante :

dé noir	1-3	4-6
dé blanc		
1	1	5
2	2	6
3	3	7
4	4	8
5 rejouez	-	-
6 rejouez	-	-

Exemple : dé blanc = 3, dé noir = 2, résultat = 3. Dé blanc = 2, dé noir = 5, résultat = 6.

c) d10. Jouez les deux dés et consultez la table suivante. (Rejouez si un 6 sort sur le dé blanc).

dé noir	1-3	4-6
dé blanc		
1	1	6
2	2	7
3	3	8
4	4	9
5	5	0
6 rejouez	-	-

Exemple : dé blanc = 4, dé noir = 3, résultat = 4. Dé blanc = 5, dé noir = 6, résultat = 0 (ou 10).

Utilisez ce tirage deux fois de suite pour les dés de pourcentage.

d) d12. Jouez les deux dés et consultez la table suivante.

dé noir	1-3	4-6
dé blanc		
1	1	7
2	2	8
3	3	9
4	4	10
5	5	11
6	6	12

Exemple : dé blanc = 1, dé noir = 3, résultat = 1. Dé blanc = 5, dé noir = 4, résultat = 11.

e) d20. Obtenez d'abord un résultat de d10, selon le procédé c, puis rejouez le dé noir et consultez la table suivante.

dé noir	1-3	4-6
d10		
1	1	11
2	2	12
3	3	13
4	4	14
5	5	15
6	6	16
7	7	17
8	8	18
9	9	19
0	10	20

Exemple : d10 = 7, dé noir = 1, résultat = 7. D10 = 3, dé noir = 5, résultat = 13.

Notes

Note sur les maladies et les poisons :

Les maladies et les poisons présentés au chapitre LA SANTE, pages 42), sont de type mortel. L'organisme seul ne peut pas lutter contre eux s'il n'est pas aidé par des soins extérieurs (premiers soins, médecine, antidotes). Une forte Constitution ne fait que retarder l'échéance fatale.

On peut cependant imaginer des maladies, voir des poisons, qui ne soient pas de type mortel. Pour les maladies non mortelles, règles et processus restent les mêmes : Virulence, Rapidité, Gravité, Malinimité. Toutefois, si le jet de Constitution (contre la Gravité) obtient une réussite particulière ou critique, la Rapidité n'est pas simplement ralentie, tout le processus s'arrête. Le malade perd un nombre de points d'Endurance et de Vie égal à la Gravité de la maladie, mais il n'a plus à tirer de jet de vie, il peut commencer à guérir selon les règles normales de récupération des points de Vie (voir page 44).

Même chose si l'est obtenu au jet de Vie avant la perte de conscience et/ou l'Endurance tombée à zéro. Toutefois, si un Echec Total survient à l'un des jets de Constitution de récupération des points de Vie, cela provoquerait une rechute : perte (normale) de 1 point de Vie et redémarrage de tout le processus.

Traiter les « poisons non mortels » de façon identique. Les divers poisons et venins présentés au cours des règles sont théoriquement mortels, mais les Gardiens des Rêves peuvent en imaginer d'autres qui ne le soient pas.

De même, ils peuvent optionnellement décider que certains des poisons et venins proposés ne soient pas automatiquement mortels. Auquel cas, comme expliqué ci-dessus, une réussite particulière ou critique au jet de Constitution contre la Puissance arrête le processus au lieu de se borner à le ralentir. L'empoisonné perd quand même

les points de Vie et d'Endurance correspondant à la Puissance du poison, mais il est sauvé. Son organisme a triomphé tout seul.

Zone d'Air en Feu

Le taux de chaleur d'une zone d'air en feu est 10. Une créature prise dans une telle zone subit automatiquement une blessure grave.

Les rounds suivants, appliquer normalement les règles concernant les brûlures en prenant le processus en cours à partir d'une blessure grave (chapitre LA SANTE).

Errata : Domages infligés aux armes

Les armes en bois ne peuvent éventuellement infliger de dommages qu'aux boucliers et non aux armes tranchantes et contondantes en métal.



