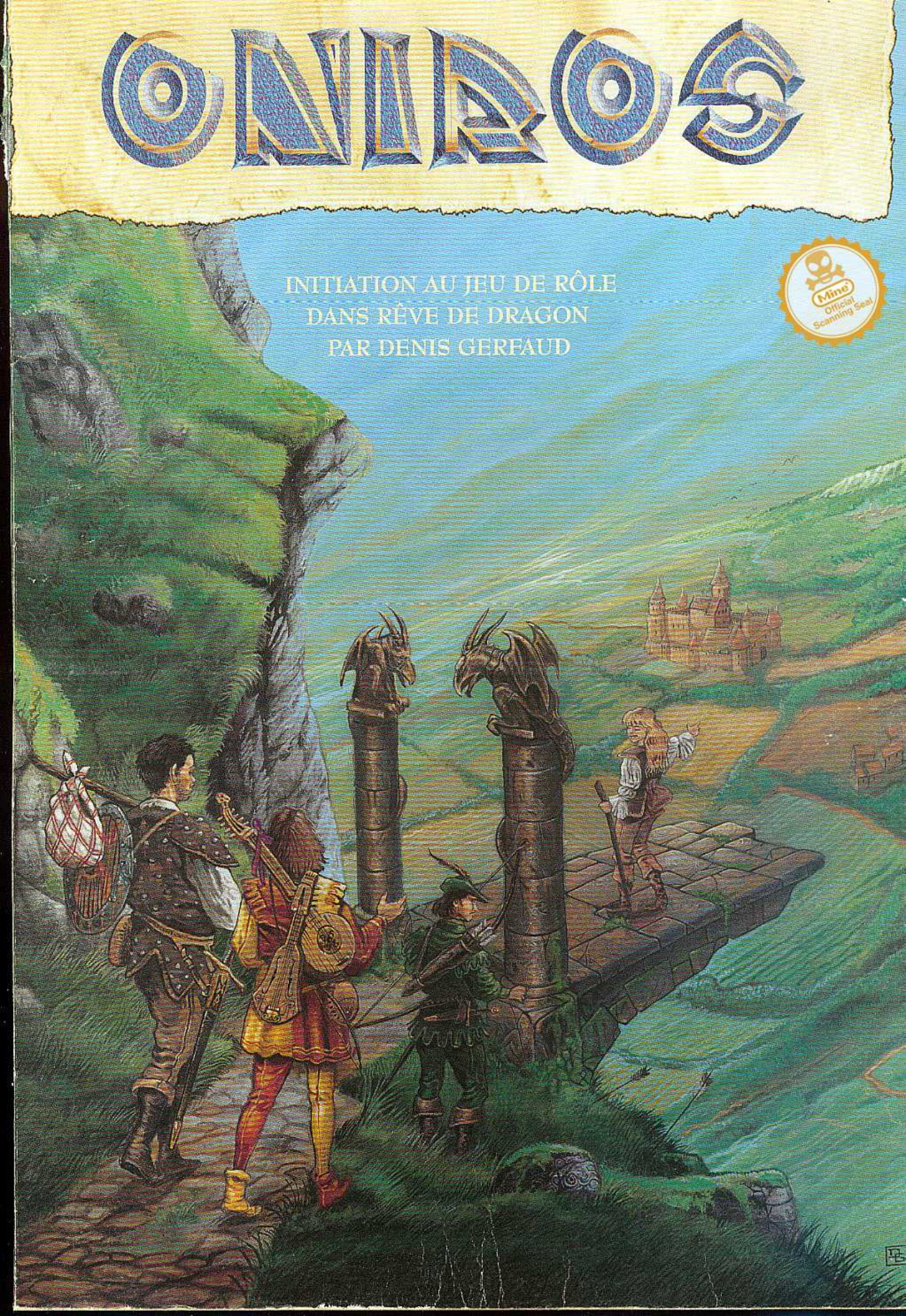
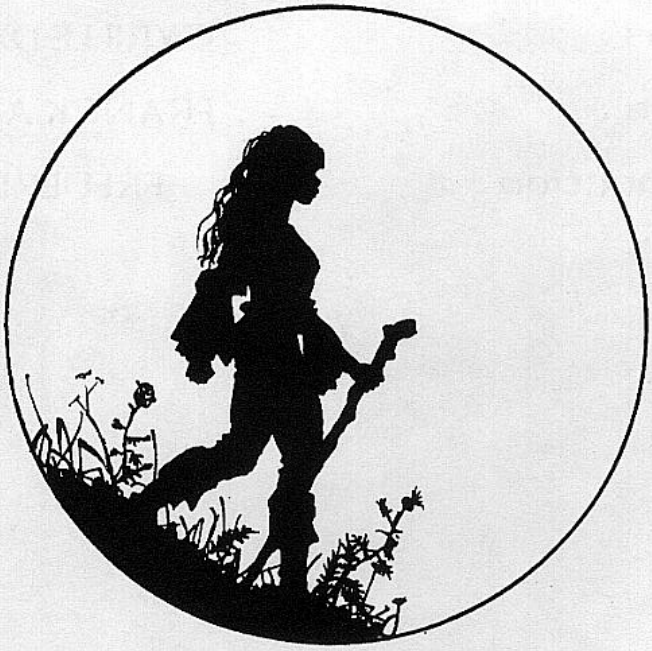
ONIROS

INITIATION AU JEU DE RÔLE
DANS RÊVE DE DRAGON
PAR DENIS GERFAUD



DENIS GERFAUD

ONIROS



Initiation au Jeu de Rôle dans Rêve de Dragon

ONIROS

Initiation au Jeu de Rôle dans Rêve de Dragon

Texte :	DENIS GERFAUD
Maquette :	PIERRE LEJOYEUX
Corrections :	THIERRY GRANDJEAN
Couverture :	DIDIER GRAFFET
Dessins :	ROLLAND BARTHÉLÉMY
Plans :	CYRILLE DAUJEAN
Titre :	FRANCK ACHARD
Production :	FRÉDÉRIC WEIL

ONIROS

Édition novembre 1994 ISBN 2-909934-14-4

ONIROS est le nom de la version d'initiation au Jeu de Rôle des règles de Rêve de Dragon. Rêve de Dragon est une marque déposé par Denis Gerfaud.

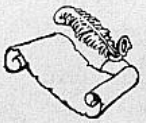
SOMMAIRE

Page 4
LE THÈME DU JEU

Un tour d'horizon en quelques mots. Votre premier contact avec Oniros et le Rêve des Dragons.

Page 6
L'UNIVERS DE RÊVE DE DRAGON

Les Âges, les déchirures, les rêves et les haut-rêvants. Il y a ici tout ce que vous devez savoir sur le monde dans lequel vous allez jouer.



Page 20
LE JEU DE RÔLE

Si vous ne connaissez pas le jeu de rôle, commencez par lire cette nouvelle qui raconte la première partie de jeu de rôle d'un groupe d'amis. Vous vous ferez ainsi une idée de la façon dont cela se passe...

Page 33
LES RÈGLES

Vous trouverez ici les principes de base du jeu de rôle ainsi que les règles de simulation d'Oniros.

Page 38
LES PERSONNAGES

Vous connaissez maintenant l'univers du jeu et ses principales règles. Inventez à présent le personnage que vous allez jouer. Ce chapitre contient tout ce dont vous avez besoin pour cela.

Page 56
LA PARTIE

Le gardien des rêves, celui d'entre vous qui mènera la partie trouvera ici tout le nécessaire pour l'aider à gérer les règles et la partie.

Et notamment :

LES COMBATS...

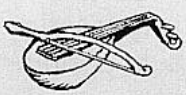
Armes, armures, attaques, esquives, blessures et soins.

ET LES CRÉATURES

Félorn, Groin, ou Zyglute, le monde de Rêve de Dragon est plein de créatures à découvrir.

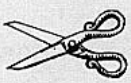
Page 103
LA MAGIE

Si vous voulez jouer un magicien, lisez ce chapitre. Vous apprendrez tout sur l'art de la magie dans Rêve de Dragon.



Page 137
LES SCÉNARIOS

Attention, ce chapitre est réservé exclusivement au Gardien des Rêves. Lui seul peut le lire. En tant que joueur, vous vous gâcheriez tout le plaisir de la partie si vous le faisiez.



Page 167
MATÉRIEL DE JEU

Feuilles de personnage, Terres Médianes du Rêve, tables pour le gardien des rêves et figurines en papier. Photocopiez ces pages, vous en aurez besoin durant les parties.

Imaginez un monde fantastique de vastes forêts peuplées d'animaux bizarres, de désolations hantées par des créatures inquiétantes, de sombres châteaux pleins de secrets, de cités grouillant d'une foule bigarrée d'aventuriers, de bourgeois, de gardes, de voleurs peut-être, parmi les échoppes et les tavernes pleines de rires et de cris. Un monde où l'aventure est reine, où l'on se déplace à pied ou à cheval, où l'on se bat à l'épée, où l'on rencontre d'autres espèces non humaines, des gnomes, des géants, un monde où la magie existe. Puis imaginez qu'un tel monde ne soit finalement qu'un rêve, rêvé par des Grands Rêveurs endormis quelque part dans une autre dimension. Imaginez cela et vous serez dans le monde de *Rêve de Dragon*. Car tel est sa réalité : quoique bien réel pour les créatures qui y vivent, ce monde n'est qu'un rêve et ses Grands Rêveurs sont les Dragons.

En vérité, nul ne sait vraiment qui sont les Dragons ni à quoi ils ressemblent, mais c'est sans importance. L'important est qu'ils dorment et que leur sommeil soit tranquille. Imaginez en effet ce qui se passerait s'ils se réveillaient tous brusquement ? Plus de rêve, plus de monde. Plus rien.

Or, malheureusement, les Dragons font aussi des cauchemars et quand ceux-ci deviennent trop pesants, ils se réveillent. Que pourraient-ils faire d'autre ? Connaissez-vous un autre moyen d'échapper à un cauchemar sinon en vous réveillant ?

Les Dragons se sont déjà réveillés massivement par deux fois, leur réveil entraînant une véritable apocalypse. Puis ils se sont rendormis. On nomme *Âge* la période s'écoulant entre deux grands réveils des Dragons. Il y a déjà eu le Premier Âge, puis le Second ; nous sommes maintenant au début du Troisième Âge, c'est là que vont se situer toutes les aventures.

Or les Dragons ne rêvent pas qu'un seul rêve, ils en rêvent une multitude, comme autant de *mondes parallèles*. Autrefois, ces rêves étaient bien séparés. Maintenant, au début du Troisième Âge, où les Dragons viennent tout juste de se rendormir d'un sommeil agité, c'est encore le chaos qui prédomine, et les rêves s'entremêlent. On peut passer de l'un à l'autre par ce qu'on appelle les *déchirures du rêve*. L'inconvénient, c'est que ces passages ne se font que dans un sens : on ne peut jamais revenir

en arrière. Pire encore, par certaines déchirures, des créatures monstrueuses qui étaient autrefois rêvées dans des rêves séparés, n'arrêtent pas de déferler, comme des hordes d'envahisseurs.

Tel est maintenant le monde de *Rêve de Dragon*. Un monde bouleversé, redevenu sauvage, plein de ruines et de périls, mais également plein de légendes, de souvenirs d'autrefois, de secrets à redécouvrir, datant d'avant le dernier grand réveil des Dragons.

Dans cet univers, à la fois tout neuf et très ancien, il y a les *voyageurs*. Qui sont-ils ? Ce sont généralement des gens jeunes, hommes ou femmes. Ils ont un jour quitté le lieu de leur naissance pour partir à la découverte de leur environnement immédiat, se promettant de revenir dans quelques jours ou dans quelques semaines. Et puis, le plus souvent à leur insu, ils ont franchi une déchirure du rêve. S'étant retrouvés *ailleurs*, ayant compris qu'ils ne pourraient plus jamais rentrer à la maison, comme si leur pays d'origine n'avait désormais pas plus d'existence qu'un rêve enfui, ils sont devenus des *voyageurs*. Le *voyage* est devenu leur raison d'être, leur but, leur vie. Voyager sans cesse, découvrir de nouveaux horizons, des secrets oubliés, des légendes anciennes, des trésors enfouis. N'étant plus chez eux nulle part, les voyageurs sont chez eux partout, le monde leur appartient.

Telle est l'aventure que vous allez vivre dans le monde de *Rêve de Dragon*. Qu'ils soient magiciens, troubadours ou guerriers entraînés, vos personnages seront avant tout des *voyageurs*.

Et leur voyage n'aura jamais de fin, car même la mort n'est qu'un songe dans le monde de *Rêve de Dragon*. Quand elle survient, tout se passe comme si l'on se réveillait d'un cauchemar, comme si tout n'avait finalement été qu'un rêve. On n'est plus au même endroit, on vient probablement de se réveiller dans son lit, mais on conserve une partie de ses souvenirs, et l'essentiel, n'est-ce pas, c'est qu'on soit toujours vivant.

On peut alors reprendre la route. Et c'est ainsi que le *voyage* acquiert une signification encore plus importante : la quête de soi-même, la quête de tous les souvenirs de ses vies antérieures. C'est une quête immense, mais le voyageur n'est pas pressé : tant que durera le rêve des Dragons, il sait qu'il sera toujours *immortel*.

L'Univers de Rêve de Dragon

UN RÊVE

Les fondations de l'univers de *Rêve de Dragon*, ce sur quoi tout repose, c'est le rêve. Le monde est *rêvé* au sens littéral du mot. Quelque part, des êtres appelés Dragons sont endormis et leurs songes constituent le monde. Or si nous, en tant que joueurs, pouvons clairement l'imaginer parce que nous considérons cela de l'extérieur, comment les personnages qui vivent dans ce monde, et qui font donc intégralement partie du rêve, peuvent-ils l'appréhender ? Autrement dit, quelle vision ont-ils de leur propre monde ?

En vérité, le monde est pour eux tout ce qu'il y a de plus *réel*. Ils y naissent, y vivent, voyagent ; ils s'y endorment et s'y réveillent journellement, y faisant eux-mêmes des rêves ; et tout cela est on ne peut plus tangible. C'est la vie, c'est le monde tel qu'il est, et ils ne connaissent rien d'autre. Il faut cependant distinguer le commun des mortels des sages et des philosophes. Si les premiers ne se posent pas de question, les autres se sont interrogés sur la nature du monde et ce sont eux qui sont parvenus à la conclusion que le monde n'est en dernier ressort qu'un rêve rêvé par des grands rêveurs.

Il y a certes des incrédules. «Comment le monde pourrait-il n'être qu'un rêve ? disent-ils. La terre n'est-elle pas solide, le soleil lumineux, le pain nourrissant, le vin réconfortant ? Et d'après vous, rien de cela ne serait réel ? Allons donc !...» Mais la majorité accepte de croire les sages, sans se poser davantage de questions. Puisque ce sont des sages, ils ont sûrement raison, n'est-ce pas ? Les voyageurs, quant à eux, n'ont pas besoin des sages pour comprendre

la nature du monde. Le voyage, avec ses déchirures du rêve et autres expériences oniriques, a tôt fait de leur ouvrir les yeux.

Mais quelle est donc l'explication des sages ?

L'explication des sages

Les sages ont coutume de dire : « Commençons par le commencement. Si nous rêvons nous-mêmes, la nuit lorsque nous dormons, c'est parce que le *rêve* existe. Le rêve, nous l'appelons *Oniros*. Ce n'est pas une personne, pas une créature, c'est simplement le principe de rêver. Si nous lui donnons ce nom d'Oniros, c'est parce que nous ne comprenons pas entièrement le principe de rêver, et qu'ainsi Oniros garde la part de mystère qui est sienne et qui n'existe pas dans le simple mot *rêve*.»

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

Et les sages ont encore coutume de dire : « Le monde est un rêve de Dragons. Nous ne savons pas qui sont les Dragons ni à quoi ils ressemblent, en dépit de l'antique iconographie qui les dépeint comme de gigantesques créatures ailées capables de cracher feu et flammes. Non, nous ne savons pas qui ils sont, mais nous savons qu'ils sont les Grands Rêveurs du monde. Et nous le savons parce que de par nos propres expériences nocturnes, nous savons qu'Oniros existe, et qu'Oniros étant le rêve à l'état pur, il est le même pour tous. A son regard, il n'y a pas de différence entre les Dragons, grands rêveurs de notre monde, et nous mêmes, créatures rêvées, quand nous rêvons à notre tour. Nous sommes assurément les grands rêveurs des êtres qui peuplent nos propres songes, et nous pouvons sans peine imaginer que les Dragons qui nous rêvent sont eux-mêmes rêvés par des Dragons encore plus grands.

Et les sages de questionner encore : «Mais comment pouvons-nous en être si sûrs ?» Et de répondre : «Parce qu'il y a les haut-rêvants (ainsi nomme-t-on les magiciens) et que nous ne pouvons nier l'actualité de leur pouvoir. Leur origine est mystérieuse et remonte au début des temps. La légende affirme que ce sont les Gnomes qui furent les premiers haut-rêvants. En observant les pierres précieuses, les gemmes qui sont les larmes de joie des Dragons, ils parvinrent à en comprendre la langue. Et l'ayant comprise, ils purent s'en servir pour influencer le cours du rêve. Ils purent s'en servir pour chuchoter aux grands rêveurs du monde : «Et si au lieu de rêver le monde comme ceci, tu le rêvais plutôt comme cela ?» Et les Dragons, obéissant machinalement aux accents de leur propre langue, rêvèrent le

A quoi ressemble l'univers de* Rêve de Dragon *? N'est-ce qu'un songe vaporeux ou possède-t-il une réalité physique ? Comment ses habitants concilient-ils le rêve et la réalité ? C'est à toutes ces questions que répond ce chapitre. On y découvrira la légende des Trois Âges, les bouleversements des Grands Réveils, avec la naissance de la coutume qui donne leur raison d'être aux personnages : le Voyage, périple au gré des routes tout autant qu'à travers les rêves.

monde comme cela plutôt que comme ceci. Pour les autres créatures rêvées, le changement fut si soudain et si inexplicable que, faute de pouvoir le comprendre, il lui donnèrent le nom de *magie*.»

Maître et créateur

Les sages ont encore coutume de dire : «Mais comment les Dragons peuvent-ils être influencés par une créature qui, tout bien considéré, n'existe pas vraiment pour eux, qui n'est que le fantasme de leur activité cérébrale nocturne ?» Et de répondre : «Pour la raison-même qu'Oniros est le même pour tous et que le rêve des Dragons ne *fonctionne* pas différemment de nos propres rêves. Sommes-nous les *créateurs* de nos propres rêves ? Assurément que nous le sommes. Si nous n'existions pas, nos rêves n'existeraient pas non plus ; ils n'existent que parce que nous les créons. Il en est de même pour les Dragons qui sont les créateurs de leurs rêves.

«Or s'il est accordé que nous soyons les créateurs de nos rêves, en sommes-nous pour autant les *maîtres* ?»

Et les sages de hocher finement la tête avant de continuer : «Si nous étions les *maîtres* de nos rêves, comment expliquer que nous puissions faire des cauchemars ? Comment expliquer que nos rêves soient si souvent peuplés de choses qui nous effraient, qui nous angoissent, qui nous torturent ? Comment expliquer que nous ne cherchions qu'à nous en échapper par le réveil tant leurs cours est devenu haïssable ? Est-ce ainsi que pratique un *maître*, à moins qu'il ne soit fou et masochiste ?»

«Non, il est bien plus sage de penser que, quoique indéniables créateurs, nous ne sommes pas les maîtres de nos rêves. Il nous faut admettre que les créatures que nous rêvons ne sont pas nos absolus pantins, qu'elles possèdent une liberté au coeur du rêve qui est pourtant le nôtre. Et plus que tout, il nous faut admettre qu'elles ont un pouvoir sur nous, le pouvoir de nous influencer, le pouvoir de décider à notre place. Face à cela nous n'avons guère que deux options : nous soumettre ou user de notre dernier pouvoir de créateur, qui est celui de destructeur, et nous réveiller.»

Les sages ont alors coutume de conclure : « Et s'il en est ainsi dans nos rêves, il en est forcément de même dans le rêve des Dragons, puisqu'Oniros est le même pour tous. Ce n'est pas parce que le monde n'est qu'un rêve que nous ne sommes que des jouets. Au sein de ce rêve, nous possédons notre liberté. Et cette liberté va même jusqu'à plier le rêve à nos caprices, comme en témoignent ceux qui ont le pouvoir d'influencer les Dragons et que nous appelons les haut-rêvants.»

Une création non-stop

Ainsi s'explique la magie dans le monde de *Rêve de Dragon*. Les magiciens sont ceux qui possèdent le pouvoir de faire rêver les Dragons comme ils le souhaitent, et c'est pourquoi on les appelle des haut-rêvants. Pour assimiler le processus, il faut toutefois bien saisir quel genre de création est un rêve. Ce n'est pas une création achevée, comme un livre ou une peinture, que le créateur peut ensuite contempler en se reposant, au bout du septième, du neuvième, ou de n'importe quel jour qui lui convient. Un rêve est une création *non-stop*, jamais terminée, toujours en train de se faire. Son seul achèvement est le réveil, c'est-à-dire sa destruction. C'est comme la musique d'un musicien en train de jouer : elle n'existe que tant que ses doigts courent sur le clavier, remise en cause, remise en *création*, à chaque note, à chaque touche. S'il s'arrête : plus rien.

Tel est le rêve, et telle est la façon dont il peut être si «facilement» modifié. Le haut-rêvant est celui qui murmure au pianiste : «Do dièse à la place de mi bémol !» Le pianiste obéit malgré lui, et la musique, la création, se poursuit. A un moment, toutefois, elle a été différente de ce qu'elle aurait dû être. Le processus reste naturel. Seule l'intervention ne l'est pas, et elle seule peut faire dire aux auditeurs, choqués par l'inattendu du changement de tonalité : «Il se passe quelque chose de pas normal...» Puis ils n'y pensent bientôt plus : le rêve continue.

LES TROIS ÂGES

De la même façon que la notion de vie est indissociable de celle de mort, la notion de rêve est indissociable de celle de réveil. Le monde est une création non stop, si le rêveur s'arrête de rêver : plus rien. Une question angoissante nous vient aussitôt aux lèvres : les Dragons peuvent-ils se réveiller ? La réponse est malheureusement : oui. Deux cas sont toutefois à considérer : les réveils individuels et les réveils collectifs.

En tant que rêveurs professionnels, les Dragons ont une activité onirique assez complexe. D'une part, chaque individu possède son rêve personnel ; et simultanément, l'ensemble de tous les rêves est rêvé par tous les Dragons. (C'est un peu la même chose que ce qu'on appelle, en psychologie, l'inconscient individuel et l'inconscient collectif). Quand une créature meurt, on dit que son Dragon (celui qui la rêve en particulier) vient de se réveiller. Toutefois, comme cette créature existait aussi dans le rêve des autres Dragons, le réveil d'un seul rêveur n'a pas d'autre influence.

Quand plusieurs Dragons se réveillent ensemble, par contre, c'est non seulement un génocide, mais un cataclysme, un bouleversement du monde physique qui apparaît au travers du rêve des Dragons restants. Et quand la majorité d'entre eux se réveillent, c'est la fin d'un Âge.

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

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

Le Premier Âge

Le Premier Âge fut appelé l'Âge des Dragons. Ce fut le commencement des temps, le commencement des rêves. Durant cette période plus mystique que réellement historique, les Dragons aimaient à se rêver eux-mêmes. Ils se rêvaient vivant dans des palais fabuleux, entourés des myriades de plantes et d'animaux que leur invention débordante ne cessait de mettre au jour. Mais, dans leur puissance de rêve infinie, c'était encore trop peu, et ils rêvèrent une race spécialement destinée à les servir : les Humanoïdes. Ce furent principalement les Gnomes et les Humains, mais certains Dragons excentriques rêvèrent également d'autres avatars : hommes à têtes porcines (les Groins), hommes tout bleus (les Cyans), hommes sauriens (les Saures), etc... Les créatures trop dissemblables étaient réparties dans des royaumes différents, mais cela n'empêchait pas les accrochages et les guerres. Qu'importe ! cela ne pouvait que ravir les Dragons, grands amateurs de spectacle, qui en pleuraient des larmes de joie.

Le Premier Âge dura une éternité. Il dura jusqu'à ce que les Gnomes, les plus industrieux de tous, découvrent les premières gemmes, pierres de rêve par excellence, pierres d'essence magique, dont on dit également qu'elles sont les larmes des Dragons. Cette découverte s'accompagna de celle des premiers enchantements ; et ainsi naquit la magie. Créateurs de leurs rêves, les Dragons n'en étaient plus les maîtres, et, cela va de soi, ils prirent très mal la chose... Pour se débarrasser d'un tel cauchemar, ils se réveillèrent en masse. Le monde connut des cataclysmes gigantesques, les neuf dixièmes des créatures moururent. Et ainsi se termina le Premier Âge.

Ensuite, on n'entendra plus jamais parler de Dragons existant en chair et en os. Aujourd'hui, les sages disent que le monde est rêvé par les Dragons. Mais s'agit-il bien des mêmes créatures que celles de ce mythique Premier Âge ? Ce que l'on sait, c'est que ce furent des êtres formidables. Or les rêveurs qui nous rêvent (puisque l'on sait par la magie que le monde est rêvé) sont aussi des êtres formidables. De là à prétendre que les Rêveurs et les Dragons du Premier Âge ne font qu'un, il n'y a qu'un pas, pas qui a été franchi par la majorité des sages.

Le Second Âge

Toujours est-il que les Dragons finirent par se rendormir. Mais de fait, ils ne peuplèrent plus directement leurs rêves, ou alors sous une forme impossible à deviner, dans le parfait incognito. Pareillement, quoique le fonds commun restât toujours rêvé par l'ensemble, nombre de rêves se différencièrent, se marginalisèrent. Les Groins, Saures, Cyans, ainsi que d'autres monstruosités incroyables, furent rêvés séparément en des rêves n'ayant plus aucune commune frontière. Et le phénomène s'amplifia, se généralisa. Comme si chaque Dragon se défiait de son frère, et tout en participant à l'oeuvre commune, chérissait en secret le trésor d'un rêve personnel. Quelle raison avaient-ils donc de se défier l'un de l'autre ? Peut-être n'avaient-ils toujours pas digéré la découverte de la magie par les Gnomes et s'en rejetaient-ils mutuellement la faute.

Car le Second Âge fut bel et bien celui des Magiciens. Durant cette période, les Gnomes s'enfoncèrent profondément sous les montagnes et la magie passa aux mains des Humains qui en usèrent et abusèrent, se croyant devenus les maîtres du monde. De vastes cités se construisirent, des royaumes se constituèrent, des routes, des ponts : tous les signes d'une civilisation florissante. Mais les Humains ne vivaient pas en harmonie mutuelle. Non contents de s'entre-tuer en d'interminables guerres, ils cherchèrent individuellement à obtenir la suprématie au moyen de la magie. Et en vérité, l'étendue de leurs pouvoirs magiques était énorme, sans commune mesure avec ce qu'il en reste aujourd'hui, même chez les plus doués des haut-rêvants actuels. On dit que vers la fin du Second Âge, un Humain sur dix était magicien.

Et il arriva ce qui devait arriver. L'abus d'une magie trop puissante et pas toujours maîtrisée eut pour conséquence de déchirer la trame du rêve. Les Dragons, sollicités à hue et à dia, commencèrent à cafouiller, ne sachant plus trop bien ce qu'ils rêvaient et ce qu'ils ne rêvaient pas, ce qui appartenait au rêve commun et à leur petit jardin secret. Et les rêves se mêlèrent, se déchirèrent et s'embrouillèrent. Des créatures inconnues envahirent le monde, cependant qu'à travers les déchirures des portions entières disparaissaient on ne sait trop comment, aspirées vers ailleurs et peut-être vers nulle part. Et les magiciens en rajoutèrent, utilisant le phénomène pour mieux y perdre leurs ennemis, dans un crescendo de turbulences et de cataclysmes incontrôlés. Les Dragons ne comprirent plus rien à leur rêve devenu chaos ; et pour se libérer du cauchemar, se réveillèrent une fois encore.

Le Troisième Âge

Nous sommes maintenant au début du Troisième Âge. Le monde a été bouleversé, les civilisations se sont écroulées, peu de

gens ont survécu, et des hordes de créatures inconnues ont déferlé par les déchirures. Les Dragons se sont à nouveau assoupis et ont repris leur rêve comme ils ont pu. Mais celui-ci est loin d'être cicatrisé, les déchirures persistent. Mille ans se sont peut-être écoulés et le Troisième Âge en est encore à ses balbutiements. Que sera-t-il ? Comment l'appellera-t-on ? Les Dragons se réveilleront-ils à nouveau ? Seul l'avenir pourra évidemment le dire. Le monde est redevenu immense et inconnu. Entre les quelques îlots de civilisation qui vivent plus ou moins en autarcie, s'étendent des immensités de ruines et de mystère. En cette situation post-apocalyptique, le monde est à redécouvrir.

De fait, lors du Grand Réveil, tous les Dragons n'ont pas rouvert les yeux exactement au même moment, les derniers achevant de se réveiller que les premiers étaient déjà rendormis. Ce qui permit une certaine continuité malgré les ruines et les bouleversements, ce qui explique que, dans la mémoire collective des hommes, on se souvienne encore de «l'Âge d'Autrefois».

LES VOYAGEURS

Quand on ignore ce qui se trouve au-delà de la colline voisine, peut-être une monstruosité de cauchemar attendant patiemment son heure ; quand on ignore où mène ce sentier que nul n'emprunte plus de mémoire d'homme, peut-être vers une déchirure, un «nuage violet» à peine visible qui vous fera basculer à jamais dans un monde inconnu, on a tendance à rester chez soi.

Il existe néanmoins une coutume largement suivie par tous ces gens sédentaires : tenter le *voyage* au moins une fois dans sa vie. Le voyage, cela signifie simplement aller dans un lieu où l'on n'est encore jamais allé. Pour certains, le voyage se résume à aller jusqu'au village situé au-delà du village voisin, et puis revenir bien vite, chargés des souvenirs qu'embelliront au fil des ans les soirées d'hiver passées à discuter près du feu. Pour d'autres, plus ambitieux, c'est aller jusqu'à la prochaine cité. Et pour certains autres, c'est continuer... Le voyage n'est pas une mince affaire : plus on va loin et moins on a de chances de revenir. Comment savoir d'avance sur quoi on va tomber dans ce monde déchiré où tout est virtuellement possible ?

Comparez le Second Âge à une grande pièce pleine d'étagères où s'entassent des centaines de boîtes de puzzle. Le Grand Réveil est comme un tremblement de terre précipitant ces boîtes sur le sol, éclatant les couvercles et mélangeant les pièces. Imaginez, pour le Troisième Âge, que les pièces ont été ramassées à la pelle et refourrées dans les boîtes au petit bonheur. Supposez-vous maintenant en train de tenter de reconstituer une image à partir des pièces contenues dans une boîte, et vous aurez une idée des étrangetés, des contradictions et des invraisemblances qui attendent le voyageur sur sa route.

Mais le monde est par ailleurs si vaste, à la fois si jeune et si vieux, mille légendes ont de si profondes résonances, qu'il est difficile de ne pas répondre à l'appel du voyage. Et puis c'est la coutume ; cela fait partie des mœurs. La fièvre du voyage, le désir forcené de partir, vous prend généralement vers l'âge de vingt ans.

Les personnages des joueurs sont par définition des voyageurs. Quels que soient les antécédents particuliers que le joueur désire leur donner, quelles que soient les motivations premières de leur voyage, ils sont un jour partis. Ils ont fait l'expérience de la route et du hors-piste, des haltes et des étapes, du feu de camp à l'orée d'un bois ou d'une auberge providentiellement rencontrée, puis, quelles que soient leurs pérégrinations précédentes, ont fait au moins une fois l'expérience d'une déchirure du rêve. Le résultat est qu'ils ne sont plus dans leur monde d'origine et savent que les probabilités de le retrouver sont plus qu'infiniment minces. Déracinés à jamais, ils sont alors devenus d'authentiques Voyageurs (avec un V majuscule) : des personnages pour qui le Voyage est devenu une fin en soi. Appréhender le monde en ce qu'il a d'infini (puisqu'il n'est même pas limité à la misérable boule d'une planète), s'émerveiller sans cesse de sa diversité, retrouver le chemin de ses propres rêves oubliés et se retrouver soi-même au bout du compte, toujours plus fort, toujours grandi, telle est la raison d'être de ces personnages par dessus tout épris de liberté.

Villages et cités

La plupart des villages sont de fondation récente, créés par des voyageurs à bout de course. Car tout a un jour une fin, y compris l'appel du voyage. La plupart de ces voyageurs fatigués vont grossir les agglomérations déjà existantes, d'autres, ayant découvert un site privilégié, fondent leur propre village. Ce n'est ni la terre ni la place qui manquent. Parmi les bâtiments, il y aura une *maison des voyageurs*, une sorte d'auberge où, quand la coutume est respectée, les voyageurs qui passent sont logés et nourris gratuitement le temps de leur étape. C'est une façon d'aider ceux qui sont encore sur la route et de montrer que le voyage, s'il n'est plus dans les jambes, est toujours dans les cœurs.

Puis on laisse la place à la génération suivante, qui à son tour aura des enfants, qui à leur tour, l'âge étant venu, décideront d'entreprendre le voyage. Le plus souvent, on est de retour au bout d'un jour ou deux. Mais il suffit que dix ou douze jeunes de vingt ans (toute une génération) partent un beau jour et ne reviennent pas, et le village attrape un sacré coup de vieux. Que survienne alors un hiver à Groins ou une calamité du même genre, et c'est la fin...

Derrière leurs remparts, les cités sont beaucoup plus vieilles et trouvent pour la plupart leur origine au Second Âge. C'est aussi la raison pour laquelle elles sont si peu nombreuses. Mais avoir échappé aux cataclysmes ne veut pas dire s'en être entièrement tiré indemne. Et de fait, les cités portent toutes de profonds stigmates. Qu'il s'agisse de superstitions, de légendes déformées, de coutumes détournées, de cultes absurdes, la plupart sont caractérisées par une *folie* plus ou moins marquée.

Les haut-rêvants

De même que le voyage est une tradition unanime, la défiance envers les haut-rêvants, les magiciens, est partagée un peu partout. On se «souvient», en effet, que le monde auparavant n'était pas comme maintenant. Dans le temps, la vie était plus facile, les cités plus belles et plus grandes, il y avait de vraies routes pour faciliter le commerce, et il n'y avait pas les Groins ni toutes ces créatures de cauchemar. Et puis le blé poussait mieux, et le vin avait meilleur goût, et puis il y avait de vraies saisons, pas comme maintenant, et puis les jeunes avaient du respect pour les vieux, etc, etc... Et tout ça, c'est la faute à qui ? aux haut-rêvants ! C'est eux qui ont tout changé, tout saboté, à force de vouloir être plus forts que les Dragons. Ainsi parle la sagesse populaire. Et en vérité, en de nombreux endroits, les haut-rêvants sont très mal vus. Dans certaines cités, même, quiconque est simplement soupçonné (dénoncé) de pratiquer le crime de haut-rêve est immédiatement mis à mort. Cela n'empêche pas qu'il y ait toujours des haut-rêvants, mais en général ils ne s'en vantent pas.

LE MULTIRÊVE

Le mot *rêve* possède une double signification. D'une part, il signifie normalement ce que signifie le mot *rêve*, un songe que l'on fait en dormant, de l'autre il signifie *monde*, espace géographiquement délimité.

En ce début du Troisième Âge, l'univers que parcourent les voyageurs est donc ce que l'on pourrait appeler un *multirêve*, fait d'une infinité de *mondes parallèles*. Pour cette raison, il n'y a pas de «monde» de *Rêve de Dragon* au sens habituel du mot : pas de grande carte géographique générale. Le «monde» de *Rêve de Dragon* est virtuellement infini, c'est l'ensemble de tous les rêves.

Pour passer de l'un à l'autre, il existe trois grands types de passages : les *déchirures du rêve*, fonctionnant comme des portes de téléportation d'un «monde parallèle» à un autre ; le *blurêve*, fonctionnant comme une véritable route, que l'on emprunte physiquement, conduisant d'un rêve à un autre à travers les Limbes qui les séparent ; et enfin le *gris rêve*, fonctionnant comme si les personnages venaient de se réveiller dans la région où ils se trouvent, ne gardant d'un supposé voyage physique qu'un souvenir brumeux et gris.

Les déchirures du rêve

Les déchirures du rêve sont des passages directs, des «portes», reliant un rêve à un autre. Contrairement aux autres façons de changer de rêve, le procédé est instantané et brutal.

Étant des «trous», les déchirures n'ont pas de substance physique. Elles peuvent se manifester n'importe où : au ras du sol, mais également sous la terre, sous la mer, ou dans les airs. Leurs dimensions peuvent varier de quelques centimètres à plusieurs centaines de mètres, et ne sont jamais vraiment constantes : elles se déforment sans cesse, comme soumises à des pulsations. En conséquence, il est impossible de savoir précisément où elles commencent ni où elles finissent.

La caractéristique majeure d'une déchirure du rêve est qu'elle ne peut être traversée que dans un sens. Dans l'autre sens, c'est comme si elle n'existait pas. Son autre caractéristique est d'altérer la lumière, provoquant un chatoiement coloré, une moirure de l'air ambiant. Cette altération peut être violette ou jaune.

Dans le rêve où le passage est possible, la moirure est violette. Dans le rêve d'arrivée, elle est jaune. Soit une déchirure menant du rêve A au rêve B. Dans le rêve A, elle se manifeste par une moirure violette ; dans le rêve B, par une moirure jaune. Si, dans le rêve A, on entre dans le violet, on se retrouve instantanément dans du jaune : on est dans le rêve B. Si dans le rêve B, on entre dans le jaune, rien ne se passe. Mais on peut s'attendre à tout moment à voir quelqu'un ou quelque chose en sortir.

Traverser une déchirure du rêve est instantané, c'est comme de franchir une porte. Toutefois, le temps du rêve d'arrivée peut n'avoir aucun rapport avec celui du départ. On peut quitter un rêve en plein été et se retrouver dans un autre en hiver.

La durée d'existence des déchirures du rêve est variable. Il en est qui ne durent que quelques minutes ou quelques jours. D'autres semblent ne devoir jamais disparaître. Elles peuvent également être mobiles, se déplaçant selon un parcours précis, ou divaguant comme un nuage poussé par des vents erratiques. Certaines ne cessent de croître, augmentant leur diamètre comme une silencieuse déflagration qui n'en finit pas de s'étendre. Noter enfin que leur seule manifestation physique étant une altération du spectre lumineux, faute de lumière, la nuit par exemple, elles sont totalement indétectables.

Le blurêve

Le blurêve est un phénomène d'apparence brumeuse, dont la particularité est de faire communiquer plusieurs rêves entre eux. La différence par rapport aux déchirures est qu'il ne s'agit pas d'une rupture sans transition, de l'expulsion instantanée d'un rêve à un autre, mais au contraire d'un véritable passage où il est possible de refaire le chemin en sens inverse. Cela implique qu'il soit traversé. Ce n'est pas instantané, on peut s'y égarer et y faire de mauvaises rencontres.

Physiquement, le blurêve se présente comme un brouillard de couleur gris bleu, à la fois épais et fluide, distordant complètement les notions de distance. Aucun feu ne peut y brûler, torches et lanternes s'éteignent dès qu'elles y entrent. Mais le blurêve possède son propre éclairage : une clarté grise et crépusculaire, permanente, sans variation, dans laquelle on voit tout juste les formes environnantes et juste assez pour se déplacer. Comme les distances sont distordues, il est vain d'y estimer la visibilité réelle. Pour ajouter au malaise, tous les sons sont assourdis, comme si l'on avait des boules de cire dans les oreilles.

Les entrées et sorties de blurêve sont généralement situées dans des endroits reculés ou géographiquement très délimités, tels que les cavernes et les ravins ; mais il arrive également que le blurêve soit imbriqué dans des zones de brouillard réel, au coeur des marais ou des forêts profondes. On commence par marcher dans un brouillard véritable ; puis peu à peu, les sons s'assourdissent, l'impression de flou l'emporte sur celle de brouillard, on n'est plus nulle part. On continue à errer, et le brouillard change à nouveau, redevenant normal. Un peu plus tard, il s'estompe entièrement ; et l'on constate qu'on a changé de rêve...

De la sorte, le blurêve peut faire communiquer non pas deux, mais une grande quantité de rêves entre eux. S'y retrouver peut devenir difficile. Il faut prendre des repères. Heureusement, le «paysage» est rarement entièrement vide. On y note souvent des éléments de décor : statues, végétaux pétrifiés, étranges constructions que la distorsion des distances rend toujours inaccessibles, mais qui peuvent servir de points de repère. Par exemple, pour aller de telle entrée de blurêve à telle sortie : marcher jusqu'à apercevoir le champignon géant, tourner alors à gauche jusqu'au moulin-squelette, continuer en direction de la silhouette de cheval, monter la côte, etc...

Le gris rêve

Le gris rêve est à la fois le moyen le plus mystérieux et le plus «naturel» de changer de rêve. Tout ce passe comme si les personnages se réveillaient brusquement, pour constater qu'ils ne sont plus dans le même rêve. Le gris rêve lui-même est comme une sorte d'amnésie. Tant qu'il dure, les personnages continuent de vivre, de voyager, le temps passe, mais ils n'en conserveront que peu ou pas de souvenirs.

La particularité du gris rêve est ainsi que l'on n'en a jamais conscience, de la même façon qu'un dormeur n'a pas conscience qu'il dort. On ne sait jamais quand il commence, de la même façon que l'on ne sait jamais le moment exact où l'on s'endort. En revanche, de même que l'on sait toujours quand l'on se réveille, on sait toujours quand il se termine.

Une autre de ses particularités est que les rêves véritables rêvés par les personnages en gris rêve ont la même qualité, la même substance que les épisodes de leur vie réelle. Au réveil, c'est-à-dire au sortir du gris rêve, il n'y a aucune différence de réalité entre ce qu'ils ont vraiment vécu et ce qu'ils ont rêvé. C'est la raison pour laquelle rêve et réalité finissent par se mélanger si intimement qu'ils ne sont plus qu'une même chose pour les personnages de l'univers de *Rêve de Dragon.*

Enfin, de même que l'on a souvent du mal à se souvenir parfaitement de ses rêves au réveil, les personnages qui sortent du gris rêve ne se souviennent de cette période que comme quelque chose de très flou, de très gris, avec çà et là, parfois, un souvenir plus brillant que les autres, isolé comme une oasis dans un véritable désert d'amnésie. Ces souvenirs peuvent être indifféremment des souvenirs de «rêve» ou d'un épisode «réel», aucun moyen de juger pour celui qui sort du gris rêve.

Au niveau de la conscience de l'individu, le gris rêve ne se révèle donc toujours qu'au moment où l'on en sort. C'est comme une soudaine et nouvelle prise de conscience, un réveil, l'impression de sortir d'un nuage gris.

En termes de jeu, le gris rêve est essentiellement une commodité pour comprimer le temps et laisser dans le flou les passages qui ne sont pas vraiment joués, les intervalles entre les aventures proprement dites.

Les Limbes

Les Limbes sont le non-rêve, le non-espace, le non-temps. Les rares voyageurs à en avoir été témoins ont raconté s'être retrouvés face à un infini de brouillard verdâtre, sombre et glacé, d'où émanait un sentiment de solitude et de néant absolu. La frontière était nette et brutale, comme quand on se retrouve face à la mer infinie en arrivant au bord d'une falaise.

Les Limbes ne sont pas rêvées par les Dragons, ni par personne. Leur apparence, même, n'est certainement qu'une illusion générée depuis l'intérieur du rêve, car nul ne peut comprendre véritablement leur essence. Les Limbes sont le néant. Rien ne peut vivre, rien ne peut exister dans les Limbes. Là où elles commencent s'achève le rêve.

Certaines légendes décrivent les rêves comme des pierres précieuses, des gemmes de lumière, dérivant au sein du néant que sont les Limbes. Ces mêmes poètes suggèrent que la voûte du ciel nocturne n'est qu'une vision lointaine des Limbes et que chaque étoile y est la gemme lumineuse d'un rêve. Si cette légende était vraie — et au demeurant rien ne prouve ni ne dément le contraire —, quiconque marcherait assez loin en ligne droite, avec la même opiniâtreté, finirait par arriver au bord du monde, c'est-à-dire au bord des Limbes, là où finit le rêve et où commence le néant. Certains voyageurs ont affirmé avoir visité des *micro-rêves*, miettes détachées d'un plus grand rêve lors de l'éclatement du Grand Réveil, et constaté qu'il était entièrement entouré par les Limbes comme un îlot perdu dans un océan de brume verdâtre et glacée.

UNE CHAÎNE SANS FIN

Si l'ensemble des mondes et des créatures est rêvé collectivement par l'ensemble des Dragons, on n'en affirme pas moins que, simultanément, chaque créature est rêvée par un Dragon en particulier, *son* Dragon. Et l'on dit encore que quand un Dragon se réveille, et cesse donc de rêver, *sa* créature, celle qu'il rêve en particulier, meurt. On dit aussi l'inverse, que c'est parce que sa créature meurt, que le choc traumatisant de ce cauchemar réveille le Dragon. Quoi qu'il en soit, et peu importe de savoir qui est la poule, qui est l'oeuf, les deux vont ensemble.

Mais ce qu'il est encore plus important de savoir, c'est que le souvenir de sa créature ne meurt pas pour autant dans l'esprit du Dragon, de la même façon que nous-mêmes nous souvenons généralement de nos rêves. Quand le Dragon se rendort, il reprend le fil de ses songes et rêve à nouveau la créature. C'est bien elle, c'est toujours la même ; toutefois, puisqu'il y a eu interruption, puisqu'il y a eu réveil, si c'est toujours la même créature, ce n'est plus le même rêve.

Pour la créature, les choses se passent ainsi. Quand un personnage meurt (et cela arrive plus souvent qu'on ne le voudrait dans un monde plein de monstres et de coups d'épée), quand un personnage meurt, donc, il se réveille.

Tout simplement.

Il se réveille avec l'impression (la certitude) que tout ceci n'était qu'un rêve, que tout ce qui tourbillonne encore dans sa mémoire n'était qu'un rêve qu'il vient de rêver et dont il vient de se réveiller à l'instant. Naturellement, le personnage n'est plus dans le même monde. Il est probablement dans son lit, puisqu'il vient de se réveiller, il n'est peut-être pas encore voyageur. Ou bien s'il l'est, il vient peut-être de se réveiller devant son feu de camp. Il n'a peut-être pas exactement le même âge, il n'est sûrement pas habillé ni équipé pareillement, il ne sait peut-être pas exactement faire les mêmes choses. Mais c'est bien lui. «Aucun doute, dit-il, c'est bien moi. Je viens de me réveiller après avoir fait un drôle de rêve... Mais me voici dans la réalité.»

Ce qu'il ne comprendra peut-être qu'avec le temps et au bout de multiples autres réveils comme celui-ci, c'est que cette réalité n'est pas plus réelle que son rêve. Son seul mérite, sa seule «réalité» est d'être le rêve de *maintenant*. S'il meurt encore, il se réveillera à nouveau de ce qu'il croyait être la réalité pour constater que ce n'était qu'un rêve. Et ainsi de suite, de rêve en rêve. Quand cela a-t-il commencé, comment cela finira-t-il ? C'est un mystère dont seuls peut-être les Dragons connaissent la réponse.

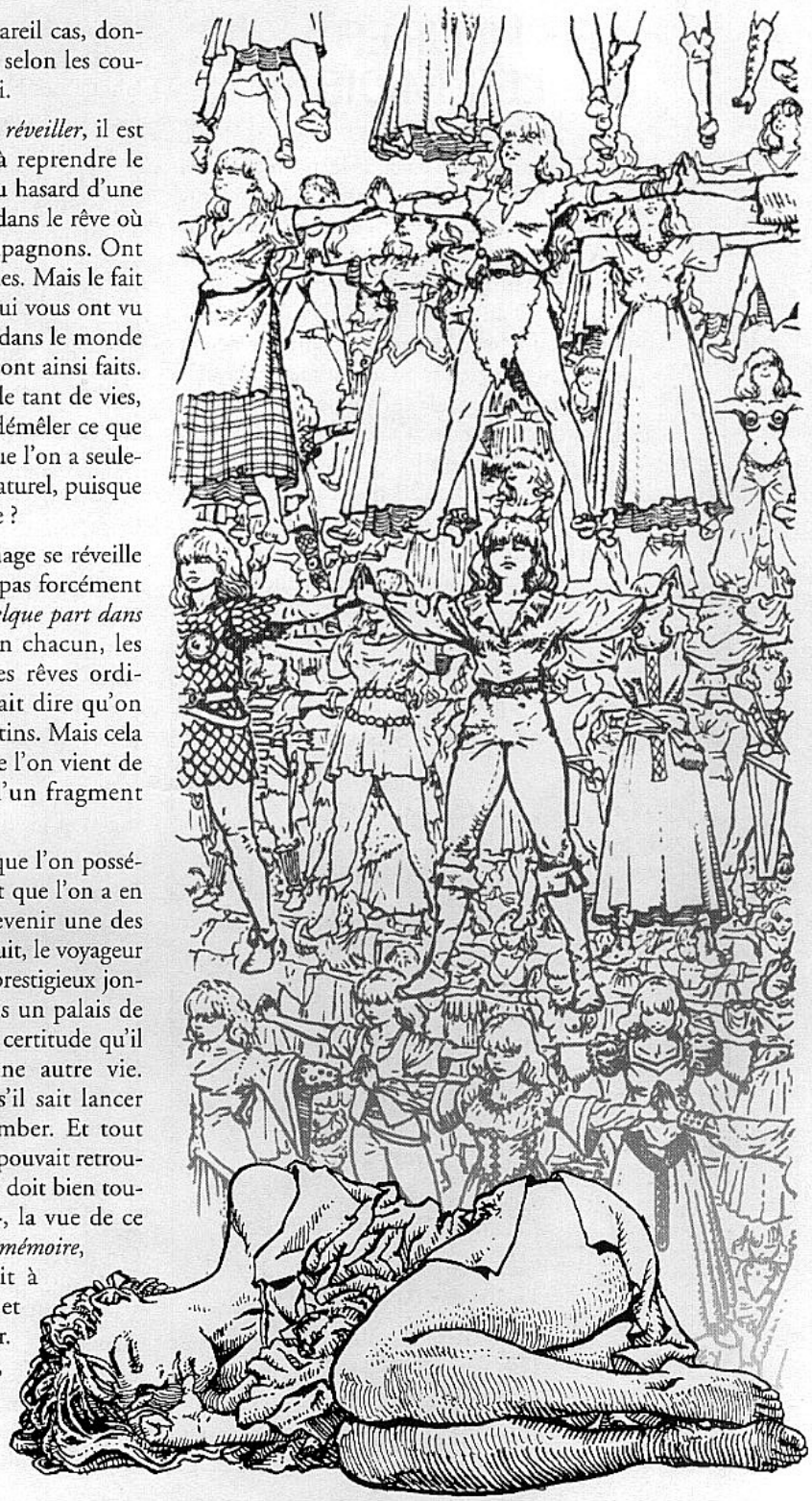
Pour ceux qui restent, les choses sont en revanche plus tragiques. En face d'eux se trouve un cadavre. Les légendes expliquent que ce cadavre est rêvé collectivement par l'ensemble des Dragons en l'absence de celui qui vient de se réveiller. Ceux qui restent doivent néanmoins se comporter

comme on se comporte en pareil cas, donner des obsèques au disparu, selon les coutumes, puis continuer sans lui.

Quant à celui qui vient de se *réveiller*, il est probable qu'il ne tarde pas à reprendre le voyage. Il se peut même qu'au hasard d'une déchirure du rêve, il *revienne* dans le rêve où étaient restés ses anciens compagnons. Ont alors lieu d'étranges retrouvailles. Mais le fait de retrouver les personnages qui vous ont vu mourir n'est pas un problème dans le monde de *Rêve de Dragon*. Les rêves sont ainsi faits. Au cours d'une vie, au cours de tant de vies, on finit par ne plus très bien démêler ce que l'on a réellement vécu de ce que l'on a seulement rêvé. Mais n'est-ce pas naturel, puisque c'est finalement la même chose ?

Noter que quand un personnage se réveille après avoir rêvé, cela ne veut pas forcément dire qu'il vient de mourir *quelque part dans un rêve*. Car comme tout un chacun, les personnages rêvent aussi des rêves ordinaires. Ou alors, cela voudrait dire qu'on change de monde tous les matins. Mais cela n'empêche pas qu'un rêve que l'on vient de faire peut être le souvenir d'un fragment d'une *autre vie*.

Retrouver des connaissances que l'on possédait dans une vie antérieure et que l'on a en partie oubliées, peut alors devenir une des motivations du voyage. Une nuit, le voyageur rêve par exemple qu'il est un prestigieux jongleur en train de jongler dans un palais de marbre bleu. Au réveil, il a la certitude qu'il s'agissait d'un souvenir d'une autre vie. Actuellement, c'est à peine s'il sait lancer deux balles sans les faire tomber. Et tout autant, il a la certitude que s'il pouvait retrouver le palais de son rêve — qui doit bien toujours exister quelque part —, la vue de ce palais pourrait lui *rafraîchir la mémoire*, en sorte qu'il se souviendrait à nouveau de ses talents passés et redeviendrait un bon jongleur. Son voyage prend alors un but, retrouver le palais de son rêve, et ce faisant, retrouver une partie de lui-même.



LES HEURES ET LES MOIS

Dans le monde de *Rêve de Dragon*, la durée d'une journée est égale à la nôtre : vingt-quatre fois soixante minutes. Cependant, faute d'horloges précises, les heures ne sont pas comptées pareillement. On se contente de reconnaître les principaux moments de la journée : l'aube, la matinée, la fin de matinée, midi, etc. Douze moments privilégiés ont ainsi été retenus pour marquer le passage du temps, chacun de ces moments, ou *heures*, faisant 120 minutes. Quand le mot *heure* est utilisé au cours du jeu, c'est donc toujours d'une période de 120 minutes qu'il s'agit. Pour désigner une «heure normale», on dira simplement 60 minutes. Chacune des douze heures a reçu un nom bien particulier.

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

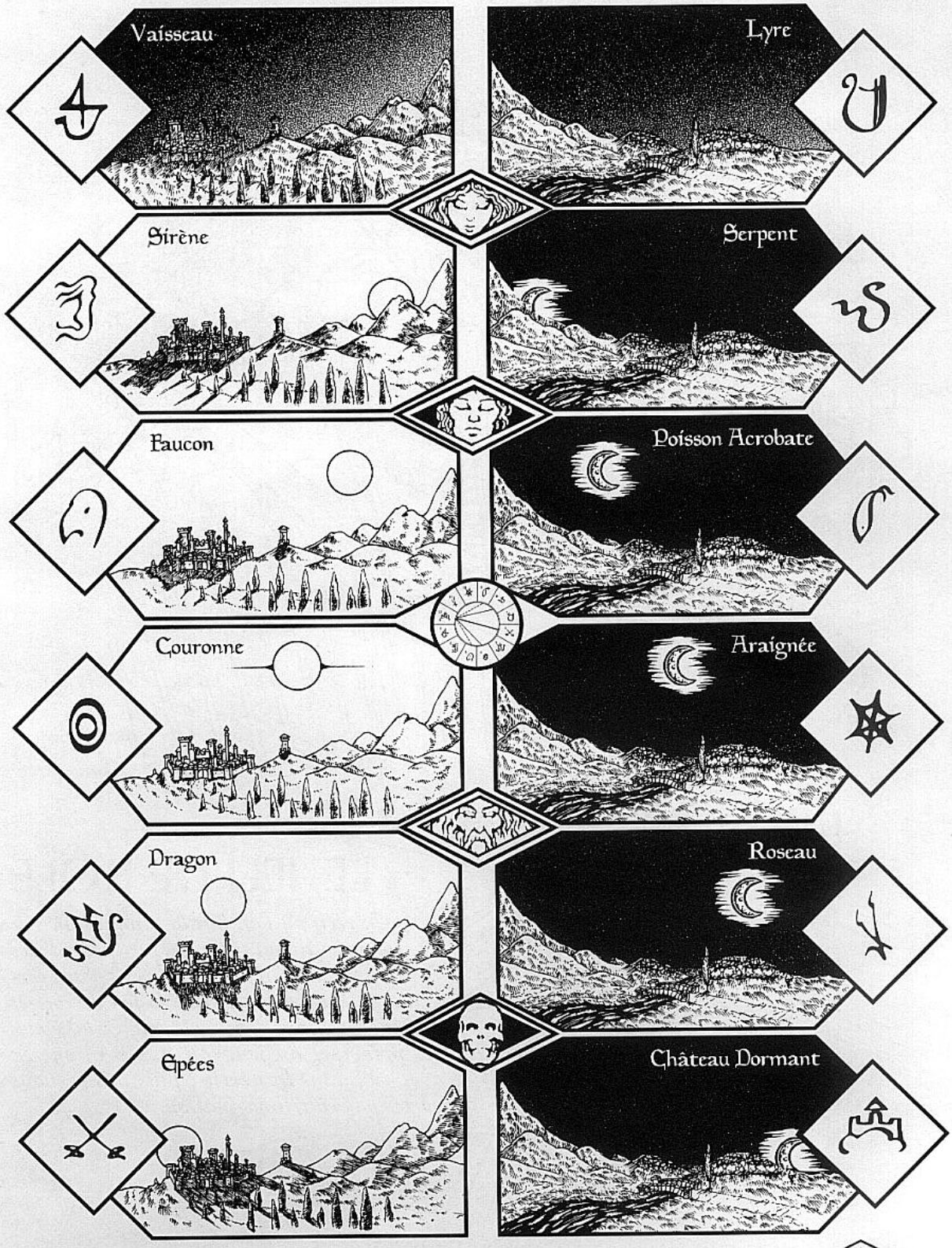
Les heures sont universellement désignées ainsi. Elles appartiennent en effet à la langue des Humains, qui est la même partout, quel que soit le rêve où ils vivent. On note également qu'elles ont la même durée que l'on soit en été ou en hiver. En réalité, s'il y a des différences de saison, c'est tout simplement que les Dragons rêvent qu'il fait plus chaud l'été et plus froid l'hiver, y ajoutant même parfois de la neige, quand bien même ils oublient de faire varier la durée des heures de jour ou de nuit.

Les saisons

L'année comporte traditionnellement quatre saisons : le printemps, l'été, l'automne et l'hiver. Chaque saison dure trois mois, ce qui fait douze mois dans une année. Ces mois, cependant, sont des mois lunaires de 28 jours, chaque semaine de 7 jours représentant un quart de la lunaison. L'année fait ainsi 336 jours. La lune est toujours à son premier quartier le 7 du mois, est toujours pleine le 14, au second quartier le 21, et nouvelle le 28. L'année commence le premier jour du printemps (l'équivalent de notre 21 mars) et les douze mois portent les mêmes noms que les douze heures de la journée.

Le mois du Vaisseau est ainsi le premier mois du printemps, puis viennent les mois de la Sirène et du Faucon. L'été commence le premier jour du mois de la Couronne, puis viennent les mois du Dragon et des Épées. L'automne commence le premier jour du mois de la Lyre et se poursuit aux mois du Serpent et du Poisson Acrobate. Le premier jour du mois de l'Araignée marque le premier jour de l'hiver, puis viennent les deux autres mois hivernaux du Roseau et du Château Dormant.

On notera que ces douze mois recouvrent analogiquement nos signes du zodiaque : Vaisseau/Bélier, Sirène/Taureau, Faucon/ Gémeaux, Couronne/Cancer, Dragon/ Lion, Épées/Vierge, Lyre/Balance, Serpent/ Scorpion, Poisson Acrobate/Sagittaire, Araignée/ Capricorne, Roseau/Verseau et Château Dormant/Poissons.


Vaisseau
Lyre
Sirène
Serpent
Faucon
Poisson Acrobate
Couronne
Araignée
Dragon
Roseau
Epées
Château Dormant

LE JEU DE RÔLE

Un récit où l'on fait la connaissance de joueurs débutants qui se posent les mêmes questions que vous vous posez certainement : qu'est-ce que le jeu de rôle et comment y joue-t-on ? Découvrez avec eux les principes du jeu, son B.A.BA., entrez avec eux dans la partie ; puis laissez-vous porter par votre imagination.

Comme prévu, Jean-Pierre, Vincent, Boris et Florence arrivèrent chez Phil à deux heures et demie. Le but de la réunion était de découvrir le jeu de rôle grâce à *Oniros*, la version de *Rêve de Dragon* spécialement destinée à initier les débutants. Quelques jours auparavant, Phil leur avait fait part de sa grande découverte : « Vous verrez, le jeu de rôle, c'est génial ! leur avait-il affirmé les yeux brillants, aucun rapport avec ce que vous connaissez !» Les trois garçons s'étaient vite laissés entraîner par son enthousiasme, seule Florence avait fait la moue. « De toute façon, c'est toujours vous qui gagnez ! avait-elle bougonné.» Phil avait alors tenté de lui expliquer que le jeu de rôle, justement, est un jeu sans perdant ni gagnant ; mais ça ne l'avait rendue que plus méfiante.

— Écoute, Flo, tu ne vas pas nous laisser tomber...

— OK, mais si ça me barbe, je me tire.

— Ça marche comme ça, avait-il conclu, après-demain à deux heures et demie. D'ici là, je serai au point pour vous expliquer les règles.

Florence, qui était la plus intuitive, avait alors été frappée par la certitude qui émanait de lui, et c'est ce qui l'avait finalement décidée, l'intuition que ce serait peut-être effectivement génial, après tout.

— Installez-vous autour de la table, déclara Phil. Moi, ma place est en bout. Comme je vous l'ai déjà expliqué, je serai le meneur de jeu, puisque je suis pour l'instant le seul à avoir bien lu les règles.

Ils s'installèrent donc, sans poser de questions — malgré toutes celles qui leur brûlaient les lèvres —, et portèrent leur attention sur le matériel qui encombrait la table. Pas de plateau de jeu : à la place un tableau blanc à effaçage à sec, des feutres, des crayons, du papier ainsi que des sortes de formulaires imprimés attendant visiblement qu'on les remplisse. A l'autre bout de la table, devant Phil, une espèce de paravent, fait de trois volets de carton, manifestement bricolé par le garçon lui-même. Et juste devant le paravent, un tas de grosses pierres précieuses en plastic, multicolores, luisant de toutes leurs facettes.

— Waoh ! c'est le trésor ? demanda Boris en tendant la main pour les saisir.

Phil mit un temps à comprendre, puis il éclata de rire :

— Mains non, ce sont les dés.

— Les dés ???

Ils constatèrent alors que des chiffres étaient gravés sur toutes les facettes. Dans le tas, il y avait effectivement des dés, c'est-à-dire des petits cubes, numérotés de un à six. Mais les autres ?

— Regardez ! s'écria Florence, une petite pyramide !

— C'est un tétraèdre, corrigea Vincent, il a quatre faces.

Florence haussa les épaules à cette remarque bien digne de Vincent (c'était le plus fort en maths) et examina les petites formes géométriques les unes après les autres.

— Regardez, celui-là : huit faces ! et celui-là : dix ! Et dans la foulée, elle ne manqua pas de poser la question que tous se posaient en même temps qu'elle :

— A quoi ça sert ?

— Si nous commencions par le commencement ? toussota le futur meneur de jeu.

Ils reposèrent les dés et l'écoutèrent.

— Le jeu de rôle, dit-il, est un conte interactif...

— Ça commence bien, murmura Boris.

Phil s'empourpra aussitôt :

— Écoute, s'écria-t-il, c'est pas évident d'expliquer ce qu'est le jeu de rôle, alors que rien n'est plus facile que d'y jouer ! C'est comme toutes les choses entièrement originales. C'est comme de vouloir décrire une couleur complètement nouvelle, alors que le plus simple est de la regarder !

— Te fâche pas, dit Florence d'une voix apaisante. On t'écoute.

— Bon, je vais prendre un exemple, ça sera plus facile. Prenons Robin des Bois, tout le monde connaît. Je pourrais bêtement vous raconter un épisode de ses aventures : Ce matin-là, un éclaireur arriva au camp de Robin pour lui signaler que le chariot d'un riche marchand allait passer sur la route de Nottingham pour livrer des provisions au shérif. Robin rassembla ses hommes et alla tendre une embuscade au marchand. Quelques volées de flèches suffirent à faire fuir son escorte et les hors-la-loi s'emparèrent du chariot pour en redistribuer le contenu aux paysans... Bon, ça c'est un conte ordinaire. Voyons maintenant la version jeu de rôle. Mais tout d'abord, distribution des rôles. Toi, Boris, tu seras Robin. JP, tu seras Will l'Écarlate. Vincent, tu seras Petit Jean. Et toi, Flo, tu seras frère Tuck..

— Mais, objecta Florence, je suis une fille !

— Sans importance, ce n'est qu'un rôle. Tu ne fais que guider les actions de frère Tuck, qui lui est un homme... Bon, maintenant recommençons l'histoire.

Phil prit une grande inspiration et enchaîna :

— C'est le petit matin dans la forêt de Sherwood. Un éclaireur vient d'être conduit devant toi, Robin. (En disant cela, Phil s'adressa directement à Boris.) Il te salue et dit : « Robin, un chariot plein de victuailles est en route pour la maison du shérif. On peut l'intercepter sur la route de Nottingham...»

Sur ces mots il se tut, tout en regardant Boris d'un air interrogateur. Les autres le regardèrent à leur tour, et il y eut comme un flottement.

— Eh bien, fit Vincent, et la suite ?

— Bon, reprit Phil, je vous explique. Ce n'est plus uniquement une histoire que je vous raconte. Maintenant, vous participez. Vous êtes Robin et ses compagnons. J'ai joué le rôle de l'éclaireur, j'ai dit ce qu'il avait à dire. C'est maintenant à Robin de répondre.

A nouveau un silence embarrassé, que rompit finalement Florence :

— Vas-y, Boris, réponds ! C'est toi Robin !

— Mais je ne sais pas quoi dire, je ne connais pas le texte !

— Il n'y a pas de texte, reprit Phil, ce n'est pas une pièce de théâtre. Tu imagines que tu es Robin des Bois et tu réponds, en improvisant, ce qu'il te semble qu'il dirait.

— Eh bien, il dirait... On va lui tendre une embuscade !

— Bien, dit Phil. Et reprenant un ton de conteur : Vous quittez la forêt et vous ne tardez pas à arriver en vue de la route de Nottingham. La route est déserte, vous n'y voyez rien de spécial. Qu'est-ce que vous faites ?

— On attend le chariot, répondirent simultanément Vincent et JP.

— Vous attendez au beau milieu de la route ?

— Mais non ! s'écria Florence. On se cache dans les buissons, on tend une embuscade.

— Parfait. Vous n'avez pas longtemps à attendre, le chariot arrive, escorté de quatre cavaliers. Qu'est-ce que vous faites ?

— On les met en fuite.

— Oui, et comment ?

— On leur tire des flèches, répondit Florence. Ils sont quatre, nous aussi. Une flèche chacun. A mon commandement, feu !...

— Mais c'est pas à toi de dire ça ! s'exclama JP. Tu es frère Tuck, toi. C'est à Robin de commander !

Florence adressa alors un grand sourire à son voisin :

— En effet, cher Will. Mais Robin me semble un peu abruti, ce matin. Il faut bien que quelqu'un prenne les décisions ou le chariot va nous filer sous le nez !

— Comment ça, abruti ? protesta Boris.

— Frère Tuck n'a pas entièrement tort, risqua Vincent.

— Mais c'est la première fois que je joue !

— Écoute, Robin, reprit alors Florence, ce n'est pas le moment de jouer. Le chariot va filer et songe aux paysans qui meurent de faim...

— Stop ! cria Phil. L'exemple est concluant. Vous avez compris ce qu'est le jeu de rôle. Vous l'avez démontré en y jouant, spontanément, en entrant dans la peau de vos personnages et en parlant par leurs bouches. Ce n'est pas plus difficile que ça.

Boris le regarda médusé, se demandant à coup sûr s'il se moquait ou si c'était effectivement aussi simple que cela. Florence, cependant, était devenue soucieuse.

— Mais, dit-elle, il y a eu des changements. Dans ton histoire du début, Robin et ses hommes ne se sont pas disputés...

— L'histoire du début n'était là que pour vous montrer la différence entre un conte ordinaire et le jeu de rôle. Dans celui-ci, on ne sait jamais d'avance comment les choses vont tourner. Cela dépend des joueurs, en l'occurrence de vous, cela dépend du choix de vos actions. Vous auriez pu oublier de vous cacher, et alors bonjour l'embuscade ! Ou même, Robin aurait pu répondre à l'éclaireur : « Laissons ce marchand tranquille, aujourd'hui je fais la grasse matinée...»

— C'est idiot, bougonna Boris.

— Oui, mais c'est possible. Les personnages sont libres de leurs actes, même les plus idiots, comme tu dis. L'histoire n'est pas écrite d'avance. Elle se fabrique au fur et à mesure, et même le meneur de jeu ne peut en deviner la fin. C'est pour ça que c'est un *jeu*, tout autant qu'une histoire. Et le *but* de ce jeu, c'est de faire en sorte que la fin soit la meilleure possible, c'est-à-dire la meilleure possible pour les personnages.

— Je commence à comprendre, murmura Florence. Tu veux dire qu'on pouvait aussi louper le chariot ? Ou même ne pas réussir à mettre les cavaliers en fuite ?

— Exactement. Ou même, il aurait pu y avoir plus de cavaliers que prévu. Tout dépend du scénario.

— Le scénario ???

Ils étaient maintenant au cœur du mystère, et tous écoutaient Phil avec attention.

— Bon, vous avez maintenant compris le principe. Pour jouer, il faut d'une part les joueurs, vous, et d'autre part un meneur de jeu, moi. Notez que je ne suis meneur de jeu que parce que je suis le seul, pour l'instant, à avoir tout assimilé. Mais plus tard, pour une autre partie, on pourra changer. Flo pourra prendre ma place, par exemple, et je serai joueur à mon tour. Est-ce clair ?

— C'est clair, répondirent-ils simultanément.

— Bien. Les joueurs, donc, jouent chacun un personnage, comme vous venez de le faire avec Robin et ses compagnons ; et le meneur de jeu leur propose une aventure qu'ils vont pouvoir vivre. Ça se déroule comme nous venons de le faire, sous forme de dialogues. Le meneur de jeu décrit une situation puis demande aux joueurs comment ils réagissent, c'est-à-dire comment réagissent leurs personnages ; puis en fonction des réponses et des actions indiquées, il redécrit la situation ; et par rapport à cette situation telle qu'elle vient d'être modifiée, il re-demande aux joueurs ce qu'ils font, et ainsi de suite tout au long de la partie. Au passage, le meneur de jeu joue les rôles de tous les autres personnages, comme j'ai joué l'éclaireur au début. Si on avait continué sur Robin des Bois, j'aurais pu jouer le rôle du marchand, puis du Shérif, etc. D'une manière générale, le meneur de jeu prend en charge tout ce qui n'est pas les personnages des joueurs, description de l'environnement et des êtres rencontrés, ainsi que les actions et les paroles de ces derniers. Il se base pour cela sur deux choses : les *règles* et le *scénario*. Les règles du jeu existent une fois pour toutes et ne changent pas. Vous ne tarderez pas à les connaître par coeur. Le scénario, par contre, est différent à chaque partie, et seul le meneur de jeu en prend connaissance. Si plus tard, dans une autre partie, Flo est le meneur de jeu, elle-seule connaîtra le scénario de cette partie-là.

— Tout à fait clair, affirma Florence, que l'idée de mener la prochaine partie semblait énormément allécher. Mais ça consiste en quoi, un scénario...?

— Le scénario comporte tous les détails concernant l'épisode qui va être joué, sauf le déroulement réel de l'aventure elle-même, puisque celle-ci dépend des actions des joueurs et que personne ne peut les prédire. Dans le cas de notre exemple, le scénario pourrait contenir un plan de la forêt de Sherwood et de ses environs, la description du marchand, de son chariot, des cavaliers, etc., pour que le meneur de jeu puisse les décrire à son tour. Le scénario contient aussi le récit des événements passés qui servent de toile de fond à l'histoire où vont intervenir les personnages. Par exemple, le fait que le Shérif ait pris le pouvoir et qu'il affame les paysans. Enfin, il contient les germes des événements futurs, lesquels ne dépendront que des actions des personnages. Il décrit comment les autres personnages réagiront eux-mêmes aux actions des joueurs. Dans l'exemple de Robin, cela pourrait être : le Shérif a décidé de capturer Robin et sa bande. Pour cela, il fait courir un faux bruit sur un chariot de provisions très peu gardé. En réalité, le chariot est bourré de soldats prêts à intervenir.

— Ah, c'était donc ça ? s'indigna Boris. Je savais bien que c'était louche !

— Bref, le scénario contient toutes les informations pour gérer l'aventure, y compris toutes sortes d'indices que peuvent découvrir les personnages.

— Et quand on a fini l'aventure ? demanda JP.

— On en recommence une autre, avec un autre scénario, mais les joueurs conservent les mêmes personnages, comme les héros d'une série télévisée ou d'une série de BD, qui ne cessent d'aller d'aventure en aventure, *à suivre*....

— Et ça ne s'arrête jamais ?

— Ça s'arrête quand on en a marre. C'est pour ça qu'il n'y a ni perdant ni gagnant. Il n'y a que le plaisir de vivre une aventure par l'intermédiaire d'un personnage inventé. Bien sûr, on peut louper un scénario, ne pas se montrer à la hauteur des dangers qu'il fallait surmonter. Mais on se rattrape sur le suivant.

— Et on ne meurt jamais ?

— Ça dépend des jeux de rôle. Dans le monde de *Rêve de Dragon,* contentez-vous pour l'instant de savoir que vos personnages sont pour ainsi dire immortels.

Pendant que Phil expliquait cela, Florence s'était mise à froncer les sourcils. Visiblement, quelque chose la tracassait encore. A la fin, le garçon finit par s'en apercevoir.

— Quelque chose qui cloche, Flo ?

— Eh bien, je me demande... Le choix des personnages de faire ceci ou cela, c'est clair, mais les actions ? Est-ce qu'on réussit à tous les coups ? Je veux dire, si je tire une flèche, est-ce que je suis sûre qu'elle va atteindre son but ? Et sinon, qui est-ce qui décide ? C'est le meneur de jeu ?

— J'attendais cette question, répondit Phil calmement. Ce n'est ni le joueur qui décide (ou alors il réussirait toujours), ni le meneur de jeu non plus (ce serait trop arbitraire). Non, ce sont les dés...

A ces mots, tous les regards reconvergèrent vers le petit tas de facettes multicolores.

— Il y a grosso modo trois sortes d'actions : les actions évidentes (marcher, s'habiller) qui réussissent toujours par définition, les actions impossibles (soulever un rocher d'une tonne, rattraper un cheval à la course) qui échouent toujours pour la même raison, et les actions possibles mais pas évidentes, comme atteindre une cible, justement. C'est pour ces actions-là que les *règles* entrent en jeu. Elles servent à déterminer les probabilités de succès. Par exemple, on aurait pu déterminer que frère Tuck avait une chance sur six de toucher sa cible. Entrevoyez-vous alors l'usage des dés ?

— Heu... répondit Boris.

— Combien de chances y a-t-il de sortir un «1» en lançant un dé, un dé normal ? reprit Phil patiemment.

— Une chance sur six, répondit aussitôt Vincent, qui était le plus fort en maths.

— J'ai compris ! s'écria JP. Puisque les chances de toucher la cible et les chances de faire «1» sont les mêmes, le dé remplace l'arc. Je lance le dé et si je fais «1», je touche !

— Exactement, confirma Phil, tu as tout compris.

JP redressa fièrement la tête et se toucha le front du doigt, l'air de dire : « Y en a, là-dedans !» Mais Phil continuait déjà son explication.

— Les règles du jeu permettent d'évaluer les probabilités de succès de façon précise, sous forme de pourcentages. Par exemple, la flèche a 32% de chances d'atteindre la cible, c'est-à-dire 32 chances sur 100. Il suffit alors...

Florence le coupa brusquement :

— Je vois où tu veux en venir, mais il n'y a pas de dés à cent faces !

Phil la regarda alors d'un air mystérieux et choisit deux dés bizarres dans le petit tas. On aurait dit un illusionniste s'apprêtant à faire un tour de passe-passe.

— Ces dés, leur montra-t-il, sont des dés à dix faces, numérotés de 0 à 9. On les lance l'un après l'autre, le premier va indiquer les dizaines et le second les unités.

Joignant le geste à la parole, il les fit rouler. Le premier obtint 6 et le second 4.

— Soixante-quatre ! traduisit aussitôt Vincent.

— Exact.

Puis, plutôt que de les relancer, Phil les manipula directement dans une certaine position, le premier indiquant 8 et le second 0. Que lisez-vous ?

— 80 ! firent-ils tous ensemble.

— Bien, et maintenant ? (Le premier dé indiquait 0 et le second 3.)

— Zéro... trois ? risqua Florence.

— Oui, autrement dit trois, 03, comme sur un affichage digital.

— Et maintenant ? fit il en positionnant les deux dés sur zéro.

— Là, ça ne marche plus, murmura Boris.

— C'est effectivement moins évident, accepta Phil. En réalité, 00 est la centième combinaison possible. Un tel résultat signifie donc 100. Et on a donc bien un «dé à cent faces»...

— Mais comment est-ce qu'on sait si on réussit ? l'interrompit JP. Un sur six, je comprends, mais trente-deux sur cent, je vois moins bien.

— C'est pourtant simple. Les dés peuvent donner 100 résultats différents. Si j'ai 32 chances sur 100, ça veut dire que 32 résultats sont bons et le reste, 68, sont mauvais. Tu me suis ?

— A peu près...

— C'est comme de tirer au sort parmi 100 petits bouts de papier. Sur 32 d'entre eux, il y a marqué «réussi», et sur le reste «loupé». Supposons que les 32 bons résultats soient numérotés de 1 à 32 et les 68 mauvais de 33 à 100. Je lance les dés et ils m'indiquent quel bout de papier j'ai tiré. Si j'obtiens de 1 à 32, je réussis ; si j'obtiens de 33 à 100, je rate.

— Et si on a, disons... 40% de chances, demanda alors Florence, on réussit si on fait entre 1 et 40 ?

— Exact. Tu réussis si tu fais 40 ou moins, et tu rates si tu fais 41 ou plus.

— Mais c'est 'achement simple !

Sur quoi, elle ajouta une remarque dont elle seule était capable :

— Et en plus, ils sont drôlement mignons, ces petits dés !

Tous voulurent aussitôt essayer.

— Bon, dit Boris en s'emparant de la paire de dés. Combien j'ai de chances d'envoyer ma flèche par la fenêtre de la chambre du Shérif et qu'elle se plante à 1 cm de sa tête dans le dossier de son fauteuil ?

Phil éclata de rire.

— Oh là ! Pour n'importe qui, je dirais «action impossible», mais pour Robin des Bois, il faut voir...

— Comment ça ? dit Florence, les pourcentages dépendent des personnages ?

— Bien entendu. Robin est un archer hors pair, tandis que frère Tuck est tout juste passable.

— Et comment on fait ?

Phil leur expliqua alors que leurs personnages allaient être déterminés par des caractéristiques, comme la force physique ou l'agilité, et des compétences, comme de savoir monter à cheval ou tirer à l'arc, des valeurs chiffrées ni plus ni moins comme des notes. Plus hautes seraient les notes, plus doué serait le personnage.

— Ah, je comprends, fit JP, c'est à ça que servent les formulaires.

— En effet, ce sont les feuilles de personnage. On y note toutes les données techniques du personnage, c'est-à-dire ce qui sert à déterminer les pourcentages de réussite de ses actions.

— Et cette table pleine de chiffres en haut à droite ?

— On l'appelle la Table de Résolution, un système d'abscisses et d'ordonnées.

— Tiens, tiens... murmura Vincent.

— En fonction de la caractéristique utilisée, par exemple «Tir» pour tirer, ainsi que de la compétence nécessaire, en l'occurrence «Arc», et d'une difficulté, dépendant des conditions, par exemple atteindre une pomme à 50 m, on détermine une horizontale et une verticale sur la table, et la croisée des deux donne un nombre qui est le pourcentage de succès de l'action envisagée. Il ne reste plus qu'à lancer les dés par rapport à ce nombre pour savoir si l'action réussit ou échoue.

Puis, comme Boris avait l'air complètement largué, Phil recommença son explication en détails. Cette explication, découvrez-là vous-même à la page 36 du présent volume.

Florence était maintenant la plus excitée de tous. Complètement envolées, ses réticences du début !

— Et si on commençait ? lança-t-elle.

— Il faut d'abord que vous déterminiez vos personnages.

— Évidemment. C'est ce que je voulais dire. Mais au fait, quels genres de personnages on va jouer ? On va pas continuer Robin des Bois ?

— Non, le monde de *Rêve de Dragon* est voisin de celui de Robin des Bois, c'est-à-dire du Moyen-Âge ; mais ça n'est pas *le vrai* Moyen-Âge. C'est un monde entièrement inventé. Un peu comme dans les contes de fée où on vous dit : «Il était une fois un royaume, etc...» Ça ne se situe nulle part sur la terre, ni à aucune époque précise, et pourtant c'est *comme* au Moyen-Âge. Il existe un tas de romans situés dans ce genre d'ambiance imaginaire, comme *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R Tolkien, *Cugel l'Astucieux* de Jack Vance, *Le Monde de Lankhmar* de Fritz Leiber, *Terremer* d'Ursula Le Guin, et plein d'autres. Ces romans sont complètement différents les uns des autres, et pourtant ils ont en commun le même genre d'imaginaire, qu'on appelle en général *médiéval fantastique*. Pas de technologie, pas d'électricité, pas d'armes à feu. On se déplace à pied ou à cheval, on se bat à l'arc et à l'épée, on s'éclaire à la bougie, et surtout le surnaturel existe. Il y a des magiciens, des enchantements et toutes sortes de monstres.

— Des dragons ? suggéra JP.

— Entre autres.

— Et il va falloir les combattre ? s'inquiéta Vincent.

— A vrai dire, les dragons ont ici un statut spécial, ce sont eux qui rêvent le monde ; et c'est pourquoi le jeu s'appelle ainsi.

Déclaration qui fut diversement accueillie. Boris s'agita comme s'il avait des fourmis dans les jambes, Vincent se mit à essuyer ses lunettes, JP à classer les dés par catégories ; même Florence eut soudain l'air perplexe.

— Pas de quoi s'affoler ! reprit alors le meneur de jeu. C'est simplement le prétexte, la façon d'expliquer comment le monde est créé, pourquoi il existe. Dans les autres univers de ce genre, il y a généralement des dieux, comme dans la mythologie antique, qui sont les créateurs du monde. Ici, ce sont les Dragons, qu'on appelle aussi les Grands Rêveurs. Parce que les sages de ce monde affirment que tout n'est qu'un rêve. Je vous accorde que c'est très mystérieux, mais n'oubliez pas que nous sommes dans une histoire *fantastique*, pleine de magie et de surnaturel, et donc forcément de mystère.

Vincent remit ses lunettes d'un geste vif.

— En somme, c'est de la science fiction façon Moyen-Âge ?

— Que veux-tu dire ? s'inquiéta Phil à son tour.

— Je viens de finir un roman de SF où la seule réalité n'était en fait qu'un Grand Ordinateur. Les planètes, les gens, tout ça, n'était rien d'autre que son programme. Mais du point de vue des gens, ils croyaient être réels... Puis un jour l'ordinateur se détraque et...

— Ça a flanqué une sacrée pagaïe, termina Phil à sa place. Je n'ai pas lu ce roman, mais c'est un peu ça, «façon Moyen-Âge», comme tu dis.

— Les Dragons peuvent se détraquer ? demanda Florence.

— Non, mais ils peuvent se réveiller.

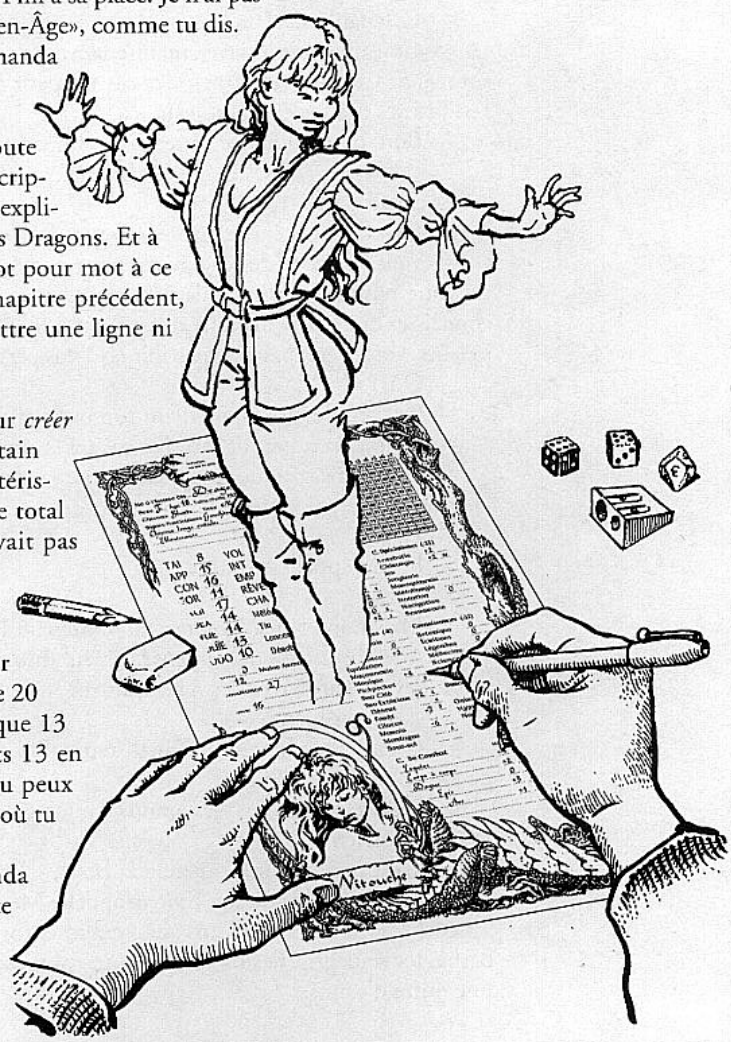
Ces mots eurent pour effet de recapter toute leur attention. Phil se lança alors dans une description complète du monde où ils allaient jouer, expliquant en détail le fonctionnement du rêve des Dragons. Et à la vérité, ce qu'il leur expliqua correspond mot pour mot à ce que vous venez vous-même de lire dans le chapitre précédent, sur l'*Univers de Rêve de Dragon*, sans en omettre une ligne ni une virgule.

Ils avaient maintenant hâte de jouer. Pour *créer* les personnages, il fallait répartir un certain nombre de points entre les différentes caractéristiques. Chacun avait droit au même nombre total de points, mais le problème est qu'il n'y avait pas assez de points pour être bon partout.

— C'est comme si tu décidais toi-même des résultats de ton exam, expliqua Phil. Supposons que tu as 33 points en tout pour anglais, maths, histoire-géo. Tu peux te mettre 20 sur 20 en anglais, mais il ne te restera plus que 13 points pour les deux autres. Et si tu te mets 13 en maths, tu auras zéro en histoire-géo. Mais tu peux choisir de te mettre 11 partout. Tout dépend où tu veux être meilleur.

— Pour savoir bien tirer à l'arc ? demanda Boris qui, apparemment, avait gardé en tête son expérience de Robin des Bois.

— Tu as intérêt à avoir une bonne dextérité et une bonne vue.



— C'est pas facile de choisir, s'exclama Florence, toutes les caractéristiques ont l'air importantes !

— Eh oui ! c'est là que commence l'intérêt du jeu. Mais pour vous faciliter la tâche, dans cette première partie, vous allez utiliser des personnages déjà à moitié créés. Vous n'aurez que les derniers détails à rajouter pour les personnaliser à votre goût.

Cette méthode les aida grandement, en effet, et en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, ils eurent devant eux des feuilles de personnage remplies, des personnages prêts à jouer. Florence avait choisi de jouer le rôle d'une magicienne, c'est-à-dire d'une haut-rêvante, comme on dit dans ce monde. « Attention, avait souligné Phil, jouer un haut-rêvant est un peu plus difficile que les autres personnages. Mais c'est normal, puisqu'il possède en plus le pouvoir de la magie.» Florence avait répondu que ça ne lui faisait pas peur.

— Il y a un truc qui m'intrigue depuis le début, demanda JP, c'est quoi cette espèce de paravent de carton qui est posé devant toi ?

— Oh ça ? répondit Phil, c'est l'écran du meneur de jeu. Vu de mon côté, il y a un résumé des règles principales, afin que je les aie toujours sous les yeux. Et la forme de paravent sert à cacher mes notes, afin que sans le vouloir vous n'alliez pas y découvrir un renseignement sur le scénario que vos personnages ne devraient pas connaître.

— Et le tableau blanc ?

— Comme vous le savez maintenant, ma tâche est de vous décrire ce que voient vos personnages. Comme dans bien des cas un petit croquis vaut mieux qu'un long discours, voilà l'utilité des feutres et du tableau.

— Bon, on commence cette fois ? s'impatienta Florence.

Et c'était parti.

Phil laissa passer un petit silence, afin de bien installer l'ambiance, puis il commença :

— Vous êtes donc des voyageurs. Vous avez quitté un jour votre lieu natal et le voyage est devenu votre raison de vivre. Voilà déjà plusieurs semaines que vous voyagez ensemble et vous vous connaissez donc assez bien. (A ce moment, Phil fit une pause, puis ajouta :) Mais comme vous, les joueurs, vous n'êtes pas encore habitués à vos personnages, commencez par vous présenter. Boris ?

— Oui ?

— Peux-tu décrire rapidement ton personnage ?

— Heu... Il est grand, fort, il a un arc et une épée.

— OK. Mais comme tu parles maintenant par la bouche de ton personnage, tu peux dire : «Je suis grand, j'ai un arc, etc...»

— Pigé.

— Et tu t'appelles comment ?

— Boris.

— Mais non ! lança Florence en se prenant la tête. Le nom de ton personnage ?

— Ah ? J'y ai pas encore pensé... Heu, disons... Robin !

Et devant l'air navré des quatre autres :

— C'est pas bien ?

— C'est pas follement original, reprit Phil, mais ça ira. On ne va pas passer la soirée là-dessus. Bon, à toi, Vincent.

— Moi, je ne suis pas très grand. J'ai juste une dague et une fronde, mais j'ai aussi un luth, je suis musicien.

— C'est quoi un luth ? demanda Boris.

— Une sorte de guitare. Et je m'appelle Mestrel.

— Moi, fit alors JP, je suis aussi grand et fort, j'ai les cheveux noirs, très courts, un peu de barbe, les yeux gris. Je suis vêtu de cuir, j'ai un sac à dos avec des affaires de voyage, une corde, une outre d'eau...

— Ah oui, dirent simultanément les deux premiers, moi aussi...

— Ainsi qu'un bouclier et une grosse épée, continua JP. Et je m'appelle Brucelin.

— Parfait, voilà une bonne description. Flo ?

— Moi je suis une fille, blonde, très jolie, souligna-t-elle, et je m'appelle Nitouche. Je suis aussi vêtue en cuir avec le même genre d'équipement que JP, je veux dire que Brucelin, j'ai aussi une épée. Et je suis haut-rêvante.

— Ça se voit qu'elle est haut-rêvante ? demanda Vincent.

— Non, les magiciens (les haut-rêvants) n'ont aucun signe extérieur qui les distingue. Bon reprenons. Nitouche, Brucelin, Robin et Mestrel, vous venez de sortir du gris rêve, c'est-à-dire que c'est un peu comme si vous veniez de vous réveiller. Vos souvenirs sont très flous...

— Et pour cause ! ricana JP.

— Ne ris pas, reprit Phil, c'est justement une des raisons de la règle du *gris rêve*. Puisque vous, les joueurs, vous n'avez pas de souvenirs de ce qu'ont déjà fait vos personnages, et pour cause, comme tu dis, ils n'en ont pas non plus eux-mêmes. Ça simplifie. Donc, vous constatez que vous êtes sur un petit chemin en bordure de forêt. Le reste du paysage est fait de collines. Il est environ midi, autrement dit l'heure de la Couronne, et c'est l'été, le mois du Dragon. Il fait beau, et même chaud. Qu'est-ce que vous faites ?

— Ça dépend, fit Florence, on est fatigué ?

— Pas trop.

— On a des provisions ? demanda Boris.

— Regarde dans ton équipement, au dos de ta feuille de personnage.

Le joueur consulta sa feuille et reprit :

— Je vois rien.

— Moi non plus, firent les autres.

— Alors vous n'avez pas de provisions.

— Ça commence bien, gémit Boris.

— Et si on chassait, reprit Vincent, avec ton arc et ma fronde ?

— C'est possible ? demanda Boris à Phil.

— Naturellement que c'est possible.

Sur quoi il consulta ses notes et dit :

— Tu as un bon niveau de survie en forêt et 14 en vue. Joue-moi un jet de pourcentage, avec dé de dizaines et dé d'unités.

Boris fit rouler les dés sous le regard anxieux des trois autres.

— 04 ! firent-ils tous ensemble quand les dés s'immobilisèrent.

— C'est bon ? demanda Boris.

— Excellent. Tu viens de repérer quelque chose comme un lapin qui vient de bondir entre les arbres... Hop ! il a disparu dans un buisson...

— Ça a l'air giboyeux ! lança Florence. Allons-y !

— Mais, protesta Boris, on ne connaît pas cette forêt !

— Tu as peur ?

— ...

oOo

Le chemin est bordé de petites fleurs jaunes, de ces fleurs typiques qui poussent en été à la lisière des forêts. Nitouche tend la main pour en cueillir une et interrompt son geste, stupéfaite, prenant seulement conscience qu'elle est en train de tendre la main pour cueillir une fleur... Elle secoue la tête. «Je rêve ou je suis réveillée ?...» se murmure-t-elle. Puis elle regarde autour d'elle. La forêt à droite, les collines à gauche, les trois hommes sur le chemin, le ciel bleu et le chaud soleil, tout cela est réel, aussi réel que les fleurs jaunes, la voyageuse ne rêve pas.

« Ça va ? » demande-t-elle au plus grand des voyageurs. Elle sait qu'il s'appelle Brucelin et qu'ils voyagent ensemble depuis quelque temps. Mais le reste est vague.

« Ça va, Nitouche », répond-il. Encore perdus, hein ? »

Elle hoche la tête : « Oui, aucune idée de l'endroit où nous sommes. Mais au moins, tout est clair maintenant. J'ai l'impression de sortir d'un brouillard gris.

— Le gris rêve... dit-il. C'est souvent cela, le voyage.» Puis il rit : « Mais en tant que haut-rêvante, tu devrais savoir que tout n'est qu'un rêve !»

La jeune femme rit à son tour. Après tout, il fait beau, l'endroit a l'air agréable, et elle ne se sent pas fatiguée. Mais cela ne l'empêche pas de penser : «Tiens ? il sait que je suis haut-rêvante ? » Elle n'a pas l'habitude de le crier sur les toits.

Les deux autres sont en train de fouiller dans leurs sacs : Robin, presque aussi grand que Brucelin, et Mestrel, avec son luth en bandoulière.

« Plus rien, pas même un croûton de pain ! constate Robin.

— Moi non plus, dit Mestrel. Il va falloir chasser.»

Robin ne répond pas tout de suite, il scrute le rideau d'arbres.

« Il m'a semblé voir détaler un lapin, dit-il enfin.

— Eh bien, fait Nitouche, ça a l'air giboyeux, allons-y !

— Doucement, on ne connaît pas cette forêt...

— Tu as peur ?

— Peur, moi ? regimbe le chasseur en préparant son arc. Le temps que tu allumes un feu, je serai de retour avec une demi-douzaine de lapins. Tu viens, Mestrel ?

— Bonne idée, dit Brucelin. Autant dresser le camp, ici. Après tout, on n'a nulle part où aller en particulier. Je reste avec Nitouche.

Ramasser du bois mort, des brindilles, y bouter le feu en battant le briquet à silex, tout cela fait partie des habitudes du voyage, et la jolie voyageuse s'en tire fort bien. Agenouillée, elle souffle doucement pour attiser les flammèches.

« Tu les connais depuis longtemps ? demande-t-elle à son compagnon occupé pour l'instant à briser des branches sur sa cuisse.

— Mestrel et Robin ?... Est-ce qu'on ne les a pas rencontrés au village de... comment s'appelait-il ?... au village d'Aliciol ?

— Mais bien sûr ! A la maison des voyageurs ! Je me rappelle, maintenant.»

C'est souvent ainsi. Du plus profond du gris rêve remonte parfois un souvenir brillant, confirmant que tout ceci a bien été vécu, même si le reste se perd encore dans la brume.

— Oui, et la grosse Pomponna, l'hôtesse. Tu te rappelles son vin de mûres ?

— Et Mestrel complètement soûl qui voulait danser avec le chat. Il a failli casser son luth !»

Ce souvenir les rapproche. C'est si bon, le voyage ! C'est vaste comme l'éternité ! Pas étonnant qu'on ne se souvienne pas toujours de tout !

C'est alors que le drame éclate.

«Derrière toi !» hurle Nitouche.

Un tigre vert vient de surgir de la lisière, parfaitement camouflé dans les hautes herbes. Surpris, Brucelin n'a pas le temps de tirer sa grande épée bâtarde, déjà le monstre bondit.

Pétrifiée, Nitouche voit le grand corps rayé de vert s'envoler littéralement. Malgré elle, elle ferme les yeux. Un choc sourd.

Quand elle les rouvre, Brucelin a réussi à esquiver, il est même parvenu à dégainer sa dague. Mais le tigre ne le lâche pas. Il feule bas, les oreilles couchées, tournant autour de sa proie. Dans un instant, il va bondir à nouveau. Face à ses griffes acérées, la dague semble bien dérisoire.

Nitouche prend alors sa décision. Tirer sa propre épée ne servirait à rien. Elle aspire un grand coup, et son regard devient vide, perdu dans ses pensées. Quand Brucelin trébuche sous

le second assaut du tigre, elle ne cille même pas. Les crocs démesurés sont à moins de dix centimètres de la gorge du jeune homme. Puis soudain, l'inexplicable se produit : avec un gémissement larvé, le tigre abandonne le corps étendu et retourne en bondissant dans la forêt.

« Il était temps ! » gémit le voyageur en tentant de se relever.

Du sang coule sur sa jambe.

« Et voilà, murmure Nitouche un peu plus tard, en serrant bien le pansement. Ce n'est qu'une estafilade. Dans un jour ou deux, il n'y paraîtra plus.

— Tu lui as lancé un sort ?

— Oui, de non-agressivité.

— C'était pas plus rapide de sortir ton épée ? J'ai l'impression qu'il t'a fallu un siècle !

— Il m'a fallu le temps de découvrir en moi le bon paysage mental. J'ai dû marcher dans ma tête. C'aurait pu être encore plus long si je n'avais pas eu un pont pour traverser le fleuve...»

A ces mots, Brucelin pousse un grand soupir. Il ne comprendra jamais les haut-rêvants et leur espèce de périple intérieur : ces cités, ces ponts, ces fleuves qu'ils disent traverser mentalement pour parvenir à lancer un sort.

« Et si tu me faisais une potion magique ? demande-t-il.

— Pour une éraflure ? Tu plaisantes. Je peux encore avoir besoin de mon rêve pour quelque chose de plus urgent.

— Ton rêve ? Tu veux dire l'énergie intérieure qui te permet d'accomplir la magie ?

— Oui, et ce n'est pas tout de la dépenser, cette énergie, encore faut-il la récupérer.

— Et tu la récupères comment ?

— En dormant et en rêvant.»

Le soleil a commencé à redescendre, c'est l'heure des Épées. Assis près du feu qui pétille et fume doucement, les deux jeunes gens ont soudain la même pensée :

« Et les deux autres ? Et s'ils sont tombés sur le tigre ?

— N'est-il pas non-agressif ? demande Brucelin.

— Ça ne dure pas très longtemps.

— Ah ?... Alors, il faudrait y aller...

— Non, dis Nitouche, regarde : n'est-ce pas eux qui reviennent sur le chemin ?»

Ce sont eux, en effet ; et Robin, tout guilleret, montre ostensiblement le lapin qu'il a abattu.

« Presque deux heures pour un seul lapin ! s'exclame Nitouche dès qu'ils sont à portée de voix. N'était-il pas question d'une demi-douzaine...?

— On est ressorti de la forêt beaucoup trop au nord, explique Mestrel en se laissant tomber près du feu. Et naturellement, au lieu de tourner à gauche pour revenir jusqu'ici, Robin s'est trompé et a insisté pour qu'on tourne à droite. Si je ne l'avais pas dissuadé au bout de deux lieues, on serait encore en train de s'éloigner vers le nord.

— Tu étais d'accord avec moi, proteste Robin. Enfin, nous vous avons retrouvés, c'est l'essentiel. Et vous, ça va ?

— La routine, murmure Brucelin. Juste un tigre.»

Les deux chasseurs s'esclaffent à cette bonne plaisanterie. Ils n'ont pas encore remarqué le pansement qui orne maintenant la jambe de Brucelin, et pour tout dire, ils semblent tout excités.

« On est tombé sur une vieille tour, explique Mestrel, à moins d'une lieue d'ici, à l'est, dans la forêt. Encore debout, mais complètement envahie par le lierre et les ronces. C'est drôle, une tour en pleine forêt.

— Peut-être qu'autrefois il n'y avait pas la forêt», suppose Brucelin.

Mestrel acquiesce :

« Oui, elle date sûrement du Second Âge.

— Qui sait ce qu'elle renferme encore ?

— Vous n'y êtes pas entrés ? demande Brucelin.

— Heu... on a pensé qu'il vaudrait mieux y aller tous ensemble.

— Et puis il n'y avait pas de porte, explique Mestrel. Ou alors, complètement dissimulée par la végétation. Enfin, on n'en a pas vu.

— Eh bien, on ira voir ça de plus près demain, conclut Brucelin.

— Oui... dit Nitouche d'un air songeur. Mais on pourrait aussi continuer sur le chemin. Il doit bien mener quelque part. Peut-être y a-t-il un village pas loin où il serait possible de glaner des renseignements sur cette tour.»

Et c'est alors que Mestrel réalise seulement :

« Mais Brucelin est blessé !»

Il fait maintenant nuit, c'est le début de l'heure du Serpent. Après avoir dîné du lapin grillé sur le feu, les voyageurs se sont enroulés dans leurs couvertures. Seul Brucelin veille, il monte la garde. A l'est, la forêt n'est qu'une masse sombre d'où monte parfois le hululement d'un hibou. La lune ne va pas tarder à apparaître au dessus des arbres. «Une vieille tour dans la forêt, songe le voyageur. Oui, j'ai l'impression que nous voilà repartis pour l'aventure...»

Allongée près de lui, Nitouche gémit dans son sommeil. « Aïe ! songe le voyageur. La récupération de son rêve, comme elle dit, n'a pas l'air de se faire tout seul... Pourvu qu'elle ne fasse pas encore un de ces cauchemars de haut-rêvants ! » La voyageuse lui a expliqué que dans ses rêves elle a parfois l'impression de se retrouver nez à nez avec les Grands Rêveurs, les Dragons en personne, et que c'est tout simplement à rendre fou ! Le pire, c'est qu'au réveil elle en conserve parfois des traces, des idées fixes, des désirs lancinants. Puis il sourit intérieurement au souvenir de certaines de ces lubies. Il y avait eu la fois où pendant une journée entière elle ne s'était exprimée qu'en chantant ; et le matin où elle avait déclaré qu'elle était incapable de marcher, comme si elle n'avait plus de jambes. Il avait dû la porter dans ses bras. Le lendemain, elle marchait à nouveau comme si rien ne s'était jamais produit, et le voyageur avait sagement décidé de ne jamais reparler de l'incident.

«Tout de même, murmure-t-il en remettant du bois dans le feu, je me demande si les haut-rêvants ne paieraient pas cher pour être des gens comme tout le monde, si la magie n'est pas davantage un fardeau qu'un pouvoir ?...»

Pour toute réponse, le hibou hulule à nouveau dans les bois.

Pâle et ronde, la lune se lève au dessus des arbres.

Les Règles

LES JOUEURS

Comme on vient de le voir avec Phil et ses amis, les participants à un jeu de rôle sont de deux sortes : les *joueurs* et le *meneur de jeu*. Les joueurs sont ceux qui incarnent un seul personnage, à travers lequel ils vivent l'aventure proposée par le meneur de jeu. Le meneur de jeu est celui qui, en fonction d'un *scénario*, décrit les situations où évoluent les personnages des joueurs et incarne tous les autres personnages de l'aventure. C'est également lui qui demande des jets de dés aux joueurs pour déterminer le succès de leurs actions lorsqu'il n'est pas évident que celles-ci réussissent automatiquement. Ainsi se déroule une partie, sous forme de descriptions et de dialogues, çà et là ponctués par des jets de dés.

Nombre de joueurs

Pour qu'une partie soit intéressante, il faut de trois à cinq joueurs, plus le meneur de jeu. Deux sont possibles mais rendent le jeu moins palpitant ; six est la limite maximum. Au-delà, le jeu a vite fait de tourner à la confusion. Comme au cinéma, il est préférable que les garçons jouent des garçons et les filles des filles, mais ça n'est pas obligatoire ; après tout, il ne s'agit que de rôles.

Durée du jeu

Les personnages ne cessant d'aller d'aventure en aventure comme des héros de BD, le jeu en soi n'a pas de fin. Mais toujours comme pour une BD, chaque épisode, lui, a un début et une fin. La fin, c'est quand les personnages ont réussi à faire ce qui était prévu pour eux dans le scénario : découvrir le trésor, résoudre l'énigme, etc.

La durée d'un épisode est très variable, de même qu'un roman peut tenir en un mince bouquin ou en trois gros volumes. Mais de

Ce chapitre suppose que vous venez de lire le récit qui précède, décrivant le fonctionnement du jeu de rôle. Vous allez trouver maintenant un résumé des aspects principaux du jeu, suivi de la façon spécifique dont sont gérées et simulées les actions dans l'univers de Rêve de Dragon.

même qu'on peut momentanément laisser tomber un livre pour le reprendre plus tard, un épisode peut se dérouler en plusieurs *séances*. Quand on décide d'arrêter, le meneur de jeu prend note de ce qui a été accompli, et on recommence à partir de là à la séance suivante. Dans l'intervalle, en ce qui concerne l'aventure et les personnages, il y a simplement *arrêt sur image*. De cette façon, comptez qu'une séance va durer de deux à quatre heures. On peut jouer plus longtemps d'affilée si on en a la possibilité ; inversement, il est inutile de commencer si on a pas au moins deux heures devant soi. Noter enfin que la toute première séance va surtout être consacrée à découvrir le jeu, son univers, et déterminer les personnages.

Le meneur de jeu

La meneur de jeu est donc une sorte de *metteur en scène*. Mais sa tâche ne s'arrête pas là, c'est également un *arbitre*. Les joueurs ne doivent pas le considérer comme étant leur *adversaire*. Leurs seuls véritables adversaires, ce sont les énigmes, les embûches, les monstres, etc., prévus par les scénarios. Le meneur de jeu ne fait que gérer tout cela de façon strictement neutre et impartiale. En ce sens, comme tout véritable arbitre, sa parole est sans appel et les joueurs n'ont pas à discuter ses décisions. Ne pas oublier que lui seul connaît les tenants et les aboutissants du scénario.

Dans nombre de jeux de rôles, le meneur de jeu porte un nom particulier en rapport avec le thème du jeu. Nous avons quant à nous choisi de l'appeler le *gardien des rêves*. Ne soyez pas surpris quand vous rencontrerez à nouveau cette expression : gardien des rêves signifie exactement la même chose que meneur de jeu.

LE MATÉRIEL

Le jeu consistant essentiellement en descriptions et dialogues, le matériel nécessaire se résume à peu de choses : les règles, des feuilles de personnages, des dés et de quoi écrire. Écrivez de préférence au crayon pour pouvoir gommer facilement les valeurs qui changent, comme l'argent que vous dépensez ou gagnez, par exemple. Un tableau blanc et des feutres effaçables à sec peuvent être utiles pour simplifier les descriptions par des croquis. De même, les personnages principaux, comme ceux des joueurs, peuvent être représentés par des figurines. Enfin, le gardien des rêves doit avoir à sa disposition un scénario.

Feuilles de personnages

Vous trouverez, page 170, une feuille de personnage vierge qu'il vous suffira de photocopier en autant de fois qu'il y a de joueurs.

Les dés

Munissez-vous de dés à 4, 6, 8 et 10 faces. Vous les trouverez dans toutes les boutiques de jeux de rôle. Les dés à 10 faces servent à déterminer les pourcentages. Comme on vient de le voir avec Phil et ses amis, ils se lisent exactement comme un affichage digital, le premier indiquant les dizaines et le second les unités. Un double zéro (00) indique cent. Vous pouvez ne posséder qu'un seul dé à dix faces et le lancer deux fois de suite, mais il est plus simple d'en lancer deux simultanément, de couleur différentes, par exemple noir pour les dizaines et blanc pour les unités. Dans les règles, ce double jet de dés est appelé *jet de pourcentage*.

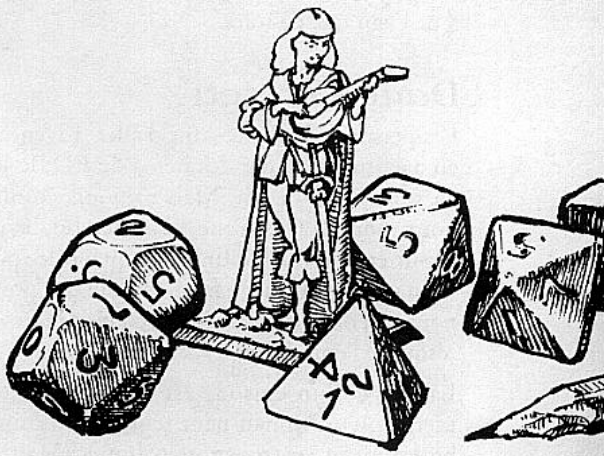


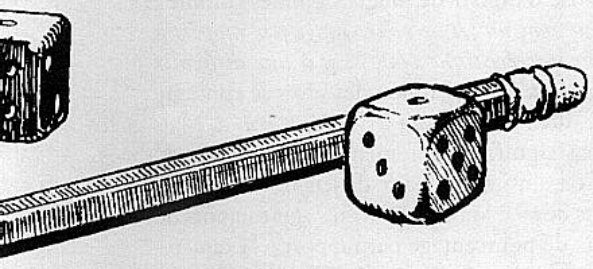
Tableau blanc et figurines

Dans certains cas, notamment les combats, l'utilisation de figurines permet de mieux visualiser la situation, mais on peut se contenter de pions ou de n'importe quel petit objet similaire. Supposons que les personnages se trouvent dans une salle d'auberge. L'un d'eux déclare rester près de la cheminée, un autre près de la fenêtre, un troisième devant la porte, etc... Le meneur de jeu dessine un plan sommaire de la salle d'auberge et place chaque figurine ou pion à l'endroit indiqué. Ainsi visualisée, la situation est claire pour tout le monde.

Le scénario

Chaque aventure ou épisode demande un scénario distinct. Quand l'aventure est terminée, les personnages en recommencent une autre, avec un nouveau scénario. La dernière partie de ce livre comporte trois scénarios différents pour commencer à jouer. Attention ! les joueurs peuvent lire l'intégralité des règles s'ils le désirent (bien que cela ne soit pas nécessaire), mais seul le gardien des rêves doit prendre connaissance des scénarios. Si les joueurs savent d'avance ce qui les attend, l'aventure n'aura aucun mystère et ils n'auront aucun plaisir à jouer.

Quand les trois scénarios auront été joués, le gardien des rêves devra s'en procurer d'autres. Il en paraît régulièrement dans les boutiques, ainsi que dans les fanzines et les revues spécialisées. Mais le gardien des rêves peut également en inventer lui-même. C'est un des grands plaisirs du jeu de rôle que de créer soi-même ses scénarios.



LA SIMULATION

La plupart des actions des personnages ne nécessitent aucun jet de dés, elles sont dites automatiques : marcher, parler, manger, dormir... Pour d'autres, au contraire, le succès ne saurait être assuré à 100%. C'est par exemple escalader, se cacher, combattre, lancer un sort. Pour ces dernières, il faut déterminer à chaque fois les chances de réussite sous forme d'un *pourcentage de succès*. Selon les cas et les difficultés relatives, ce pourcentage peut être élevé, par exemple 95% de chances d'escalader tel mur, ou au contraire dramatiquement bas : 5% de chances d'esquiver tel coup d'épée.

Une fois le pourcentage déterminé, le joueur joue un jet de pourcentage. Si le résultat est égal ou inférieur au pourcentage de succès, il réussit ; si le résultat est supérieur, il échoue.

Trois facteurs entrent en jeu pour déterminer les pourcentages de succès : les **caractéristiques**, les **compétences** et les **difficultés**.

Caractéristiques. Les caractéristiques sont les valeurs (les notes) qui définissent le physique et le mental des personnages. Ce sont par exemple la force, l'agilité, la vue, l'intellect. Pour les personnages des joueurs, elles sont comprises entre 6 (le minimum) et 15 (le maximum), avec la moyenne située à 10. Quand un personnage a 10 dans une caractéristique donnée, il n'est ni bon ni mauvais dans cette caractéristique, il est moyen. Moins que 10, il commence à être faible, et à 6 il est très faible. Plus que 10, il commence à être fort, et à 15 il est très fort.

Compétences. Les compétences définissent le savoir et l'expérience des personnages. C'est ce qu'ils ont appris à faire ou à connaître, par exemple *escalade, équitation, tir à l'arc, usage de l'épée, écriture*, etc. Ce sont également des valeurs, mais définies sur une échelle différente. Elles sont représentées par des nombres relatifs, c'est-à-dire pouvant être négatifs, zéro, ou positifs, zéro étant la moyenne. En termes de règles, les valeurs des compétences sont appelées *niveaux*. Si un personnage a par exemple un niveau zéro en

Difficulté finale → *(difficulté)+(compétence)*

Caractéristique
Colonne -8 *(celle en grisé)*

Pourcentage de succès
Case à la croisée de la ligne
Caractéristique *et de la colonne*
Difficulté finale

-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3
1	3	6	9	12	15	18	21
1	3	7	10	14	17	21	24
2	4	8	12	16	20	24	28

Exemple: Caractéristique 7 et Difficulté finale -4 donne 21

-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76
2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93
3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110
3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127

tir à l'arc, il est moyen dans cette discipline. Avec un niveau -2, il est un peu faible ; avec niveau +2 il commence à être bon. Les limites inférieures (négatives) et supérieurs (positives) des niveaux de compétences sont indiquées au chapitre *LES PERSONNAGES*.

Difficultés. Atteindre une meule de paille à trois mètres ou une pomme à cinquante mètres n'est pas la même difficulté. Chaque action se voit ainsi attribuer une *difficulté*, exprimée comme pour les compétences par un nombre relatif et exactement sur la même échelle. Une difficulté zéro est moyenne. Négative, elle commence à être difficile, et plus elle est négative, plus elle est difficile. Inversement, une difficulté exprimée par un nombre positif se rapproche de la facilité, et plus ce nombre est haut dans le positif, plus c'est facile.

Pour chaque action non automatique (c'est-à-dire possédant un risque d'échec), le gardien des rêves détermine quelle **caractéristique** est concernée, quelle **compétence** est utilisée, et enfin à quelle **difficulté** il estime l'action.

Cela fait, on additionne (algébriquement) la difficulté et le niveau de compétence. Le nombre obtenu, pouvant toujours être négatif, zéro ou positif, est la **difficulté finale**.

Puis, muni de ces deux valeurs, **caractéristique** et **difficulté finale**, on se reporte à la table de Résolution.

La table de Résolution

C'est la table unique qui permet de résoudre toutes les actions du jeu. Elle sert à déterminer le pourcentage de succès.

Tout en haut de la table, en abscisse (horizontal), se trouvent des nombres allant de -10 à +7. Ces nombres représentent les difficultés. Sous la difficulté -8, une colonne grisée présente en ordonnée (vertical) des nombres allant de 6 à 15. Ces nombres correspondent aux caractéristiques.

Dans la table, le croisement de la caractéristique en vertical et de la difficulté finale en horizontal donne un nombre qui représente le pourcentage de succès. Il ne reste plus qu'à jouer un jet de pourcentage par rapport à ce nombre. Et comme dit plus haut : résultat égal ou inférieur à ce nombre = réussi ; supérieur = raté.

« Joue-moi un jet de... à...»

Comme il serait peu commode en cours de partie d'utiliser de longues phrases comme : *joue-moi un jet de pourcentage par rapport à ta caractéristique FORCE et à une difficulté finale de -2*, le gardien des rêves se contente de dire : *joue-moi un jet de FORCE à -2*. Mais cela signifie exactement la même chose. C'est ainsi qu'on parle de jets de FORCE, de jets de VUE ou de RÊVE : il s'agit toujours de jets de pourcentage par rapport à la caractéristique concernée et à la difficulté indiquée.

Quand une compétence entre en jeu, le gardien des rêves fait suivre le nom de la caractéristique demandée du nom de la compétence concernée, puis pareillement de la difficulté. C'est au joueur de faire la somme de sa compétence et de la difficulté pour obtenir la difficulté finale. Par exemple : *joue-moi un jet de VUE/Survie en forêt à -3*. Ou même plus simplement : *joue-moi VUE/Survie en forêt à -3*.

Dans le chapitre suivant *LES PERSONNAGES*, joueurs et gardien des rêves découvriront quelles caractéristiques et quelles compétences doivent être associées par rapport aux actions envisagées. Plus loin, dans le chapitre *LA PARTIE*, le gardien des rêves trouvera de nombreuses indications pour l'aider à déterminer les difficultés. De même, il trouvera une règle pour l'aider à nuancer les résultats, c'est-à-dire pas seulement réussi ou échoué, mais très réussi, moyennement réussi, catastrophiquement échoué, etc. Pour l'instant, qu'il suffise de savoir que plus on fait bas sur les dés, meilleur c'est ; plus on fait haut, plus ça craint...

— C'est possible de chasser ? demanda Boris.

— Naturellement, répondit Phil.

Le scénario indiquait que la forêt en question était giboyeuse. Pour le faire comprendre aux personnages, Phil supposa qu'un lapin pourrait montrer le bout de son nez. Mais encore faudrait-il que Robin, le personnage de Boris, le remarque. Il raisonna que, pour apercevoir le lapin, la caractéristique concernée serait évidemment la VUE. Puis, l'animal étant à demi dissimulé dans son milieu naturel, à savoir la forêt, il faudrait pour le repérer la compétence Survie en forêt. Enfin, s'aidant des règles, il décida que la difficulté serait -3.

— Joue-moi un jet de VUE/Survie en forêt à -3, demanda-t-il finalement à Boris.

— Heu... tu peux répéter plus doucement ?

— Tu vas jouer un jet de pourcentage sur la table de Résolution. Combien as-tu en VUE.

— 14, répondit Boris.

— Bien. Et quel est ton niveau de Survie en forêt ?

— +3, répondit Florence en regardant sur la feuille de son voisin.

— Bon, calcule maintenant la difficulté finale. C'est la somme de la difficulté que je t'indique (-3) et de ta compétence (+3). Combien cela fait-il ?

Boris eut un regard de malaise. Heureusement, Vincent, pour qui les maths n'avaient aucun secret, vint à sa rescousse.

— +3 plus -3 donne zéro, expliqua-t-il.

— Bon. Zéro est donc la difficulté finale. Prend la colonne -8 et descend jusqu'à 14, qui correspond à ta VUE, puis reste sur cette ligne. Prend ensuite la colonne zéro (la difficulté finale) et croise cette colonne avec la ligne sur laquelle tu es resté. Quel nombre y a-t-il à la croisée des deux ?

— 70, répondit Boris.

— C'est ton pourcentage de succès. Tâche de faire égal ou moins en jetant les dés de pourcentage.

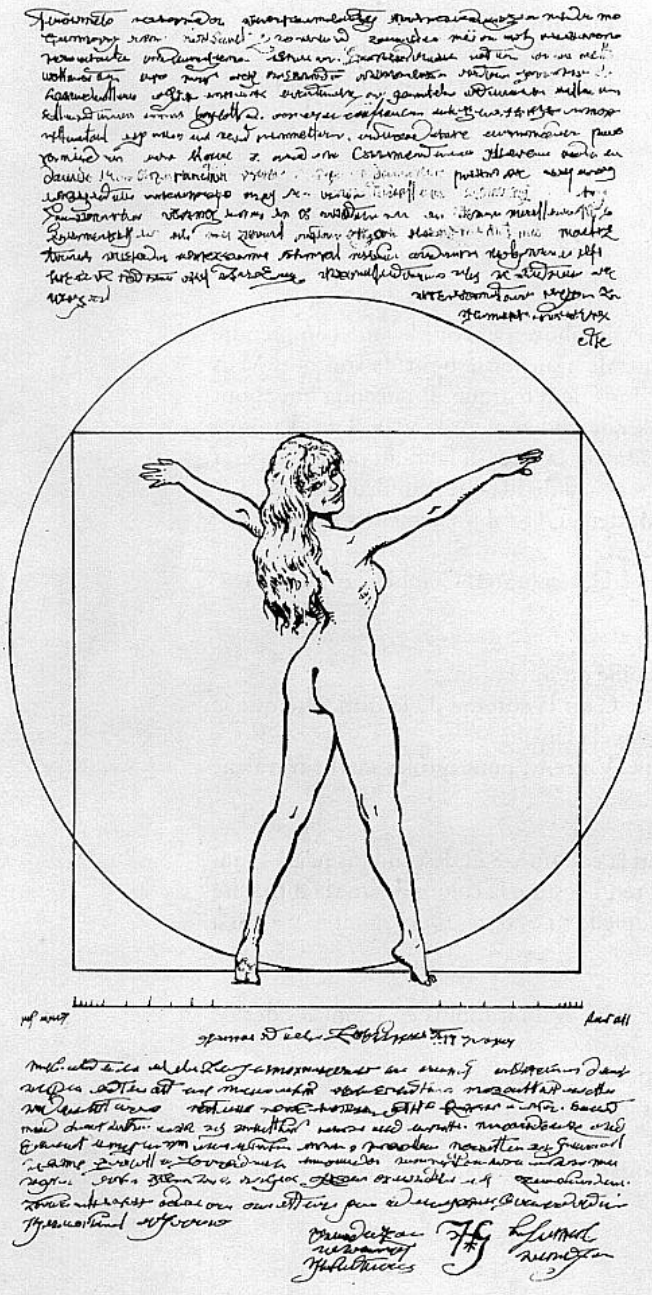
Boris fit rouler les dés sous le regard anxieux des trois autres.

— 04 ! firent-ils tous ensemble quand les dés s'immobilisèrent.

— C'est bon ? demanda Boris.

— Excellent. Tu viens de repérer quelque chose comme un lapin qui vient de bondir entre les arbres...

Les Personnages



Vous allez maintenant créer votre premier voyageur. Pour cela, munissez-vous d'une feuille de personnage vierge et, sans vous préoccuper de chiffres, commencez par vous demander quel genre de personnage vous désirez jouer. Un bon combattant comme Brucelin, un haut-rêvant comme Nitouche, un personnage moins spécialisé mais touchant un peu à tout ? Le voulez-vous grand et fort, ou petit et agile ? Le voulez-vous intellectuel ? Désirez-vous qu'il ait du charme ? Et d'abord, sera-ce un homme ou femme ? Pensez également à son visage, à son *look*, à la couleur de ses cheveux, de ses yeux, etc... Puis, quand vous avez une idée, passez à la création proprement dite.

Créer un personnage consiste à déterminer ses caractéristiques et ses compétences, à calculer ses points de vie et d'endurance, et à choisir son équipement (vêtements, armes, bagages, etc.) Les haut-rêvants doivent également décider des sorts qu'ils connaissent au départ.

Nous vous proposons pour cela deux méthodes. La première, et la plus simple, que nous vous conseillons pour votre premier voyageur, consiste à choisir un *modèle* où toutes les valeurs chiffrées ont déjà été déterminées, de même que l'équipement correspondant à ce qu'il sait faire. La seconde méthode, moins rapide, vous permet de créer votre personnage jusqu'au moindre détail selon votre goût.

LES MODÈLES

Choisissez un modèle et recopiez ses caractéristiques, compétences et équipement sur une feuille de personnage vierge. Cela fait, il ne vous reste plus qu'à peaufiner votre per-

sonnage, à le personnaliser en lui donnant les aspects qui ne demandent aucun calcul, sexe, âge, couleur de cheveux, etc., ainsi que, bien entendu, son nom.

Les derniers détails

Nom. Trouvez un nom pour votre personnage (qui ne fasse pas trop moderne) et inscrivez-le dans la banderole.

L'Heure de Naissance. Choisissez une des 12 heures de naissance en vous reportant à la page 18. L'heure de naissance représente votre signe astrologique et n'a de véritable importance que pour les haut-rêvants.

Sexe. Les modèles proposés peuvent être indifféremment des femmes ou des hommes. Il n'y a pas de différence au niveau des règles.

Âge. Choisissez l'âge de votre personnage, de préférence ni trop jeune ni trop vieux, par exemple entre 18 et 30 ans.

Cheveux, yeux, beauté & signes particuliers. Imaginez maintenant son visage : cheveux courts ou longs, de quelle couleur, etc. Est-il barbu, est-il beau ou laid, droitier ou gaucher, etc.

CRÉATION LIBRE

La création libre se fait en trois temps :
- — Calcul des caractéristiques
- — Calcul des compétences
- — Achat de l'équipement

Les haut-rêvants doivent également choisir leurs sorts de départ.

Calcul des caractéristiques : 160 pts

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

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

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

Mêlée = (AGILITÉ + FORCE)/2

Tir = (VUE + DEXTÉRITÉ)/2

Lancer = (Tir + FORCE)/2

Dérobée = ((21-TAILLE) + AGILITÉ)/2

Prenons pour exemple le haut-rêvant dilettante (modèle n°8) et calculons ses caractéristiques dérivées :

Mêlée = (13 + 11)/2 = 12
Tir = (11 + 12)/2 = 11
Lancer = (11 + 11)/2 = 11
Dérobée = ((21-9) + 13)/2 = 12

Points de vie et d'endurance

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

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

Ce chapitre est consacré à la création des personnages. Il décrit les caractéristiques et les compétences, ainsi que la façon de les utiliser pour la plupart des actions qui se présenteront au cours du jeu. Hormis les haut-rêvants, qui devront découvrir la magie, les joueurs n'ont rien besoin de connaître d'autre pour commencer à jouer.

1. Le combattant de choc

Grand, fort et athlétique, ce modèle est bon dans tous les exercices physiques comme courir, sauter, nager. Il combat à l'épée bâtarde, pare au bouclier, et fait très mal quand il frappe. En revanche, il est peu discret et sait à peine lire et écrire.

TAILLE	14	VOLONTÉ	14	Épée	+3
APPARENCE	10	INTELLECT	7	Bouclier	+3
CONSTIT.	15	EMPATHIE	9	Dague mêlée	+3
FORCE	15	RÊVE	11	Dague lancer	+3
AGILITÉ	13	CHANCE	12	Corps à corps	+3
DEXTÉRITÉ	10	Mêlée	14	Esquive	+3
VUE	10	Tir	10	Bricolage	0
OUÏE	10	Lancer	12	Course	+3
ODO-GOÛT	10	Dérobée	10	Discrétion	-2
				Escalade	0
+dom	+2	VIE	15	Saut	+3
Poids	95 kg	ENDURANCE	29	Vigilance	+3
Hauteur	1m88			Charpenterie	-2
				Équitation	+3
				Maçonnerie	-1
				Srv cité	+1
				Srv extérieur	+1
				Srv forêt	0
				Srv montagne	0
				Srv sous-sol	-1
				Chirurgie	0
				Métallurgie	-1
				Natation	+3
				Écriture	-2
				Légendes	-1

Vêtements : *(protection 2 \ malus armure 0)*
Bottes, culottes et pourpoint de cuir souple
Bas de laine, chemise de lin, manteau de laine
Ceinturon de cuir

Sac à dos :
1 couverture , 1 briquet à silex
2 torches, 1 cuillère de bois
1 assiette de fer, 1 casserole de fer
un nécessaire de premiers soins
1 corde de 10 mètres

Armes :
1 épée bâtarde (+dom +4)
1 dague (+dom +1)
1 bouclier

Bourse :
5 sols

Outre :
2 litres d'eau

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

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

Malus armure. Le malus armure, qui restreint les jets d'AGILITÉ et de Dérobée, dépend de l'armure portée.

Bonus aux Dommages

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

2. Le coureur des bois

Ce modèle est partout à son aise dans la nature, forêts, marais, montagne, où sa discrétion en fait un bon chasseur. Il connaît assez bien les plantes et les animaux. Fort et agile, c'est aussi un bon combattant. Il manie la hache et tire à l'arc. En revanche, il connaît mal la vie citadine et est totalement illettré.

Hache	+3
Arc	+3
Dague mêlée	+2
Corps à corps	0
Esquive	+3
Course	+2
Discrétion	+3
Escalade	+1
Saut	+1
Vigilance	+3
Charpenterie	+1
Équitation	0
Srv cité	-3
Srv extérieur	+3
Srv forêt	+3
Srv glaces	-3
Srv marais	+2
Srv montagne	+2
Srv sous-sol	+1
Chirurgie	-1
Maroquinerie	0
Natation	+2
Botanique	0
Légendes	-3
Zoologie	0

TAILLE	12	VOLONTÉ	12
APPARENCE	8	INTELLECT	9
CONSTIT.	13	EMPATHIE	11
FORCE	12	RÊVE	12
AGILITÉ	15	CHANCE	11
DEXTÉRITÉ	13	Mêlée	13
VUE	14	Tir	13
OUÏE	11	Lancer	13
ODO-GOÛT	7	Dérobée	12
+dom	+1	VIE	13
Poids	77 kg	ENDURANCE	25
Hauteur	1m82		

Vêtements : *(protection 2 \ malus armure 0)*
Bottes, culottes et pourpoint de cuir souple
Bas de laine, chemise de lin, manteau de laine
Ceinturon de cuir

Sac à dos :
1 couverture , 1 briquet à silex
2 torches, 1 cuillère de bois
1 assiette de fer, 1 casserole de fer
un nécessaire de premiers soins
1 corde de 10 mètres

Armes :
1 hache de bataille (+dom +3)
1 dague (+dom +1)
1 arc (+dom +2)
1 carquois de 10 flèches

Outre :
2 litres d'eau

Bourse :
4 sols

Calcul des Compétences : 25 compétences et 25 niveaux

Choisissez 25 compétences en vous reportant à la liste ci-après et cochez-les sur votre feuille de personnage : ce seront vos compétences de départ. Seuls les haut-rêvants peuvent prendre des compétences de draconic (Oniros, Hypnos, Narcos).

Combat. Si vous désirez des compétences de combat (épée, hache, lance, bouclier, dague, etc.), vous devez *obligatoirement* commencer par prendre Corps à corps et Esquive. Ces compétences sont en effet la base de tout entraînement de combattant.

Par ailleurs, n'oubliez pas que vous êtes un voyageur et que vous ne pouvez porter un arsenal sur vous ; vous ne porterez sûrement qu'une ou deux armes, par exemple une dague et une épée. Il est donc peu utile de choisir des compétences de combat pour les armes que vous ne posséderez pas. Inversement, ne négligez pas totalement les compétences de combat ou vous ne survivrez pas très longtemps. Les compétences de combat ne figurant pas directement sur la feuille de personnage, inscrivez celles que vous aurez choisies sur les lignes réservées à cet effet.

Survies. Si vous désirez des survies spécifiques (désert, forêt, glaces, marais, montagne ou sous-sol), vous devez *obligatoirement* commencer par prendre Survie en

3. Le coureur des rues

Personnage de petite taille, habile à se faufiler, ce modèle est chez lui dans les rues populeuses des cités, où la discrétion est sa meilleure arme : jouer aux dés, crocheter les serrures, et même un petit talent de pickpocket. Attention toutefois aux conséquences dangereuses de cet art ! Ce n'est pas un grand combattant, mais il manie la dague et sait tirer à la fronde. En revanche, il est moins à l'aise dans la nature et ne sait pas très bien lire.

TAILLE	7	VOLONTÉ	11
APPARENCE	10	INTELLECT	10
CONSTIT.	11	EMPATHIE	13
FORCE	8	RÊVE	12
AGILITÉ	15	CHANCE	14
DEXTÉRITÉ	14	Mêlée	11
VUE	12	Tir	13
OUÏE	12	Lancer	10
ODO-GOÛT	11	Dérobée	14
+dom	-1	VIE	9
Poids	45kg	ENDURANCE	20
Hauteur	1m55		

Dague mêlée	+2
Dague lancer	+3
Fronde	+3
Corps à corps	0
Esquive	+3
Bricolage	+1
Course	+1
Cuisine	0
Discrétion	+3
Escalade	+3
Saut	+1
Séduction	0
Vigilance	+3
Équitation	0
Commerce	0
Maçonnerie	0
Pickpocket	-1
Srv cité	+3
Srv extérieur	-3
Chirurgie	0
Jeu	+3
Natation	0
Serrurerie	+3
Écriture	-1
Légendes	-2

Vêtements : *(protection 2 \ malus armure 0)*
Bottes, culottes et pourpoint de cuir souple
Bas de laine, chemise de lin, manteau de laine
Ceinturon de cuir

Sac à dos :
1 couverture , 1 briquet à silex
2 chandelles, 1 cuillère de bois
1 assiette de fer, des crochets de serrurier
3 dés à jouer en os, 10 mètres de ficelle

Armes :
2 dagues (+dom +1)
1 fronde (+dom +1)

Bourse :
7 sols

Outre :
2 litres d'eau

Extérieur. (Survie en Cité, par contre, fonctionne de façon entièrement autonome.)

Ayant choisi vos 25 compétences, indiquez-leur à toutes, provisoirement, le niveau zéro. Cela fait, vous avez 25 points à leur répartir, comme vous avez réparti des points dans les caractéristiques, chaque point valant 1 niveau. Vous pouvez mettre à toutes un niveau +1, ou en laisser certaines au niveau zéro, et utiliser les points ainsi disponibles pour en augmenter d'autres jusqu'au niveau +2 ou +3.

Au départ, aucune compétence ne peut avoir un niveau supérieur à +3.

Une fois vos 25 points répartis, vous pouvez diminuer certaines des compétences restées à zéro pour les descendre à -1, -2 ou -3, et utiliser les points ainsi récupérés pour augmenter encore certaines compétences restées à 0, +1 ou +2.

Au départ, aucune des compétences choisies ne peut avoir un niveau inférieur à -3.

Vous devez maintenant avoir 25 compétences dont les niveaux varient de -3 à +3. Vérifiez que vous n'avez pas commis d'erreur en faisant la somme (algébrique) de tous les niveaux indiqués (négatifs, zéro et positifs), le total doit donner 25.

Survies. Si vous avez pris des survies spécifiques (désert, forêt, glaces, marais, montagne ou sous-sol), Survie en Extérieur doit *obligatoirement* avoir un minimum de zéro.

4. Le baladin

Ce modèle est un artiste accompli : musicien, comédien, jongleur, acrobate. Il est à l'aise dans les cités, mais également dans la nature. Doué d'un grand charme naturel, c'est aussi un séducteur. En revanche, quoique il manie la dague et tire à la fronde, ce n'est pas un bon combattant.

Dague mêlée	+1
Fronde	0
Corps à corps	0
Esquive	+3
Chant	+3
Course	0
Discrétion	0
Escalade	0
Saut	+1
Séduction	+2
Vigilance	+1
Charpenterie	0
Comédie	+3
Commerce	-1
Équitation	-1
Musique luth	+3
Srv cité	+2
Srv extérieur	0
Srv forêt	0
Acrobatie	+3
Chirurgie	0
Jonglerie	+3
Natation	0
Écriture	0
Légendes	+2

TAILLE	10	VOLONTÉ	10
APPARENCE	14	INTELLECT	11
CONSTIT.	12	EMPATHIE	12
FORCE	10	RÊVE	13
AGILITÉ	14	CHANCE	10
DEXTÉRITÉ	13	Mêlée	12
VUE	10	Tir	11
OUÏE	14	Lancer	10
ODO-GOÛT	7	Dérobée	12
+dom	0	VIE	11
Poids	68 kg	ENDURANCE	22
Hauteur	1m72		

Sac à dos :
1 couverture , 1 briquet à silex
2 chandelles, 1 cuillère de bois
1 assiette de fer, 5 balles de jongleur
un nécessaire de premiers soins
1 petit miroir, 1 brosse à cheveux

Étui de toile :
1 luth

Vêtements : *(protection 2 \ malus armure 0)*
Bottes, culottes et pourpoint de cuir souple
Bas de laine, chemise de lin, manteau de laine
Ceinturon de cuir

Armes :
1 dague (+dom +1)
1 fronde (+dom +1)

Outre :
2 litres d'eau

Bourse :
6 sols

Les derniers détails

Terminez ensuite votre personnage comme vous l'avez fait pour les modèles. Trouvez-lui un nom, un âge, une description, etc. Déterminez également son poids et sa hauteur.

Poids et taille. Choisissez un poids dans la fourchette indiquée selon la caractéristique TAILLE de votre personnage. Puis décidez librement de sa hauteur en mètre et centimètres en respectant la vraisemblance. Ne soyez ni trop maigre ni trop gros.

Poids du personnage

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

5. Le dilettante

Personnage touche-à-tout, ce modèle manie l'épée dragonne et est un combattant acceptable. Il est à l'aise dans les cités autant que dans la nature. Érudit, il sait bien lire et écrire, il a des connaissances de navigation, de cuisine, de serrurerie, de sciences et de zoologie. Son seul défaut est de n'être spécialiste nulle part.

TAILLE	10	VOLONTÉ	12
APPARENCE	11	INTELLECT	11
CONSTIT.	13	EMPATHIE	11
FORCE	12	RÊVE	12
AGILITÉ	13	CHANCE	12
DEXTÉRITÉ	12	Mêlée	12
VUE	11	Tir	11
OUÏE	10	Lancer	11
ODO-GOÛT	10	Dérobée	12
+dom	0	VIE	12
Poids	69 kg	ENDURANCE	24
Hauteur	1m71		

Épée	+3
Dague mêlée	+1
Corps à corps	0
Esquive	+3
Bricolage	+1
Course	+1
Cuisine	+1
Discrétion	0
Escalade	+1
Séduction	+1
Vigilance	+1
Équitation	0
Commerce	0
Srv cité	+1
Srv extérieur	+1
Srv forêt	0
Srv sous-sol	0
Chirurgie	+1
Natation	+1
Navigation	+3
Serrurerie	0
Écriture	+2
Légendes	+2
Sciences	0
Zoologie	+1

Vêtements : *(protection 2 \ malus armure 0)*
Bottes, culottes et pourpoint de cuir souple
Bas de laine, chemise de lin, manteau de laine
Ceinturon de cuir

Armes :
1 épée dragonne (+dom +3)
1 dague (+dom +1)

Bourse :
6 sols

Outre :
2 litres d'eau

Sac à dos :
1 couverture , 1 briquet à silex
1 lanterne à bougie, 2 bougies,
1 cuillère de bois, 1 assiette de fer,
1 casserole de fer, des crochets de serrurier,
un nécessaire de premiers soins,
2 feuilles de parchemin,
1 crayon à mine de plomb,
10 mètres de ficelle

L'Équipement

Dans l'univers de *Rêve de Dragon*, l'unité monétaire est le *sol*, lui-même divisé en cent *deniers*. Il y a cent deniers dans un sol comme il y a cent centimes dans un franc. Cette monnaie est représentée par des pièces d'étain, de bronze, d'argent et d'or.

Au départ, votre personnage tout juste créé est tout nu et possède une richesse globale de 50 sols. Utilisez cette somme pour lui acheter des vêtements, des armes, des bagages et autres articles d'équipement. Vous pouvez pour cela prendre exemple sur les modèles. Adressez-vous au gardien des rêves comme s'il était le «marchand» et demandez-lui ce que vous désirez. Il vous répondra si l'article est disponible et à quel prix. Équipez-vous de cette manière, et s'il vous reste de l'argent sur les 50 sols, inscrivez-le sur votre feuille de personnage : ce sera votre richesse véritable pour commencer votre voyage.

(N'oubliez pas d'acheter une bourse pour y mettre l'argent en question).

Le gardien des rêves trouvera une liste d'équipement et de prix au chapitre *LA PARTIE*, page 62.

6. Le haut-rêvant musclé

Personnage trapu, ce modèle allie les muscles à la connaissance du haut-rêve. Bon combattant, il manie l'épée dragonne et le bouclier. Haut-rêvant, il connaît la voie des enchantements (Narcos) et des effets de zones (Oniros). En revanche, il est peu discret et moins érudit que la plupart des haut-rêvants.

Épée	+3	TAILLE	11	VOLONTÉ	12
Dague mêlée	+2	APPARENCE	10	INTELLECT	13
Bouclier	+3	CONSTIT.	14	EMPATHIE	13
Corps à corps	+1	FORCE	14	RÊVE	14
Esquive	+3	AGILITÉ	12	CHANCE	12
Course	+2	DEXTÉRITÉ	10	Mêlée	13
Discrétion	-1	VUE	10	Tir	10
Escalade	+1	OUÏE	9	Lancer	12
Saut	0	ODO-GOÛT	6	Dérobée	11
Vigilance	+2				
		+dom	+1	VIE	13
Charpenterie	-1	Poids	74 kg	ENDURANCE	25
Équitation	0	Hauteur	1m75		
Maçonnerie	-1				
Srv cité	+1				
Srv extérieur	+1				
Srv forêt	+1				
Srv sous-sol	+1				
Chirurgie	0				
Métallurgie	-1				
Natation	0				
Botanique	0				
Écriture	+2				
Légendes	0				
Oniros	+3				
Narcos	+3				

Vêtements : *(protection 2 \ malus armure 0)*
Bottes, culottes et pourpoint de cuir souple
Bas de laine, chemise de lin, manteau de laine
Ceinturon de cuir

Sac à dos :
1 couverture , 1 briquet à silex, 2 bougies,
1 cuillère de bois, 1 assiette de fer,
1 casserole de fer, 3 fioles de 20 cl (vides)
un nécessaire de premiers soins
1 corde de 10 mètres, 2 feuilles de parchemin
1 crayon à mine de plomb

Voie d'Oniros
MIROIRS (Sanctuaire) R-5 r5
BOIS EN FEU (Désert) R-6 r4
MÉTAL EN EAU (Fleuve) R-8 r6
TERRE EN EAU (Forêt) R-6 r4
BOIS TRANSPARENT (Cité) R-4 r4

Voie de Narcos
ENCHANTEMENT rituel (Cité) R-4 r1+

Toutes voies
DÉTECTION D'AURA rituel (Sanctuaire) R-3 r1
LECTURE D'AURA rituel (Sanctuaire) R-3 r3
ANNULATION DE MAGIE rituel (Var.) variable

Armes :
1 épée dragonne (+dom +3)
1 dague (+dom +1)
1 bouclier

Outre :
2 litres d'eau

Bourse :
4 sols

Les haut-rêvants

Tous les haut-rêvants possèdent les trois rituels suivants :

— DÉTECTION D'AURA,
— LECTURE D'AURA,
— ANNULATION DE MAGIE.

Cela fait, ils peuvent choisir librement 6 autres sorts ou rituels.

Si un haut-rêvant ne possède qu'une seule voie de draconic, par exemple Oniros, il prend ses 6 sorts dans cette voie-là. S'il possède deux voies, par exemple Oniros et Hypnos, il répartit librement ses 6 sorts entre ces deux voies. Même chose s'il possède les trois voies.

Attention ! Les sorts n'ont pas tous la même difficulté. Si vous choisissez au départ des sorts trop difficiles par rapport à votre niveau, vous risquez de ne pouvoir jamais parvenir à les lancer.

La liste complète des sorts et rituels classés par Voie (Oniros, Hypnos, Narcos et Thanatos), ainsi que toutes les explications sur leur utilisation se trouve au chapitre *LA MAGIE.*

7. Le haut-rêvant érudit

Ce modèle est avant tout un intellectuel. Il connaît la voie des enchantements (Narcos) et celle des illusions (Hypnos). Mais c'est tout autant un puits d'érudition : botanique, zoologie, sciences, légendes, ainsi qu'un médecin. En revanche, c'est un médiocre combattant à la dague ; il est peu discret, mauvais athlète, et sait à peine nager.

TAILLE	10	VOLONTÉ	11	Dague mêlée	+1
APPARENCE	10	INTELLECT	15	Corps à corps	-1
CONSTIT.	11	EMPATHIE	14	Esquive	+3
FORCE	10	RÊVE	15	Escalade	0
AGILITÉ	10	CHANCE	11	Vigilance	0
DEXTÉRITÉ	11	Mêlée	10	Commerce	0
VUE	11	Tir	11	Équitation	-1
OUÏE	11	Lancer	10	Maçonnerie	-1
ODO-GOÛT	10	Dérobée	10	Srv cité	+1
				Srv extérieur	+1
+dom	0	VIE	10	Srv forêt	0
Poids	68 kg	ENDURANCE	21	Srv marais	0
Hauteur	1m70			Srv sous-sol	0
				Chirurgie	+3
				Natation	-2
				Navigation	-3
				Serrurerie	0
				Botanique	+3
				Écriture	+3
				Légendes	+3
				Médecine	+3
				Sciences	+3
				Zoologie	+3
				Hypnos	+3
				Narcos	+3

Voie d'Hypnos
ÉGAREMENT (Désolation) R-4 r4
TRANSFIGURATION (Monts) R-6 r4
TYMPAN D'HYPNOS (Collines) R-5 r4
HARPE D'HYPNOS rituel (Monts) R-4 r1+
MIROIR D'HYPNOS rituel (Nécropole) R-5 r1+

Voie de Narcos
ENCHANTEMENT rituel (Cité) R-4 r1+

Toutes voies
DÉTECTION D'AURA rituel (Sanctuaire) R-3 r1
LECTURE D'AURA rituel (Sanctuaire) R-3 r3
ANNULATION DE MAGIE rituel (Var.) variable

Armes :
1 dague (+dom +1)

Outre :
2 litres d'eau

Bourse :
5 sols

Vêtements : *(protection 2 \ malus armure 0)*
Bottes, culottes et pourpoint de cuir souple
Bas de laine, chemise de lin, manteau de laine
Ceinturon de cuir

Sac à dos :
1 couverture , 1 briquet à silex, 3 bougies
1 lanterne à bougies, 1 cuillère de bois
1 assiette de fer, 1 casserole de fer
3 fioles de 20 cl (vides), 1 petit miroir
un nécessaire de premiers soins
1 corde de 10 mètres, 4 feuilles de parchemin
1 crayon à mine de plomb, 1 petite cloche.

Modifier les modèles

Les huit modèles ont exactement été créés avec la règle que l'on vient de voir. Pour vous familiariser avec le processus, vous pouvez les décortiquer et en refaire les calculs, ce peut être un bon entraînement. Constatez ainsi que tous ont 160 points de caractéristiques, que les dérivées Mêlée, Tir, Lancer et Dérobée ont bien été calculées de la façon indiquée, de même que leurs points de vie et d'endurance. Tous ont 25 compétences (Corps à corps et Esquive + 23 autres) et un total de 25 niveaux une fois les niveaux négatifs, zéro et positifs additionnés.

Une dernière façon, rapide, de créer un personnage est de prendre un modèle et de le modifier légrement çà et là. Par exemple, en retirant un ou deux points dans une caractéristique pour en gonfler une autre ; en changeant une ou deux compétences sur les 25 possibles ; en abaissant certains niveaux de compétences pour en monter d'autres, etc. Assurez-vous cependant que tous les calculs sont finalement justes. (Si vous changez l'AGILITÉ, cela peut modifier Mêlée et Dérobée ; si vous touchez à la TAILLE, les points de vie et d'endurance peuvent varier.)

8. Le haut-rêvant dilettante

Comme l'autre dilettante, ce modèle possède de nombreux talents, mais sans exceller nulle part. Il se bat passablement à l'épée dragonne, il joue un peu de flûte et est à l'aise aussi bien dans les villes que dans la nature. En tant que haut-rêvant, il connaît les trois voies, Oniros, Hypnos et Narcos, mais à un niveau plus faible que les deux autres modèles de haut-rêvants.

Épée	+2
Dague mêlée	0
Corps à corps	0
Esquive	+3
Bricolage	+1
Course	0
Cuisine	0
Discrétion	0
Escalade	+1
Vigilance	0
Séduction	0
Équitation	0
Commerce	0
Musique luth	0
Srv cité	+1
Srv extérieur	+2
Srv forêt	+1
Chirurgie	+2
Natation	0
Botanique	+2
Écriture	+2
Légendes	+2
Oniros	+2
Hypnos	+2
Narcos	+2

TAILLE	9	VOLONTÉ	10
APPARENCE	12	INTELLECT	12
CONSTIT.	12	EMPATHIE	12
FORCE	11	RÊVE	13
AGILITÉ	13	CHANCE	12
DEXTÉRITÉ	12	Mêlée	12
VUE	11	Tir	11
OUÏE	13	Lancer	11
ODO-GOÛT	8	Dérobée	12
+dom	0	VIE	11
Poids	62 kg	ENDURANCE	21
Hauteur	1m69		

Vêtements : *(protection 2 \ malus armure 0)*
Bottes, culottes et pourpoint de cuir souple
Bas de laine, chemise de lin, manteau de laine
Ceinturon de cuir

Sac à dos :
1 couverture , 1 briquet à silex, 2 torches,
1 cuillère de bois, 1 assiette de fer,
1 casserole de fer, 2 fioles de 20 cl (vides)
un nécessaire de premiers soins,
1 petit miroir, 2 feuilles de parchemin
1 crayon à mine de plomb, 1 peigne en bois

Voie d'Oniros
LANTERNE (Cité) R-3 r2
CLAMEURS (Cité) R-2 r1+
SILENCE (Désert) R-2 r4

Voie d'Hypnos
FAUCHAGE (Plaines) R-6 r5
NON-AGRESSIVITÉ (Sanctuaire) R-4 r4

Voie de Narcos
ENCHANTEMENT rituel (Cité) R-4 r1+

Toutes voies
DÉTECTION D'AURA rituel (Sanctuaire) R-3 r1
LECTURE D'AURA rituel (Sanctuaire) R-3 r3
ANNULATION DE MAGIE rituel (Var.) variable

Armes :
1 épée dragonne (+dom +3)
1 dague (+dom +1)

Étui de toile : 1 luth

Outre :
2 litres d'eau

Bourse :
5 sols

Avez-vous choisi ? demanda Phil.

Les quatre joueurs n'arrêtaient pas de compulser les modèles. Ils auraient bien voulu qu'il y en ait un de complètement parfait, mais tous avaient des qualités et des défauts.

— On peut prendre les mêmes ? demanda JP.

— Oui, et puisque vous allez les différencier avec les derniers détails, ce ne seront plus exactement les mêmes. Mais il vaudrait mieux que vous sachiez faire un maximum de choses à vous tous en prenant des modèles doués dans des domaines différents.

— Bon, déclara Florence, moi je choisis le haut-rêvant dilettante. Et ce sera une très jolie haut-rêvante.

— Moi, je prends le combattant de choc, dit JP.

— Moi, le coureur des bois, dit Boris.

— Et moi le baladin, conclut Vincent.

LES CARACTÉRISTIQUES

TAILLE (TAI). Cette caractéristique représente la masse générale d'un personnage. Ce n'est pas sa hauteur, c'est plutôt sa «pointure», indiquant le poids minimal et maximal qu'il peut faire.

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

CONSTITUTION (CON). C'est la mesure de la vigueur et de la santé d'un personnage, sa résistance aux chocs. Quel que soit le genre de personnage que vous désiriez incarner, une bonne CONSTITUTION est toujours préférable.

FORCE (FOR). C'est la force musculaire d'un personnage. Avec 15 en FORCE, un personnage n'est qu'un gros paquet de muscles. Avec 6, il est incapable de soulever la plupart des armes.

AGILITÉ (AGI). C'est la souplesse générale du corps, la coordination harmonieuse des mouvements, et en particulier des membres inférieurs.

DEXTÉRITÉ (DEX). C'est l'habileté manuelle, tactile, d'un personnage. La DEXTÉRITÉ est aux bras et aux mains ce que l'AGILITÉ est aux jambes.

VUE. Plus encore que l'acuité, c'est la mémoire visuelle, et surtout, le sens de l'observation.

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

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

VOLONTÉ (VOL). C'est la force de caractère d'un personnage, son courage, mais aussi son ego, son tonus, son moral. Avec 6 en VOLONTÉ, le personnage est mou, influençable, à tendance dépressive. Avec 15, il «pète la forme», sa tendance est à l'exaltation.

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

EMPATHIE (EMP). Autre caractéristique mentale, l'EMPATHIE représente la faculté de se mettre à la place des choses, des créatures, des gens. C'est l'intuition du personnage, sa faculté de *sentir* les choses, son accord spontané avec l'environnement. Avec 6, un personnage est complètement *bouché*. Avec 15, il est chez lui partout.

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

CHANCE (CHA). C'est la chance pure et simple d'un personnage, indépendamment de celle du joueur.

Mêlée. Cette caractéristique est utilisée pour grand nombre d'actions physiques (courir, escalader, sauter), chaque fois

qu'intervient l'action combinée de la force musculaire et de la souplesse. Elle doit son nom à ce qu'elle est principalement utilisée lors des combats de *mêlée*.

Tir. Cette caractéristique est utilisée quand intervient l'action combinée de la vue et de la dextérité. Elle doit son nom à ce qu'on l'utilise pour les armes de tir.

Lancer. Cette caractéristique rajoute la force musculaire à la précision du tir, et est donc principalement utilisée pour les armes de lancer.

Dérobée. Plus on est petit et agile, mieux on se dérobe. Cette caractéristique sert donc à se dérober, à être discret, silencieux, et lors des combats, à esquiver.

LES COMPÉTENCES

Niveaux de base

Les compétences ont toutes un *niveau de base* : c'est leur niveau négatif le plus bas. Il y a ainsi les *compétences générales*, niveau de base -4 ; les *compétences particulières*, niveau de base -8 ; les *compétences spécialisées*, les *connaissances* et le *draconic*, niveaux de base -11. (Ces niveaux de base figurent entre parenthèses sur la feuille de personnage en haut de chaque colonne de compétences.) Les compétences de *mêlée* ont un niveau de base -6 et les compétences de *Tir et Lancer* un niveau de base -8.

Quand un personnage ne possède pas une compétence, c'est-à-dire ne l'a pas choisie parmi ses 25, il peut toujours l'utiliser au niveau de base sauf si celui-ci est -11.

Pratiquement, vous possédez -4 à toutes les compétences générales que vous n'avez pas choisies (de Bricolage à Vigilance), -8 à toutes les compétences particulières que vous n'avez pas choisies (de Charpenterie à Survie en sous-sol), etc. Vous pourrez les utiliser à ce niveau. Et plus tard, elles pourront éventuellement monter avec l'expérience.

Par exemple, le haut-rêvant dilettante ne possède pas Saut parmi ses 25 compétences. Cela ne veut pas dire qu'il est totalement incapable de sauter, mais qu'il possède cette compétence au plus bas, à son niveau de base de -4. Si le gardien des rêves lui demande un jet d'AGILITÉ/Saut à -1, il devra le jouer à -5 (somme de compétence + difficulté).

Compétences Générales, base -4

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

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

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

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

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

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

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

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

VIGILANCE. Le talent d'être toujours sur ses gardes, prêt à déceler la moindre anomalie, de bruit, d'odeur, de mouvement, etc. Indispensable pour monter sérieusement la garde.

Compétences particulières, base -8

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

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

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

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

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

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

PICKPOCKET. Art extrêmement dangereux du vol à la tire.

SURVIE EN CITÉ. Se sentir à son aise dans un milieu urbain, dans une foule. Savoir s'orienter intuitivement dans le dédale d'une cité inconnue, et en déceler les dangers : coupeurs de bourse, escrocs, tout autant que patrouilles de gardes. Savoir à qui s'adresser.

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

SRV EN DÉSERT,

SRV EN FORÊT,

SRV EN GLACES,

SRV EN MARAIS,

SRV EN MONTAGNE,

SRV EN SOUS-SOL *(grottes et souterrains).*

Par exemple pister un gibier en forêt demande l'usage de Survie en Forêt, trouver une grotte pour s'abriter en montagne demande Survie en Montagne. Survie en Extérieur tient lieu de survie spécifique pour les plaines et collines non boisées.

Compétences spécialisées, base -11

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

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

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

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

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

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

NATATION. Nager, plonger.

NAVIGATION. Connaissance des manœuvres à accomplir sur un voilier, connaissance de la mer, de ses courants.

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

Connaissances, base -11

BOTANIQUE. Identification des espèces végétales et de leurs propriétés. Permet de savoir si une plante connue pousse dans un milieu donné. Recherche de cette plante. Connaître l'antidote contre le poison d'une plante vénéneuse.

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

ÉCRITURE. Lire et écrire. Savoir composer un texte, un poème. Savoir tracer ou déchiffrer un plan, une carte. Connaissance générale des langues anciennes.

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

SCIENCES. Érudition scientifique générale. Cette compétence regroupe des notions de mathématiques, d'astrologie, d'alchimie. Dans l'univers de *Rêve de Dragon*, les sciences ne jouent pas un rôle aussi important que dans notre monde technologique.

ZOOLOGIE. Connaissance des espèces animales, de leurs moeurs, leur habitat. Connaître l'antidote contre le venin d'un animal.

Draconic, base -11

Les trois voies de draconic correspondent aux trois grands domaines de la magie.

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

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

VOIE DE NARCOS. Magie d'enchantement.

Combat de Mêlée, base -6

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

CORPS A CORPS. Lutte, boxe, pugilat, ainsi que l'utilisation d'armes improvisées, comme un gourdin par exemple.

DAGUE DE MÊLÉE. Permet l'utilisation de la dague au contact.

ÉPÉE. Permet d'utiliser tous les types d'épées, à une ou deux mains, pour attaquer ou parer.

ESQUIVE. Permet d'esquiver toutes les sortes de coups ainsi que certains projectiles. Il est fortement recommandé d'avoir cette compétence au niveau +3.

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

HACHE. Permet d'utiliser tous les types de haches, à une ou deux mains, pour attaquer.

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

MASSE. Permet d'utiliser tous les types de masses, à une ou deux mains, pour attaquer.

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

Compétences de Tir et Lancer, base -8

ARBALÈTE. Utilisation de tous les types d'arbalètes.

ARC. Utilisation de tous les types d'arcs.

FRONDE. Utilisation de la fronde giratoire.

DAGUE DE JET. Utilisation de la dague en lancer.

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

VARIÉTÉ DES ACTIONS

Multiples combinaisons

Il arrive souvent qu'une caractéristique soit utilisée sans compétence, par exemple : jet de FORCE à -2. En revanche, les compétences ne peuvent jamais être utilisées seules. Elles doivent toujours être *à la remorque* d'une caractéristique. Imaginez la caractéristique comme la locomotive et la compétence comme la wagon. La locomotive peut rouler toute seule, le wagon non. Plus encore, pour conserver cette image, la locomotive peut changer de wagon, et un wagon donné peut changer de locomotive.

Ainsi, les couples Caractéristique/Compétence ne sont pas formés une fois pour toutes. Toutes les combinaisons sont théoriquement possibles, selon le genre d'action à résoudre. Selon le cas, pour une compétence donnée, ce n'est pas la même caractéristique qui est utilisée.

Supposons, par exemple, qu'un personnage veuille acheter un cheval. Il se rend au marché aux chevaux et examine les bêtes. Pour trouver un cheval sans défaut, on lui demandera de jouer VUE/Équitation, puis pour monter en selle, AGILITÉ/Équitation. Le voilà dans la campagne, mais il sent son cheval inquiet et nerveux. Saura-t-il le calmer ? Jouer EMPATHIE/Équitation. La bête commence à se cabrer. Le personnage aura-t-il le courage de rester en selle ? Qu'il joue VOLONTÉ/Équitation. Hélas, après un superbe vol plané, le voilà dans le fossé, tandis que la carne s'enfuit au grand galop ! Plus tard, il entend hennir derrière une haie. Saura-t-il reconnaître son cheval ? OUÏE/Équitation. Finalement écœuré, il se rend à l'auberge et commande un steak tartare afin de savourer sa vengeance avec GOÛT/Équitation. (Le dernier exemple est très spécieux et ne doit pas forcément être pris pour modèle, mais il montre jusqu'où peut théoriquement aller le système.)

Compétences Concurrentes.

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

> *Nitouche tente de se déplacer discrètement en forêt. Elle a 0 en Discrétion et +1 en Survie en Forêt. C'est malheureusement pour elle Discrétion qui prime, la plus basse, et qui est utilisée pour résoudre son action.*

Vous trouverez ci-après les exemples les plus courants d'associations Caractéristique/Compétence. Le gardien des rêves trouvera des indications complémentaires au chapitre *LA PARTIE*, notamment en ce qui concerne le combat.

Art & Artisanat

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

Mouvement

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

Combat

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

Influence

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

Survivre

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

Jauger l'ambiance d'un lieu public :	EMPATHIE/Survie en cité
Trouver son chemin en ville :	Perception/Survie en cité
S'approvisionner au meilleur prix :	INTELLECT/Commerce
Évaluer le prix d'un article, d'un bijou :	INTELLECT/Commerce
Voler la bourse d'un passant :	DEXTÉRITÉ/Pickpocket
tre sur ses gardes :	Perception /Vigilance
Repérer un détail insolite :	Perception/Survie en milieu considéré
Suivre des traces :	VUE/Survie en milieu considéré
Repérer un piège en extérieur :	VUE/Survie en milieu considéré
Repérer un piège ou un passage secret dans une construction :	VUE/Maçonnerie
Idem dans un ouvrage de bois :	VUE/Charpenterie
Trouver du gibier :	Perception/Survie en milieu considéré
Pêcher :	VUE, DEXTÉRITÉ /Survie en Extérieur

Allumer un feu en conditions difficiles :	DEXTÉRITÉ/Survie en extérieur
Préparer un gibier:	DEXTÉRITÉ/Srv en Extérieur ou Cuisine
Trouver des herbes connues :	VUE/Survie en milieu considéré
Fabriquer un abri :	DEXTERITÉ/Survie en Extérieur ou milieu considéré
Préparer une peau pour le tannage :	DEXTÉRITÉ/Maroquinerie
Soigner un blessé :	DEXTÉRITÉ/Chirurgie

Connaissances

Identifier une plante :	INTELLECT/Botanique
Connaître l'antidote contre le poison d'une plante :	INTELLECT/Botanique
Test de culture générale :	INTELLECT/Légendes
Déchiffrer un document ancien :	INTELLECT/Écriture
Diagnostiquer un mal et connaître le remède :	INTELLECT/Médecine
Identifier un produit (poison, remède, antidote) non étiqueté :	INTELLECT/Sciences
Effectuer des calculs astrologiques :	INTELLECT/Sciences
Préparer un remède, un antidote :	VUE ou DEXTÉRITÉ/Sciences
Identifier un animal :	INTELLECT/Zoologie
Connaître l'antidode contre le venin d'un animal :	INTELLECT/Zoologie

La Partie

Le gardien des rêves va maintenant découvrir tout ce dont il a besoin pour mener une partie : comment décrire les situations aux joueurs, gérer les personnages qui sont à sa charge, les combats, les soins, l'expérience, ainsi qu'une description des créatures que les voyageurs peuvent s'attendre à rencontrer.

LES PRÉPARATIFS

Vous êtes maintenant prêt à votre tâche de gardien des rêves. Vous avez lu le premier scénario, *La Tour dans la Forêt*, et vous vous demandez : mais comment gérer tout cela ? Chaque chose en son temps, commencez par vous familiariser avec votre matériel essentiel : les dés et la table de Résolution.

Les dés

Il y parfois d'autres jets de dés à effectuer que les jets de pourcentage. On les abrège de la façon suivante.

1d6 signifie le jet d'un dé à six faces, **1d4** un dé à quatre faces, **1d8** un dé à huit faces, etc. **1d100** est la même chose qu'un jet de pourcentage : deux dés à dix faces, l'un pour les dizaines, l'autre pour les unités.

2d6 signifient 2 dés à six faces dont on additionne les résultats, on peut ainsi obtenir un résultat de 2 à 12 avec une forte probabilité de 7. Même chose avec **3d6**, **4d6**, etc., les résultats étant toujours additionnés. **2d10** signifient la même chose en employant des dés à dix faces, on peut ainsi obtenir un résultat de 2 à 20 avec une forte probabilité de 11. Ne pas confondre 2d10 et 1d100, bien que les dés utilisés soient les mêmes.

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

Enfin, les désignations de jets de dés sont souvent utilisées comme inconnues aléatoires dans le cours d'une phrase. Par exemple, «le carquois contient 2d6 flèches» signifie qu'il peut en contenir de 2 à 12 et

que pour le déterminer précisément il faut jeter les dés en question. Supposons que l'on obtienne 8, on est maintenant fixé : le carquois contient 8 flèches.

La table de Résolution

Votre table de Résolution de gardien des rêves *(voir page 174)* est plus étendue que celle des joueurs. Elle est prévue pour des caractéristiques allant de 1 à 21. Si un joueur doit jouer un jet hors de sa table, indiquez-lui combien cela fait. Il peut cependant arriver qu'une caractéristique ou une difficulté finale soit encore en dehors de votre propre table. Ce devrait être rare, mais il vous faudrait alors calculer le pourcentage. Ce n'est pas compliqué quand on sait comment est construite la table.

Le pourcentage de la colonne -8, celle où l'on trouve précisément la caractéristique, correspond à cette dernière multipliée par 1. Ainsi par exemple, 12 à -8 donne 12. La colonne -7 correspond à la caractéristique multipliée par 1,5. La colonne -6 à la caractéristique multipliée par 2, la colonne -5 à la caractéristique multipliée par 2,5 ; et ainsi de suite par incréments de 0,5. Tous les résultats sont arrondis au chiffre inférieur. La colonne zéro est ainsi la caractéristique x5, et la colonne +8 (hors table) la caractéristique x9. Seule exception à cette progression rigoureuse, la colonne -9 correspond à la caractéristique divisée par 2, et -10 à la caractéristique divisée par 4.

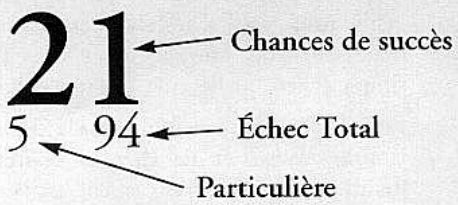
Il est ainsi facile d'extrapoler de rares jets de dés hors table. 22 à +8 correspond à la caractéristique x9, soit 198%.

Difficulté -11 et au-delà. A -11 et -12, les chances de succès tombent uniformément à 01%. A partir de -13, l'action devient *impossible*.

Réussites particulières et échecs totaux

Au bas de chaque case de votre table, vous remarquez deux petits nombres en plus du pourcentage. Celui de gauche (le plus faible)

-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1
1 1 92	1 1 92	1 1 92	1 1 92	2 1 92	2 1 92	3 1 92	3 1 92	4 1 92	4 1 92	5 1 92	5 1 92
1 1 92	1 1 92	2 1 92	3 1 92	4 1 92	5 1 92	6 2 92	7 2 92	8 2 92	9 2 92	10 2 92	11 3 93
1 1 92	1 1 92	3 1 92	4 1 92	6 2 92	7 2 92	9 2 92	10 2 92	12 3 93	13 3 93	15 3 93	16 4 93
1 1 92	2 1 92	4 1 92	6 2 92	8 2 92	10 2 92	12 3 93	14 3 93	16 4 93	18 4 93	20 4 93	22 5 94
1 1 92	2 1 92	5 1 92	7 2 92	10 2 92	12 3 93	15 3 93	17 4 93	20 4 93	22 5 94	25 5 94	27 6 94
1 1 92	3 1 92	6 2 92	9 2 92	12 3 93	15 3 93	18 4 93	21 5 94	24 5 94	27 6 94	30 6 94	33 7 95
1 1 92	3 1 92	7 2 92	10 2 92	14 3 93	17 4 93	21 5 94	24 5 94	28 6 94	31 7 95	35 8 95	38 9 95
2 1 92	4 1 92	8 2 92	12 3 93	16 4 93	20 4 93	24 5 94	28 6 94	32 7 95	36 8 95	40 8 95	44 9 96
2 1 92	4 1 92	9 2 92	13 3 93	18 4 93	22 5 94	27 6 94	31 7 95	36 8 95	40 9 96	45 10 96	49 11 97
2 1 92	5 1 92	10 2 92	15 3 93	20 4 93	25 5 94	30 6 94	35 7 95	40 8 95	45 9 96	50 10 96	55 11 97
2 1 92	5 1 92	11 3 93	16 4 93	22 5 94	27 6 94	33 7 95	38 8 95	44 9 96	49 10 96	55 11 97	60 12 97
3 1 92	6 2 92	12 3 93	18 4 93	24 5 94	30 6 94	36 8 95	42 9 96	48 10 96	54 11 97	60 12 97	66 14 98
3 1 92	6 2 92	13 3 93	19 4 93	26 6 94	32 7 95	39 8 95	45 9 96	52 11 97	58 12 97	65 13 98	71 15 99



est le pourcentage de *réussite particulière*, celui de droite (le plus élevé) est le pourcentage d'*échec total*. Ils servent à apprécier si, outre la réussite ou l'échec, l'action entreprise est *particulièrement réussie* ou inversement *totalement échouée*. Cela vous permet de nuancer les résultats si nécessaire.

Quand le résultat obtenu est *égal ou inférieur* au pourcentage de réussite particulière, l'action est non seulement réussie, mais elle l'est de façon remarquable et brillante. Quand le résultat est *égal ou supérieur* au pourcentage d'échec total, l'action est non seulement ratée, mais c'est une catastrophe.

Pour les pourcentages hors table, sachez que la réussite particulière est égale à 20% des chances de réussite, et l'échec total à 10% des chances d'échec (quand les chances de réussite sont par exemple de 70%, les chances d'échec sont de 30%. On calcule 10% de 30 = 3. Donc 98, 99 et 100 indiquent un échec total).

L'éventail des chances est donc ainsi répertorié :

Échec total *(Ech. T.)*	Le résultat est égal ou supérieur à l'échec total. L'action est catastrophiquement ratée.
Échec	Le résultat est supérieur aux chances de réussite, mais inférieur à l'échec total. L'action est ratée sans plus.
Réussite normale *(Norm.)*	Le résultat est égal ou inférieur aux chances de réussite, mais supérieur à la réussite particulière. L'action est réussie sans plus.
Réussite particulière *(Part.)*	Le résultat est égal ou inférieur à la réussite particulière. L'action est brillamment réussie.

A -11 et -12, tout résultat égal ou supérieur à 80 est un échec total.

Un résultat de 00 (cent) est toujours un échec total, sauf si les chances de réussite dépassent 100, auquel cas ce n'est qu'un simple échec, quelles que soient ces chances.

Pour les combats et la magie, la signification des *Ech. T.* et des *Part.* est clairement définie. Pour les autres cas, elle est laissée à votre appréciation de gardien des rêves.

Il arrive parfois que l'on nuance encore davantage en considérant des réussites *significatives* et des échecs *particuliers*. La réussite significative équivaut à la *moitié* des chances de succès et s'intercale entre la normale et la particulière. Si l'on a par exemple 40% de chances, la réussite est significative si l'on fait 20 ou moins. Le palier de l'échec particulier, qui s'intercale entre l'échec et l'échec total, est obtenu en ajoutant 80 à la réussite particulière. Si les chances sont de 40, la réussite particulière est de 08% (voir la table) ; ajoutons 80 : si le résultat obtenu est de 88 ou plus, c'est un échec particulier. Mais ne vous tracassez pas : ces deux nuances ne sont que peu utilisées.

— C'est possible de chasser ? demanda Boris.

Phil compulsa ses notes et se contenta de répondre :

— Joue-moi un jet de VUE/Survie en forêt à -3.

Boris fit rouler les dés sous le regard anxieux des trois autres.

— 04 ! firent-ils tous ensemble quand les dés s'immobilisèrent.

— C'est bon ? demanda Boris.

Phil consulta sa table de Résolution. Dans la case de 14 à -3, il lut : «70» en gros chiffres et «14» en bas à gauche. Ayant fait moins que ce nombre, avec un 04, Boris venait d'obtenir une réussite particulière.

— Est-ce que c'est bon ? répondit-il. C'est même excellent ! Tu viens de repérer un lapin qui bondit entre les arbres...

— Allons-y ! s'écria Vincent.

— Soyez discrets, tout de même ! conseilla Florence.

— En effet, opina Phil. Jouez-moi un jet de Dérobée/Discrétion à zéro.

Les joueurs calculèrent leurs pourcentages et jetèrent les dés. Boris avait 78% et obtint 56 : réussite normale. Vincent avait 60% et obtint 98 : échec total !

— Hum !... traduisit le gardien des rêves. A la façon dont Mestrel fait craquer les branches, j'ai bien peur que tous les lapins de la forêt ne soient déjà au fond de leur terrier...

LE VOYAGE

Assis côte à côte à l'orée de la forêt, Nitouche et Brucelin attendent le retour des chasseurs. Le feu qu'ils ont allumé brûle doucement : inutile d'en faire un brasier, la température est douce et les voyageurs n'ont pas froid. Mais si Mestrel et Robin rapportent du gibier, il faudra de bonnes braises pour le faire griller.

« Tu crois que la route mène à un village ? demande Nitouche.

— Peut-être, mais pas obligatoirement. J'ai connu des routes qui s'arrêtaient brusquement et ne menaient nulle part. D'autres fois, il a fallu marcher plusieurs jours avant de trouver un lieu habité. Le soir venu, nous étions fourbus de fatigue.

— Oui, admet la voyageuse, les temps que nous vivons sont étranges et bouleversés. Mais tu sais ce que j'aimerais ?»

Le jeune homme se gratte la tête. Que va-t-elle encore lui dire ? Un caprice de haut-rêvant ?

« J'aimerais trouver une auberge ou une maison des voyageurs et prendre un bon bain chaud. J'ai l'impression d'être affreuse !

— Mais non, quelle idée ! Tu sais bien que tu es la plus belle !»

Il la prend tendrement par les épaules, mais elle se dégage et se met promptement sur ses pieds.

« Où vas-tu ?

— Il doit sûrement y avoir des herbes de soin dans cette forêt. Autant faire quelque chose d'utile et voir si on peut en trouver.

— On ferait mieux d'attendre le retour des deux autres.»

Nitouche hoche pensivement la tête et se rassied.

Au cours de leur voyage, les voyageurs vont vouloir faire une foule de choses. Il faut que vous puissiez y répondre de votre côté. Pour cela, n'oubliez jamais une règle essentielle : les personnages des joueurs ne voient, n'entendent, ne sentent, etc, que par vos descriptions : vous êtes leurs *sens*. Si vous oubliez de décrire un élément important du décor, pour eux cela n'existe pas. Inversement, ne décrivez que ce qu'ils peuvent réellement percevoir. Ce n'est que dans le doute que vous leur demanderez un jet de Perception (VUE, OUÏE, etc.) Mais comment évaluer la difficulté d'un tel jet ?

La table des Difficultés est là pour vous aider. D'une manière générale, cette table vous servira pour évaluer les difficultés de toutes les actions non explicitement prévues par les règles ou les scénarios, notamment lorsque les joueurs prétendent faire quelque chose à quoi vous ne vous attendiez pas.

Table des Difficultés

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

Jour après jour

Indépendamment des aventures, le voyage peut être très intéressant à jouer si vous tenez compte d'un certain «réalisme».

Marcher. Les voyageurs sont de grands marcheurs, mais il y a des limites à leur résistance. A quelle vitesse vont-ils et combien peuvent-ils parcourir ? Estimez qu'ils font en moyenne 5 km/60 mn, c'est-à-dire 10 km par heure draconique de 120 minutes, et qu'ils peuvent ainsi parcourir 40 km par jour. S'ils ont des chevaux, ils peuvent aller deux fois plus vite, mais *pas plus longtemps*. Les chevaux se fatiguent aussi.

Fatigue. Si vous estimez que les voyageurs sont fatigués alors qu'ils prétendent continuer à marcher et à se démener, c'est votre devoir d'imposer des malus à toutes leurs actions. Une difficulté qui serait moyenne (zéro) en temps normal peut ainsi devenir malaisée (-2) ou pire encore. C'est à vous de juger.

Monter le camp. En dehors des agglomérations, les voyageurs devront monter le camp tous les soirs. Cela signifie ramasser du bois, faire un feu, monter la garde. S'ils oublient ce détail, un animal féroce ou un «monstre» peut fort bien les surprendre durant leur sommeil. Et s'ils ne dorment pas, songez encore à leur fatigue.

Se nourrir. Les voyageurs ne vivent pas de l'air du temps. Ils doivent se sustenter, en mangeant à l'auberge quand il y en a une, en achetant des provisions de route, ou en chassant. Si vous estimez qu'ils ont le ventre vide depuis trop longtemps, octroyez-leur pareillement des malus.

Chasser. C'est à vous de décider si l'endroit est giboyeux, ce qu'on peut y chasser, et à quelle difficulté. N'oubliez pas qu'il existe aussi des prédateurs pour qui c'est l'homme qui est le gibier. Enfin, on ne chasse pas à l'épée ou à la hache : il faut un arc, une fronde ou un javelot. On peut également poser des pièges, des collets, mais il faut attendre un certain temps qu'un animal s'y laisse prendre.

Cueillir. La cueillette est très pratiquée chez les voyageurs, ne serait-ce que pour les herbes de soin *(voir LA MAGIE)*. C'est à vous de décider si telle herbe peut pousser dans les parages et en quelle profusion. Vous décidez par exemple que la suppure peut pousser dans cette forêt et qu'en découvrir est d'une difficulté -1. Demandez alors aux cueilleurs un jet de VUE/Srv Forêt à -1. Un jet par heure de cueillette. Décidez du nombre de brins trouvés, ou tirez-le au sort : par exemple 3d6 brins.

Se maintenir, se laver. Cela peut sembler sans importance, mais après une errance de plusieurs jours dans la forêt, les voyageurs ne seront sûrement pas très présentables en arrivant dans un village.

La chance. La chance des voyageurs peut souvent vous aider dans vos propres décisions. Par exemple, l'un d'eux veut absolument trouver des fraises des bois. La question est alors : y en a-t-il ou pas dans les parages ? Plutôt que de le décider arbitrairement, demandez-lui un jet de CHANCE avec la difficulté que vous estimez, et prenez votre décision en fonction de son résultat. C'est à cela que sert la caractéristique CHANCE.

L'environnement. N'oubliez jamais le rôle joué par l'environnement. Si les voyageurs sont dans un désert, ils ne trouveront pas de bois pour faire du feu, et trouver de l'eau sera également un problème.

Les intempéries. Ce sera le plus souvent à vous de décider du temps qu'il fait. S'il fait mauvais, pluie, orage, brouillard, le voyage s'en ressentira. Les voyageurs iront moins vite ou se fatigueront davantage. Monter un camp sous la pluie peut poser des problèmes. C'est ici que la compétence Survie en Extérieur est importante.

La visibilité. Encore une fois, n'oubliez jamais de vous mettre à la place des yeux des personnages : ne leur décrivez que ce qu'ils peuvent voir. Dans l'obscurité (nuit ou caverne) une torche ou une lanterne porte à un maximum de 6-8 mètres. De

jour, on peut apercevoir une silhouette humaine à 100 m, mais les détails n'apparaissent qu'à partir de 20 m.

Jets de dés mystère. Vous aurez parfois à jouer vous-même les jets de dés de certaines actions des voyageurs. C'est le cas quand le joueur n'a aucun moyen de savoir immédiatement si son action a réussi ou non. Imaginez que l'un d'eux colle son oreille à une porte pour tenter de percevoir un bruit de l'autre côté. Il peut réussir et entendre, ou échouer et ne rien entendre. Or il y a une autre raison pour laquelle il peut ne rien entendre, c'est s'il n'y a personne de l'autre côté. Pour cette raison, c'est le gardien des rêves qui joue (en le dissimulant) le jet de dés du joueur. S'il lui annonce ensuite : «Tu n'entends rien...», le joueur ne peut pas savoir si c'est parce qu'il n'a pas eu l'oreille assez fine, ou tout bonnement parce qu'il n'y a rien. On conserve ainsi tout le mystère.

Phil entraîna Boris et Vincent dans la pièce à côté. Quand il revint à la table, seul, JP s'étonna :

— Et Boris et Vincent ? fit-il.

— Mestrel et Robin sont dans la forêt. Vous ignorez ce qu'ils deviennent.

— Ils ont des problèmes ? s'inquiéta Florence.

— Je n'ai jamais dit ça.

— Je tends l'oreille pour entendre leurs appels. Qu'est-ce que je joue comme jet ?

— Tu ne joues rien. C'est moi qui vais le faire en fonction de ton OUÏE et de ta Survie en Forêt.

Sur quoi Phil fit rouler ses dés derrière son paravent.

— Eh bien, s'impatienta la joueuse.

— Tu n'entends rien.

— Je suis sourde ?

— ...

— Peut-être qu'ils n'appellent pas, supposa JP, auquel cas c'est normal que tu n'entendes rien.

— Comment savoir ?

— Justement, vous *ne pouvez pas* savoir, conclut le meneur de jeu.

LE MARCHÉ

Nitouche a sorti de son sac un carré de parchemin et un crayon à mine de plomb. Tout en fronçant les sourcils, elle en mordille l'extrémité.

« Qu'est-ce que tu fais ? demande Brucelin.

— Ma liste, au cas où nous trouverions un bourg ou une cité. Voyons... J'ai absolument besoin d'une nouvelle chemise et d'une paire de bas de laine, ceux que j'ai ont des trous partout. Et puis une robe pour dîner à l'auberge ou me promener en ville. Crois-tu qu'une robe bleue irait bien avec mes cheveux blonds ?...»

Villages, bourgs et cités sont les lieux où les voyageurs peuvent s'équiper, voire revendre du matériel. Plus une agglomération est importante, plus elle offre de choix. Si un personnage désire un article qui ne soit pas dans la liste suivante, c'est à vous de décider s'il est disponible ou non (demandez éventuellement un jet de CHANCE), puis établissez son prix en vous fondant sur les articles indiqués. Les prix sont en sols.

ÉQUIPEMENT

Vêtements	prix
Pourpoint de cuir souple	2
Culottes de cuir souple	2
Bottes de cuir souple	2
Sandales	0,3
Ceinturon	0,5
Chapeau	0,5
Chemise	0,3
Robe de laine	0,4
Manteau	0,6
Couverture	0,3

Bagages	
Sac à dos	1
Sac de toile	0,1
Bourse	0,1
Outre de 2 litres	0,2
Carquois pour 12 flèches	0,5

Éclairage	
Torche (60 minutes)	0,02
Bougie (2 heures)	0,05
Lanterne à bougie	3
Briquet à silex	0,4

Matériel divers	
Corde solide de 10 m	0,3
Ficelle de 10 m	0,1
Grappin	2
Pelle	1
Marteau	1
Gros clou	0,05
Hameçon + ligne de crin	0,1
Crochets de serrurier	3
Nécessaire de premiers soins	2
Fiole de 20 cl	0,2
Chope de fer	0,15
Ecuelle de fer	0,15
Casserole de 3 litres	0,6
Cuiller de bois	0,03
Miroir de 20 cm	1
Brosse à cheveux	1
Parchemin 1 feuille	0,2
Crayon à mine de plomb	0,3
Flûte à bec	1
Luth	7
Dé à jouer en os	0,1
Balle de jongleur	0,1

Nourriture	
Provisions de voyage (un repas)	0,05
Vin 1 litre	0,05

Montures	
Cheval de selle	40
Mule	15
Selle et harnais	5

Armes	
Dague	3
Épée gnome	12
Épée dragonne	20
Épée sorde	20
Épée bâtarde	30
Hachette	4
Hache de bataille	10
Masse de combat	4
Fléau	12
Lance courte	3
Javeline	1
Bouclier	6
Arc	10
1 flèche	0,1
Fronde	0,6

Protections	
Cuir souple	6
Cuir épais	10
Cuir + métal	20
Cotte de mailles	50

LES RENCONTRES

C'est alors que le drame éclate.

«Derrière toi !» hurle Nitouche.

Un tigre vert vient de surgir de la lisière, parfaitement camouflé dans les hautes herbes. Occupés à discuter, les deux jeunes gens ne l'ont pas entendu venir. Comment ont-ils pu être assez insouciants pour relâcher pareillement leur vigilance ? Le fauve est une créature énorme, aux muscles puissants, aux canines longues comme des poignards.

Il est des rencontres qui ne pardonnent pas.

Tant que les voyageurs sont seuls, votre rôle se borne à décrire l'environnement et le résultat des actions entreprises. Mais que survienne une autre créature, il vous faut maintenant la décrire, montrer son comportement, jouer son rôle. Le mot *créature* signifie au sens large tous les êtres que les voyageurs sont susceptibles de rencontrer. Il s'agit le plus souvent d'autres Humains, mais ce peut être d'autres races d'humanoïdes, des animaux, des monstres. (Vous trouverez plus loin une liste des plus courantes.)

La plupart des rencontres sont pacifiques, voire fructueuses. Les voyageurs peuvent se renseigner sur la région, entendre parler de légendes locales, de lieux intéressants à visiter.

Chaque scénario fournit la description des principaux personnages non joueur (en abrégé PNJ), que les personnages des joueurs (PJ), c'est-à-dire les voyageurs, vont tôt ou tard rencontrer. Le scénario indique également la façon dont ils vont réagir, les connaissances et les renseignements qu'ils peuvent fournir, voire les services qu'ils peuvent demander aux voyageurs, des «missions». A vous de les mettre en scène. Ne jouez pas le garde borné de la même façon que le marchand avare ou que la jolie serveuse de l'auberge. Dans les cités grouillantes de monde, vous ne décrirez évidemment pas chaque personne. Contentez-vous de montrer l'ambiance, la foule, et ne précisez les personnages que lorsqu'ils ont un rôle, même mineur, à jouer. Imaginez que vous êtes un cinéaste.

Les actions des PNJ

Faut-il jouer des jets de dés pour les actions des personnages non joueur ? La réponse est : uniquement quand leurs actions ont un rapport direct et *non-amical* avec les voyageurs. C'est presque uniquement le cas des combats.

Quand un PNJ tente une action bonne ou secourable par rapport à un voyageur (le soigner, lancer un sort amical, etc.), c'est le scénario (ou vous-même) qui décide de sa réussite ou de son échec. C'est encore plus vrai quand un PNJ tente une action qui n'implique que lui même, ou qui implique un autre PNJ. Supposez une bagarre dans une taverne entre deux consommateurs, tant que les voyageurs ne sont pas impliqués, vous n'avez pas réellement à jouer les jets de dés de combat : c'est vous qui décidez du vainqueur.

Par contre, dès que les personnages des joueurs sont directement concernés et de façon inamicale, ce serait trop arbitraire de décider.

Discrétion

Hormis les combats, les tentatives de *discrétion* sont les cas les plus courants d'actions inamicales : s'approcher sans être vu, pour surprendre, pour voler, etc. Pour ces cas-là, utilisez une règle simple : *seul le joueur joue un jet de dés.*

Si c'est un personnage de joueur qui veut être discret par rapport à un PNJ, évaluez les conditions générales, la vigilance du PNJ, puis en vous aidant de la table des Difficultés, demandez au *joueur* un jet de Dérobée/Discrétion à la difficulté choisie. Jet réussi = le personnage de joueur est discret. Jet échoué = il est repéré.

Quand c'est un PNJ qui veut être discret par rapport à un PJ, évaluez pareillement les conditions générales, les aptitudes de discrétion du PNJ, puis toujours grâce à la table des Difficultés, demandez *toujours au joueur* un jet d'OUÏE ou de VUE /Vigilance à la difficulté choisie. Jet réussi = le personnage repère l'agresseur. Jet échoué = il ne repère rien et peut être surpris, volé, etc.

Utilisez le même principe pour la course. Indiquez une difficulté, puis selon le résultat du jet de dés du joueur : son personnage rattrape le fuyard, ou est lui-même rattrapé si c'est lui qui fuit.

Ayant lu dans le scénario que la forêt regorgeait de tigres verts, Phil décida qu'il était temps d'en manifester un. Ces créatures se caractérisaient par leur grande aptitude de camouflage et de discrétion. Or Nitouche et Brucelin, occupés à se remémorer leurs souvenirs, n'étaient pas spécialement vigilants. Phil décida que repérer le monstre serait *problématique*, difficulté -5.

— Joue-moi donc un jet de VUE/ Vigilance à -5, demanda-t-il inopinément à JP, cela te fait 40%.

— Pourquoi faire ? s'inquiéta le joueur.

Puis, comme Phil gardait l'air mystérieux, il obtempéra.

— 59 ! grimaça-t-il. Je crains le pire...

— En effet, sans que tu l'aies vu venir, un énorme tigre rayé de vert et de brun vient de bondir de la forêt. Tu es surpris... il est sur toi !

LE COMBAT

Déjà le tigre bondit.

Pétrifiée, Nitouche voit le grand corps rayé de vert s'envoler littéralement. Malgré elle, elle ferme les yeux. Un choc sourd.

Quand elle les rouvre, Brucelin a réussi à esquiver, il est même parvenu à dégainer sa dague. Mais le tigre ne le lâche pas. Il feule bas, les oreilles couchées, tournant autour de sa proie. Dans un instant, il va bondir à nouveau. Face à ses griffes acérées, la dague semble bien dérisoire.

Quand survient une occasion de combat, le gardien des rêves compte le temps en *rounds*. C'est une petite séquence de 6 secondes durant laquelle aussi bien les voyageurs que les créatures ne peuvent tenter qu'un nombre limité d'actions. Quand un round est résolu, on passe au suivant, et ainsi de suite tant que dure le combat. Cela permet de gérer la situation clairement.

Chaque round se décompose en 5 phases :

1. Déclaration d'intention. Les joueurs indiquent ce qu'ils comptent faire durant le round : parlementer, fuir, attaquer, se désengager, monter en TMR, etc. Le gardien des rêves décrit quant à lui l'attitude des PNJ.

2. Magie. Les haut-rêvants montent en TMR ou ciblent les sorts dont le lancer a réussi au round précédent. Les sorts ciblés font effet à cet instant, avant toute autre action du round.

3. Tirs et lancers. On résout les tirs et les lancers.

4. Mêlée. On résout les combats aux armes rapprochées, appelés *combats de mêlée* (épées, haches, griffes, cornes, etc.)

5. Santé. On actualise la santé des blessés, perte de points d'endurance ou de vie. Les jets de soin interviennent également à ce moment, de même que la résolution de toutes les actions qui ne sont pas purement de combat.

Chaque joueur joue les jets de dés de son personnage (attaque, parade, esquive, encaissement) ; le gardien des rêves joue les jets de tous les PNJ (attaque, parade, esquive, encaissement).

Les armes

Les armes ont deux caractéristiques : le *bonus aux dommages* (en abrégé *+dom*), qui mesure l'ampleur des dégâts qu'elles peuvent infliger, et la *force minimum* (*Fm*) qu'il faut posséder pour pouvoir les manier. Quand un personnage n'a pas la FORCE suffisante, il ne peut utiliser l'arme qu'au niveau de base.

Certaines armes peuvent être utilisées à une ou deux mains. Le *+dom* et la *Fm* indiqués à gauche de la barre oblique correspondent à l'utilisation à une main, et à droite à celle à deux mains. On a besoin de moins de force pour utiliser une arme à deux mains, et en même temps on fait plus mal. Mais, comme on a les deux mains prises, on ne peut pas utiliser de bouclier.

L'*épée gnome* est une petite épée courte. L'*épée dragonne* une épée longue et assez fine. L'*épée sorde* est plus courte que la dragonne, mais plus large. L'*épée bâtarde* est à la fois longue et large.

Le *corps à corps* est le combat sans arme (boxe, lutte, pugilat) de même que l'utilisation d'armes improvisées, comme un gourdin par exemple. Il n'y a pas de force minimum.

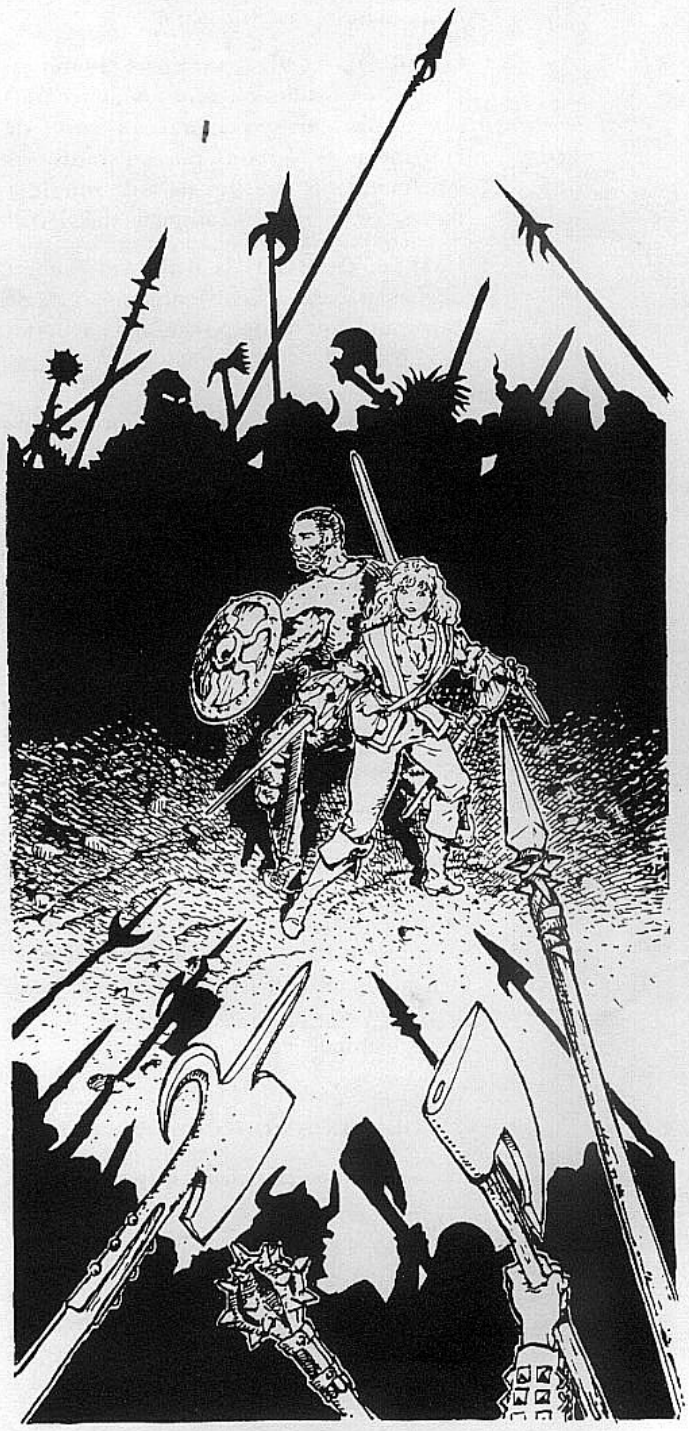
	+dom	*Fm*
Dague	+1	7
Épée gnome	+2	8
Épée dragonne	+3	11
Épée sorde	+3/+4	12/11
Épée bâtarde	+4/+5	13/12
Hachette	+2	8
Hache de bataille	+3/+4	12/11
Masse de combat	+3/+4	12/11
Fléau	+3	12
Lance courte	+2	8
Javeline	+1	7
Arc	+2	10
Fronde	+1	6
Dague de jet	+1	7
Javelot	+1	7
Corps à corps	0	—
Bouclier	—	10

Le *bouclier* sert à parer les attaques. Il n'inflige jamais de dommages, mais demande une force minimum.

Les protections

Elles dépendent du type de vêtements ou d'armure portée. Il en existe de quatre sortes, du simple cuir souple à la cotte de mailles. Chacune a une valeur de protection. C'est cette valeur qui est soustraite du jet d'encaissement (voir plus loin). Le malus armure (*M.A.*) est une difficulté supplémentaire qui s'ajoute à toutes les actions sur les caractéristiques AGILITÉ ou Dérobée (entre autre l'esquive). On est beaucoup moins agile en armure de fer qu'en culotte et veste de cuir. Pour cette raison, les voyageurs portent rarement autre chose que du cuir souple.

Cuir souple. Cuir de la même épaisseur que nos blousons de cuir : pourpoint ou cotte de cuir souple + culottes de cuir souple + bottes de cuir souple.



Cuir épais. Cuir épais comme le cuir de botte : pectoral de cuir épais + jupon de bandes de cuir sur culottes de cuir souple + bottes dures + casque de cuir.

Cuir/métal. Cuir épais clouté, ou plaquettes, écailles ou anneaux de fer cousus sur le cuir : pectoral ou cotte de cuir/métal + jupon ou cuissards de cuir/métal sur culottes de cuir souple + bottes de cuir/métal + casque de métal.

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

	protection	M.A.
Cuir souple	2	aucun
Cuir épais	3	-1
Cuir/métal	4	-2
Cotte de mailles	5	-4

3 Tirs et lancers

Quand un personnage veut tirer (arc, fronde) ou lancer une dague ou un javelot, le gardien des rêves détermine une difficulté. Celle-ci dépend de la distance de la cible par rapport à la *portée* de l'arme, comme indiqué sur la table des Portées ci-dessous. Si la cible est de petite taille ou très mobile, vous pouvez choisir d'augmenter la difficulté selon ce qu'il vous semble vraisemblable. On ne peut tirer qu'*un seul* projectile par round (flèche, pierre de fronde, dague, etc.)

Table des Portées (mètres)

	bout-portant	court	moyen	extrême
Difficulté	*0*	*-2*	*-4*	*-6*
Arc	1-4	5-10	11-20	21-50
Fronde	1-3	4-8	9-15	16-25
Dague	1	2-3	4-8	9-15
Javelot	1-3	4-6	7-12	13-20

Puis l'action est résolue par un jet de pourcentage sur la table de Résolution :

Tir =
Tir/(Arc ou Fronde) + (difficulté)

Lancer =
Lancer/(Dague ou Javelot) + (difficulté)

Si le jet réussit, le projectile ne touche pas obligatoirement la cible. Celle-ci, en effet, peut essayer de l'éviter. Elle joue pour cela un jet de dés à son tour, d'esquive ou de parade.

Parade et esquive des projectiles. Les projectiles tirés (flèche, pierre de fronde) ne peuvent être parés qu'au bouclier et à condition de voir tirer l'agresseur. Les armes lancées (dague, javelot) peuvent être esquivées ou parées au bouclier, mais toujours à condition de voir venir le coup. Utilisez les difficultés suivantes, en les modifiant en plus ou en moins selon qu'il vous semble judicieux.

Flèche et pierre de fronde : -6
Dague et javelot : -4

Parade =
Mêlée/(Bouclier) + (difficulté -6 ou -4)

Esquive =
Dérobée)/(Esquive) + (difficulté -4)

Résultat final. Si le jet de Tir ou de Lancer réussit ET que la parade ou l'esquive échoue, alors le projectile touche et la cible encaisse des dommages.

Si le jet de Tir ou de Lancer échoue OU si la parade ou l'esquive réussit, alors le coup est tiré pour rien.

4 Mêlée

Durant chaque round de combat, les adversaires sont chacun leur tour *attaquant* puis *défenseur*. L'attaquant cherche à toucher le défenseur, le défenseur cherche à parer ou esquiver l'attaque de l'attaquant. Le résultat est alors le même que celui des tirs.

Si le jet d'attaque réussit ET que la parade ou l'esquive échoue, alors l'attaquant touche et le défenseur encaisse des dommages.

Si le jet d'attaque échoue OU si la parade ou l'esquive réussit, alors l'attaque est nulle.

A **Initiative.** Au cours de chaque round, c'est celui qui a le meilleur niveau de compétence (épée, hache, griffes, etc.) qui est *attaquant* en premier, son adversaire commençant par être *défenseur*. Puis l'attaque étant résolue, réussie ou échouée, le défenseur devient attaquant à son tour, tandis que l'ex-attaquant est maintenant défenseur. La seconde attaque du round est alors résolue comme la première. Puis pour le round suivant, les attaques sont à nouveau résolues comme au début : le meilleur niveau en premier, etc.

Quand les deux adversaires ont un niveau de compétence égal, l'initiative (= la première attaque) revient à celui qui a la meilleure caractéristique *Mêlée*. Puis s'il y a encore égalité, à celui dont l'attaque a le meilleur *+dom*. S'il y a toujours égalité, déterminez alors l'initiative à pile ou face. Puis cela fait, ce sera toujours dans cet ordre que se situeront attaquants et défenseurs.

B Les attaques

Au moment d'attaquer, l'attaquant doit choisir un style d'attaque. Il en existe quatre, de plus en plus difficiles. Cela fait, il joue normalement un jet de pourcentage sur la table de Résolution :

Attaque =

Attaque = Mêlée/(Compétence de combat) + (difficulté du style d'attaque)

Styles d'attaque

	Difficulté
Sans risque	0
Ferme	-2
Fougueux	-4
Fulgurant	-6

C Esquive et parade

Quand le jet d'attaque réussit, le défenseur doit tenter d'esquiver ou de parer le coup, en jouant à son tour un jet de pourcentage sur la table de Résolution. La difficulté est celle du style d'attaque de l'attaquant.

Esquive =

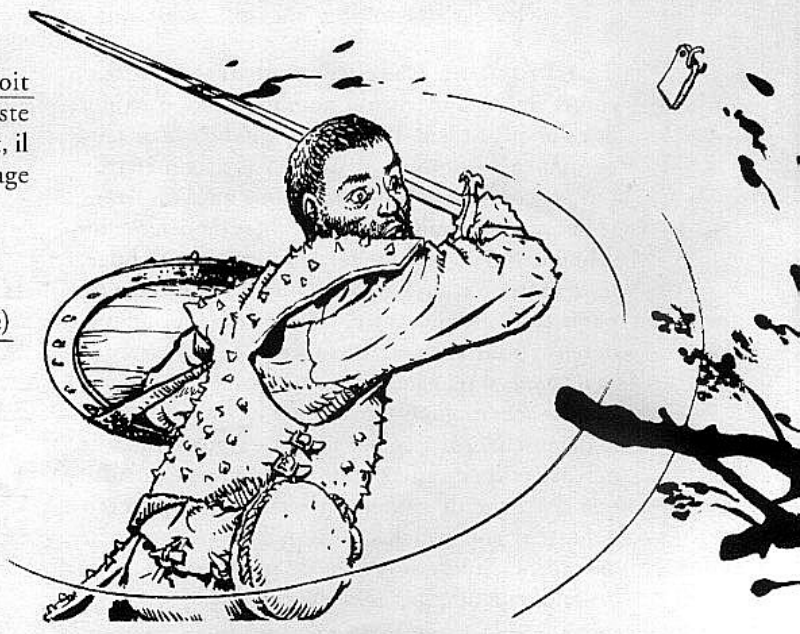
Dérobée/(Esquive) + (difficulté du style d'attaque)

Parade =

Parade = Mêlée/(Bouclier) + (difficulté du style d'attaque)

On voit que si l'on attaque *sans risque*, on a plus de chances de réussir son propre jet de dés, mais on donne également de grandes chances à l'adversaire de réussir sa défense. Si on attaque *fulgurant*, on diminue ses propres chances puisque c'est plus difficile, mais en cas de jet réussi, l'adversaire a de vrais problèmes. Choisir le bon style d'attaque fait tout le sel des combats.

Parade à l'épée. L'avantage des épées est qu'elles peuvent parer toutes les attaques, sauf les fléaux et les armes naturelles (poings, crocs, griffes, cornes, etc.).



Ces attaques ne sont parables qu'au bouclier. Elles ne parent jamais non plus les projectiles, tirés ou lancés. Toutefois, une épée ayant tenté de parer ne peut plus servir à attaquer au cours du même round, et inversement, si elle a déjà attaqué, elle ne peut plus tenter de parer.

Parade à l'épée =

Parade à l'épée = Mêlée/(Épée) + (difficulté du style d'attaque)

Nombre d'actions

On ne peut toujours attaquer qu'*une seule fois* par round, que l'on réussisse ou échoue.

On ne peut tenter d'esquiver qu'*une seule fois* par round, que l'on réussisse ou échoue.

On ne peut tenter de parer au bouclier qu'*une seule fois* par round, que l'on réussisse ou échoue.

Une épée ne peut servir qu'*une seule fois* par round, soit pour attaquer, soit pour parer.

Combat inégal

Il arrive que l'on attaque à plusieurs contre un, ou inversement, que l'on se retrouve seul contre plusieurs adversaires. Dans tous les cas, le nombre maximum est quatre contre un. Quand cela arrive, le personnage seul n'*a jamais l'initiative* quel que soit son niveau. Il doit subir l'attaque de tous ses adversaires, l'une après l'autre, avant d'être enfin l'attaquant. Ceci est important quand on sait qu'on est limité dans son nombre d'actions. Étant enfin l'attaquant, le solitaire ne peut attaquer qu'*un seul* de ses adversaires (au choix).

Tactiques. Dans les combats à plusieurs contre un, se souvenir du nombre limité d'actions de celui qui est seul. Il est souvent judicieux de faire confiance au nombre et de ne pas attaquer trop fort, se contentant d'un *sans risque* ou d'un *ferme*, le but étant d'épuiser les possibilités de défense du solitaire. Si l'on attaque *fulgurant* et qu'on échoue, le défenseur n'aura pas besoin d'esquiver ni de parer cette attaque ratée, et conservera donc une défense pour l'attaquant suivant. Si l'on attaque *sans risque*, il réussira sûrement à parer ou esquiver, mais ce sera toujours une défense de moins. Quand le défenseur *seul* a épuisé toutes ses possibilités de défense et qu'il reste encore un attaquant, il suffit que l'attaque de ce dernier réussisse pour que le défenseur soit touché (puisqu'il ne peut plus se défendre). Inutile non plus de se fatiguer dans ce cas-là, il faut attaquer *sans risque*.

Surprise

Si vous estimez qu'un personnage, ou créature, est surpris lors d'une attaque, il ne peut être que *défenseur* durant ce round et seulement tenter d'esquiver. (Il ne peut tenter de parer que si son arme de parade est prête.) Vous pouvez aussi estimer que son adversaire réussit automatiquement son attaque (sans jet de dés). Quand un personnage est dans des conditions défavorables, surpris ou à terre, vous pouvez également rajouter un malus à sa défense, par exemple -2 ou -4, si vous l'estimez logique. Cette difficulté supplémentaire viendra s'ajouter à celle du style d'attaque.

Maladresses

Quand un jet de Tir, Lancer ou Mêlée obtient un *échec total*, l'attaque est non seulement échouée, mais il en résulte une *maladresse*. Le gardien des rêves peut la choisir librement ou la tirer au sort sur la table des Maladresses en utilisant 2d6.

Coup parfait

Quand un personnage obtient une *réussite particulière* à un jet de Tir, Lancer ou Mêlée, et que l'attaque n'est ni parée ni esquivée, c'est un *coup parfait*. Le +dom de l'attaque est alors majoré de +5 (voir ci-après).

Les dommages

Quand une attaque réussie (Tir, Lancer, Mêlée) n'est ni parée ni esquivée, le défenseur encaisse des dommages. Il joue pour cela un *jet d'encaissement*. Le gardien des

Table des Maladresses (2d6)

jet	*Conséquence*
2	Personnage assommé : l'endurance tombe à zéro
3	On trébuche et on chute
4	On laisse tomber son arme par terre
5-6	Pas d'attaque jusqu'à la fin du round suivant
7	Faux mouvement : perte de 1d6 points d'endurance
8-9	Pas d'attaque jusqu'à la fin du round suivant
10	On trébuche et on chute
11	On laisse tomber son arme par terre
12	Personnage assommé : l'endurance tombe à zéro

Table des Blessures (2d10)

jet	*type de blessure*	*perte d'endurance*	*perte de vie*
2 à 10	Éraflure	1d4	0
11 à 15	Blessure légère	1d6	0
16 à 19	Blessure grave	2d6	2
20 ou +	Blessure critique	endurance à zéro	4 ou +

rêves joue les jets d'encaissement de ses PNJ, les joueurs jouent les jets d'encaissement de leurs personnages.

On utilise 2d10 (deux dés à dix faces *additionnés*). Au résultat obtenu, on rajoute le *+dom* de l'attaque, on soustrait la *protection*, et l'on compare le résultat final à la table des Blessures.

Mêlée. Le *+dom de l'attaque* est la somme du +dom de l'arme utilisée et du +dom personnel du personnage dû à sa force et à sa taille. Par exemple, Brucelin (modèle du combattant de choc) a un +dom personnel de +2. Il utilise une épée bâtarde tenue à une main qui a un +dom de +4. Quand il touche avec son épée, le +dom de son attaque est de +6.

Lancer. Le +dom personnel est pareillement rajouté, mais le total ne doit pas excéder deux fois le +dom de l'arme seule.

Tir. Seul compte le +dom de l'arme, arc ou fronde.

Une fois le type de blessure définie, le gardien des rêves indique où le personnage a été touché. Décidez-le librement en fonction de ce que vous estimez vraisemblable, cela n'a aucune importance pour les règles proprement dites. Puis le joueur coche le type de blessure reçue sur sa feuille de personnage et n'oublie pas de décompter les points d'endurance ou de vie perdus. Faites de même avec vos PNJ blessés.

Supposons que je n'esquive un coup d'épée de Brucelin (+dom +6), il me faut jouer un jet d'encaissement. Je lance 2d10, auxquels je rajoute 6 (le +dom de l'attaque). Mais comme je porte du cuir souple, je soustrais également 2. Supposons que mes dés donnent 11. La somme est facile à faire : 11 + 6 -2 = 15. Sur la table, cela donne une blessure légère. Je n'ai échappé à la blessure grave que de justesse !

Éraflures. Chacune cause une perte de 1d4 points d'endurance, et l'on peut en supporter un nombre illimité.

Blessures légères. Chacune cause une perte de 1d6 points d'endurance, et l'on ne peut en supporter que 5 (règle valable pour toutes les créatures). La sixième fois que le jet d'encaissement indique une blessure légère, on applique une grave à la place (et s'il y a déjà 2 graves, c'est une critique).

Blessures graves. Chacune cause une perte de 2d6 points d'endurance et de 2 points de vie, et l'on ne peut en supporter que 2. La troisième fois, c'est une critique à la place. Qui plus est, suite à une blessure grave, on perd automatiquement 1 nouveau point d'endurance à la fin de chacun des rounds suivants. Quand l'endurance arrive à zéro, on perd 1 point de vie toutes les heures. Cela dure jusqu'à ce que des soins aient été appliqués et réussis (ou que l'on meure).

Blessure critique. On ne peut en supporter qu'une. Elle cause la perte totale de l'endurance (qui tombe à zéro) et une perte minimum de 4 points de vie. Si le jet d'encaissement donne tout juste 20, la perte de vie est de 4 points ; s'il est de 21, la perte est de 5 ; s'il est de 22, la perte est de 6, etc. (chaque point au-dessus de 20 fait perdre 1 point de vie supplémentaire en plus des 4 de base). Qui plus est, suite à une blessure critique, on perd automatiquement 1 nouveau point de vie à la fin de chacun des rounds suivants. Cela dure jusqu'à ce que des soins aient été appliqués et réussis (ou que l'on meure). Une seconde blessure critique cause directement la mort.

Endurance à zéro. Quand son endurance arrive à zéro, le personnage ou la créature tombe inconscient.

Mort. A zéro point de vie, on est dans le coma, mais encore vivant. On peut continuer à descendre jusqu'à -4. Passé cette limite, c'est-à-dire dès que -5 points de vie sont atteints, c'est la mort.

Coup de grâce. Achever une créature ou un personnage inconscient peut se faire automatiquement (= sans jet de dés, ni d'attaque, ni d'encaissement).

Assommer

Quand un personnage veut se contenter d'assommer son adversaire (ou sa victime), il joue un jet de combat normal (qui peut normalement être paré ou esquivé si le gardien des rêves considère que la victime n'est pas entièrement surprise). Si le coup porte, la victime joue un jet d'encaissement en tout point normal, par rapport au +dom de l'attaque, mais n'applique que les pertes d'endurance indiquées sur la table, ni blessure, ni perte de points de vie. Quand son endurance tombe à zéro, la victime s'écroule inconsciente, assommée. (Noter qu'un résultat de 20 ou + au jet d'encaissement amène directement l'endurance à zéro.) Quand des personnages ne se battent qu'avec leurs poings, ou avec des gourdins, il est conseillé d'utiliser cette forme atténuée de dommages.

Soins des blessures

Pour soigner les blessures, on utilise DEXTÉRITÉ/Chirurgie à la difficulté indiquée dans la table selon le type de blessure. Par exemple, pour soigner une blessure grave, on jouera DEXTÉRITÉ/Chirurgie à -4. Le soigneur doit avoir à sa disposition un nécessaire de chirurgie et du linge pour les pansements (il peut déchirer sa chemise ou celle du blessé). Si le jet de dés échoue, on peut recommencer le round suivant, et ainsi de suite, de round en round, jusqu'à la réussite. Mais pendant ce temps, un blessé grave continue à perdre des points d'endurance et un blessé critique des points de vie. Aucun point n'est perdu au round où le jet de soins réussit.

Les éraflures sont supposées soignées automatiquement, sans jet de dés.

Soins et guérisons

	Difficulté	*Jours*
Blessure légère	-2	2
Blessure grave	-4	4
Blessure critique	-6	6

Retour à la conscience. Dès que le jet de soins réussit, un personnage dont l'endurance est à zéro revient à la conscience en regagnant un point d'endurance. Aucun point de vie n'est regagné pour l'instant.

Récupération

Endurance. L'endurance est regagnée en se reposant, de préférence en dormant. Il suffit d'une heure de repos pour regagner toute son endurance possible. Chaque point de vie perdu empêche la récupération de 2 points d'endurance. Par exemple, un personnage ayant perdu 5 points de vie peut regagner toute son endurance *moins* 10 points.

Blessure critique. Dès que 6 jours pleins se sont écoulés, une blessure critique soignée rétrograde au stade de blessure grave.

Blessure grave. Dès que 4 jours pleins se sont écoulés, une blessure grave soignée rétrograde au stade de blessure légère.

Blessure légère. Dès que 2 jours pleins se sont écoulés, une blessure légère soignée rétrograde au stade d'éraflure, et pratiquement on n'en tient plus compte.

Une blessure critique demande ainsi 12 jours pour disparaître entièrement (6 pour passer à grave, 4 pour passer à légère, et 2 pour disparaître finalement). Une blessure grave demande 6 jours et une légère 2. Si une potion magique de soin est utilisée, la guérison totale ne demande qu'une heure (voir *LA MAGIE*).

Points de vie. Les points de vie ne sont regagnés que lorsque toutes les blessures ont disparu (rétrogradé au stade d'éraflures). On en regagne alors régulièrement au rythme de 1 point tous les matins. Toute nouvelle blessure interrompt la récupération. Les potions magiques permettent de récupérer les points de vie en même temps que la guérison des blessures.

État général

Chaque point de vie perdu donne un malus de -1 à toutes les actions, physiques ou mentales de tous les personnages, humanoïdes et animaux. Seuls les jets de CHANCE, les jets de résistance à la magie et les jets d'expérience, ne sont pas concernés par ce malus.

Un combattant qui vient de recevoir une blessure grave peut continuer à se battre tant qu'il lui reste de l'endurance, mais ayant perdu 2 points de vie, tous ses jets de dés (attaque, parade, esquive) souffrent d'une difficulté supplémentaire de -2. Attaquer *fougueux* sera pour lui d'une difficulté -6 au lieu de -4. Pour son adversaire non blessé, la difficulté de la parade ou de l'esquive restera toutefois -4 ; et s'il riposte *fulgurant* (-6 pour lui), ce sera pour le blessé grave une difficulté -8 à parer ou à esquiver.

Brucelin venait de rater un jet de vigilance : un tigre vert bondissait sur lui. Phil consulta ses notes et fit rouler ses dés derrière son paravent.

— Le tigre est sur toi, dit-il, et son attaque est fulgurante. Tu peux tout juste tenter d'esquiver. Fulgurant est une difficulté -6.

— Qu'est-ce que je prends comme caractéristique ?

— Dérobée. C'est toujours Dérobée qu'on prend pour esquiver, tandis qu'attaque et parade sont toujours faits avec Mêlée. Tu joues donc Dérobée/Esquive à -6. Comme tu es vêtu de cuir souple, tu n'as pas de malus supplémentaire.

— Manquerait plus que ça ! bougonna JP. J'ai +3 en Esquive, ce qui me fait une difficulté finale de -3. J'ai 10 en Dérobée, ce qui me donne 35%. C'est pas énorme ! Et j'obtiens... 35 !

— Tu esquives miraculeusement de justesse : le tigre atterrit à tes pieds. Mais ça n'est pas fini. Le combat se poursuit et nous comptons maintenant le temps en rounds. Un round dure 6 secondes et c'est très court. Quelle est ta déclaration d'intention pour ce round qui commence ?

— Je vais chercher mon épée que j'ai posée à côté de mon sac.

— Tu crois que le tigre va t'en laisser le temps ?

— Alors je tire ma dague, qui est à ma ceinture.

— Bien. Le temps que tu t'armes, le tigre a l'initiative. Et toi, Nitouche, que fais-tu ? demanda-t-il à Florence.

— Je vais essayer de lancer un sort.

Phil s'occupa des problèmes de magie avec la joueuse, puis revint à JP. Ses dés roulèrent à nouveau et il annonça :

— Le tigre feule en donnant un coup de patte dans le vide.

(La raison est que son jet d'attaque avait échoué.)

— Je lui donne un coup de dague ! fit aussitôt JP.

— Choisis ton style d'attaque.

— Fulgurant ! Je vais pas me laisser faire !

— Vas-y. C'est une difficulté -6. Tu as +3 à la dague et 14 en Mêlée. La difficulté finale étant de -3, cela te fait 49%.

— 38 !

— Jolie botte !... (Mais ses dés ayant à nouveau roulé derrière le paravent et obtenu 03, Phil conclut :) ... que le tigre esquive sans problème. Round suivant ?

— Je l'embroche !

Phil commença par s'occuper de la haut-rêvante puis revint au combat.

— Tu as +3 à la dague et le tigre a +6 avec ses griffes et crocs. C'est donc toujours lui qui attaque en premier. Il attaque *fougueux* (les dés roulèrent) et il réussit.

— J'esquive ! Fougueux est une difficulté -4, ce qui me fait une difficulté finale de -1, soit 45%. Et je fais... 99 !

— Grave maladresse. Le tigre te touche, et en plus tu trébuches et tu tombes ! Joue un jet d'encaissement : additionne deux dés à dix faces, rajoute +7 (le +dom du tigre) et retire 2 (la protection de ton cuir).

— 5 et 4 font 9. Je rajoute 7, ça fait 16. Je retire 2, ça fait 14.

— Une blessure légère. Joue un dé à six faces.

— 4 !

— Tu perds 4 points d'endurance. Tu es blessé à la jambe. Round suivant...?

— Je me relève et je le tue !

— Commence par te relever. Le problème est que le tigre est sur toi, ses crocs à 10 cm de ta gorge. Comme tu es à terre, j'estime logique de donner un malus à ton esquive, une difficulté supplémentaire de -2.

— Tu veux ma mort !

— Je ne veux rien du tout : c'est le tigre, pas moi. Estime-toi encore heureux de n'avoir qu'une blessure légère. Si elle avait été grave, tu aurais perdu 2 points de vie, ce qui t'aurait fait un autre malus de -2 !

— Vas-y ! achève-moi !

Mais au tout début du round suivant, durant la phase de magie qui précède toujours les combats proprement dits, Nitouche cibla enfin son sort sur le tigre ; et celui-ci, rendu non agressif, s'enfuit dans la forêt.

— Il était temps ! gémit JP.

— Brucelin saigne à la jambe, fit remarquer Phil.

— Je sors mon nécessaire de chirurgie, je déchire un bout de ma chemise et je le panse ! fit aussitôt Florence.

— Une blessure légère est une difficulté -2. Joue DEXTÉRITÉ/Chirurgie à -2.

— Facile ! je fais 15 sur 60. C'est réussi.

— Impeccable. Dans deux jours, il n'y paraîtra plus.

AUTRES DOMMAGES

« Et voilà, dit Nitouche, un beau pansement tout neuf. Dans deux jours il n'y paraîtra plus.

— Tout de même, proteste encore le voyageur, c'est un peu de ta faute ! Si tu n'avais pas capté mon attention avec ton histoire de robe bleue !

— Alors là, tu exagères ! Et la fois où tu es tombé d'un arbre, c'était aussi de ma faute ?

— Mais évidemment ! c'était pour récupérer ton châle que le vent avait emporté et abandonné en haut d'une branche.»

Avec une parfaite mauvaise foi, la jeune fille éclate de rire.

« Tu parles ! c'était surtout pour m'épater que tu as tenu à jouer l'écureuil !

— Et le jour où j'ai écrasé d'un coup de talon la vipère qui s'apprêtait à te mordre, c'était pour t'épater ?

— Je pourrais te rappeler la fois où tu es tombé à la renverse dans le feu de camp et où tu aurais grillé comme une saucisse si je ne t'avais pas tiré par les pieds !»

Rouge comme un coq, le jeune homme est sur le point de riposter encore, il se contente de soupirer.

« Nitouche ?... murmure-t-il.

— Oui ?

— Si on arrêtait de se disputer ? Le voyage n'est-il pas déjà assez éprouvant comme cela ?»

Vous aurez parfois à gérer d'autres cas de dommages que ceux infligés par les combats. Le principe en est le même : l'*agression*, quelle qu'elle soit, est caractérisée par un +dom, et la victime joue un jet d'encaissement comme ci-dessus.

Les chutes

Les voyageurs auront souvent à escalader (grimper aux arbres, le long de parois) : AGILITÉ/Escalade, ou à sauter : AGILITÉ/Saut. Quand la difficulté de ces actions n'est pas précisée dans le scénario, c'est à vous de l'improviser en vous fondant toujours sur la table des Difficultés. Tout échec à un jet de saut entraîne automatiquement une chute. En ce qui concerne l'escalade, un échec signifie que le personnage est incapable de grimper, un échec total signifie qu'il a commencé à grimper, puis qu'il lâche prise et chute. Vous devez alors estimer de quelle hauteur il est tombé. Cela fait, reportez-vous à la table des Chutes pour en estimer le +dom. Selon le sol de réception, roc ou terre meuble, vous pouvez modifier le +dom comme il vous semble logique.

Table des chutes

hauteur en mètres	*+dom*
31et plus	+20
21-30	+15
16-20	+12
13-15	+9
9-12	+7
7-8	+5
5-6	+2
4	+1
3	0
2,5	-1
2	-2
1,5	-3

Le poison

Il existe des animaux venimeux et des plantes vénéneuses. Vous en trouverez plus loin un exemple avec le venin des *chrasmes*, des cafards géants qui hantent souterrains et cavernes.

Quand vous estimez qu'un personnage a pu être empoisonné, appliquez les règles suivantes.

Tous les poisons et venins sont définis par :

Malignité. C'est la puissance du poison.

Périodicité. C'est la vitesse à laquelle il agit, représentée par un nombre de rounds ou de minutes (1 minute = 10 rounds).

Dommages. Ce sont les dommages qu'il inflige, généralement en perte de points de vie.

Antidote. Indique quel antidote peut enrayer l'empoisonnement.

Quand un personnage est empoisonné, il doit jouer un jet de CONSTITUTION avec une difficulté égale (en négatif) à la malignité, par exemple CONSTITUTION à -3 pour le venin des *chrasmes*.

Jet réussi. Le personnage échappe à l'empoisonnement, sa constitution est plus forte que le venin.

Jet échoué. Il subit les dommages indiqués dès que le temps indiqué par la périodicité est écoulé. Puis, tant que l'antidote ne lui a pas été administré, il continue à subir les mêmes dommages au bout de chaque nouvelle période.

Soins. Dès que l'antidote lui est administré, le personnage cesse de subir des dommages. Mais l'antidote ne lui rend pas les points de vie perdus : il devra les récupérer selon la règle normale, à raison de 1 par jour, ou grâce à une potion enchantée.

Antidotes universels. Les voyageurs possèdent rarement le bon antidote. Heureusement, les décoctions des dix grandes herbes de soin (voir *LA MAGIE*) peuvent être des antidotes universels à condition d'être enchantées. (Non enchantées, elles n'ont aucun pouvoir contre les poisons). Quel que soit le poison, le haut-rêvant doit mettre dans la potion un nombre de points de rêve égal au nombre optimal de brins d'herbes exigé par la potion. Par exemple, une potion de méritoine demande 9 brins : pour en faire un antidote universel, il faut l'enchanter de 9 points de rêve. L'ayant bu, l'empoisonné doit *manquer* un jet de résistance standard (voir *LA MAGIE*). Cela fait, le poison est aussitôt enrayé comme avec un antidote normal. Notez que ses points de vie ne lui sont pas non plus rendus, il faudra pour cela une autre potion.

Le feu

Les dégâts occasionnés par les brûlures sont traités de la même façon, par un jet d'encaissement dont le +dom dépend de la chaleur du feu. Quand un personnage est pris dans une zone d'Air en feu (voir *LA MAGIE*), il peut s'en échapper le round suivant s'il est toujours conscient. A vous de juger si ses vêtements ont pu ou non prendre feu. Si c'est le cas, le personnage doit jouer un jet d'encaissement tous les rounds à +1 tant que ses vêtements ne sont pas éteints.

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

L'EXPÉRIENCE

Les chasseurs sont rentrés. Le gibier a été préparé sur la braise. Puis, le soir tombant, les voyageurs se sont enroulés dans leurs couvertures. Après le stress de la journée, Nitouche et Brucelin ont bien besoin de récupérer.

La lune accomplit sa course nocturne, et la nuit des voyageurs est peuplée de rêves. Nitouche s'agite souvent dans son sommeil.

Vient enfin le matin pâle.

« Bien dormi ? demande Brucelin à la voyageuse.

— Je n'ai cessé de rêver d'océan, de houle et de cordages. Tu savais que bâbord signifie gauche et tribord droite ?

— Non, pourquoi cette question ?

— Je l'ignorais moi aussi, et maintenant je m'en souviens.»

Les yeux encore pleins de sommeil, Brucelin fait repartir le feu. Il fait toujours frais au petit matin.

« Tu as dû être navigatrice autrefois, dit-il enfin. C'est souvent que la nuit rapporte ainsi des souvenirs, comme si le rêveur plongeait loin en dedans de lui-même, comme un pêcheur de coquillages oubliés et qui pourtant ont toujours été là, gisant sur le sable des profondeurs.»

Puis redevenant moins sérieux :

« Moi, j'ai rêvé que j'étais un champion d'esquive et que j'esquivais toutes tes claques.

— Tu veux dire que j'étais dans ton souvenir ?

— Oui, comme si je t'avais déjà connue dans un autre rêve. N'as-tu jamais eu cette impression ?»

La voyageuse hoche la tête. Il y a tant de rêves qui tourbillonnent dans sa tête !...

L'intérêt du jeu de rôle ne réside pas uniquement dans l'accomplissement des aventures, mais de voir son personnage se bonifier au fil des jours. C'est ce qu'on appelle l'expérience. Pratiquement, les voyageurs vont gagner des *points d'expérience*, et ces points vont leur permettre d'améliorer leurs compétences, aussi bien des compétences déjà développées (les 25 du départ), que des compétences encore au niveau de base. Les points d'expérience sont gagnés grâce au *stress* et au *rêve*.

Comme nous l'avons vu, les personnages ont déjà vécu une multitude de vies antérieures. Au cours de celles-ci, toutes confondues, ils ont pu développer une grande quantité de compétences, mais après le *réveil* que représente la mort, ils ne s'en souviennent plus. Toutefois, inconsciemment, ils sont déjà riches d'un acquis prodigieux, de tout un savoir précédemment accumulé. Cet acquis oublié est ce qu'on appelle l'*archétype*.

Il va souvent arriver, au cours de la nuit, que les personnages fassent un «rêve d'archétype», c'est-à-dire se souviennent d'un fragment de leurs vies antérieures. Au matin, ce sera un fait acquis, et ils ne l'oublieront plus pour toute la durée de leur vie actuelle. Ce qui motive un tel rêve-souvenir, c'est le stress. Et plus le stress est grand, plus fort est le souvenir.

Le stress : maximum 20 points

Les points de stress sont en quelque sorte des points de *pré-expérience*. Ils sont gagnés

par les personnages à chaque situation stressante. C'est à chaque fois au gardien des rêves de juger du nombre de points de stress octroyés, en se souvenant que le maximum qu'une situation donnée puisse fournir est de 20 points.

De toutes les situations, les combats sont généralement les plus stressants. Un combat qui tourne vite à l'avantage des joueurs peut rapporter 6 ou 8 points ; un combat difficile 10 ou 12 ; s'il y a des morts ou si l'affaire tourne au désastre, on peut approcher du maximum de 18 ou 20. Mais il n'y a pas que les combats qui soient stressants. Chaque fois qu'un personnage *a eu chaud*, pour quelque raison que ce soit, il est en droit de recevoir des points de stress.

Jet d'expérience

A la fin de chaque journée, tout personnage possédant des points de stress et ayant dormi au moins une heure durant la nuit, joue un jet d'expérience. Ce jet est un jet de Rêve, toujours joué non pas avec la caractéristique REVE, mais avec le nombre actuel de points de rêve (ces valeurs varient souvent chez les haut-rêvants, voir *LA MAGIE*.) La difficulté est toujours de zéro, aucune compétence, pas même le Draconic, ne lui est adjointe, ni malus ni bonus d'aucune sorte.

Points actuels de rêve à zéro

Selon le résultat du jet, un certain nombre de points de stress sont transformés en points d'expérience pouvant être alloués à une compétence.

Résultat	*Stress transformé*
Éch.T.	0%
Échec	20%
Norm.	50%
Part.	100%

Les points obtenus peuvent être alloués en bloc à une seule et même compétence, ou fractionnés entre plusieurs.

Le joueur a la totale liberté de mettre ces points dans les compétences de son choix, même si ces compétences n'ont pas participé à l'acquisition du stress.

Les pourcentages sont toujours arrondis à l'inférieur : 20% de 8 (1,6) donne 1 ; 20% de 4 (0,8) donne 0.

Quand le personnage ne transforme qu'une partie de ses points de stress (20% ou 50%), il perd 1 point sur le nombre de points de stress restants. Puis le reste (s'il y a encore un reste après la diminution d'un point), pourra tenter d'être transformé le lendemain selon la même règle. Et ainsi de suite, de jour en jour, tant qu'il reste au moins un point. Entre temps, une nouvelle situation stressante peut venir rajouter d'autres points.

Augmentation des compétences

Quand un joueur alloue des points d'expérience à une compétence, il les inscrit sur sa feuille de personnage dans la colonne de droite en regard de la compétence concernée. Selon le niveau où elle se trouve, une compétence demande plus ou moins de points d'expérience pour passer au niveau suivant, comme indiqué sur la table d'Expérience. Dès que le nombre requis est atteint, le joueur efface les points et, en échange, augmente la compétence d'un niveau. S'il avait plus de points que nécessaire, il conserve l'excédent.

Table d'Expérience

Niveau visé	*Expérience*
-10 à -8	5
-7 à -4	10
-3 à 0	15
+1 à +4	20
+5 à +6	30
+7 à +8	40
+9 à +10	60
+11 et au delà	100

Après l'affaire du tigre vert, Brucelin avait gagné 12 points de stress et Nitouche, qui n'étant pas aux premières loges, avait eu un tout petit peu moins peur que lui, en avait gagné 10. Puis la nuit était passée et les voyageurs avaient rêvé.

— Qu'est-ce que je dois faire avec mes 12 points de stress ? demanda JP.

— Joue un jet d'expérience, en utilisant tes points de rêve comme caractéristique, difficulté zéro. Tu as 11 en rêve, cela te fait 55%.

— 46 !

— Tu transformes 50% de tes points de stress (la moitié) en points d'expérience, ce qui te fait 6 points. Tu peux les mettre dans la même compétence ou les fractionner entre plusieurs, tu choisis.

— Je les mets tous en Esquive.

— OK. Dans la colonne d'expérience, en face d'Esquive, tu inscris 6.

— Et j'augmente mon niveau ?

— Pas encore. Tu as actuellement +3 en Esquive et tu vises donc le niveau +4. Pour l'atteindre il te faut totaliser 20 points.

— Donc il m'en manque encore 14 ?

— C'est ça. Dès que tu auras inscrit 20 points, en une ou plusieurs fois, tu les effaceras, et en échange tu passeras au niveau +4. Pour atteindre le niveau +5, par contre, il t'en faudra totaliser 30.

— Plus ça va, plus c'est dur !

— C'est normal, admit Florence. On progresse toujours plus vite au début... Bon ! à moi ! J'ai 10 points de stress, je joue mon jet de rêve, et je fais 02 ! Une réussite particulière. Cela me fait 100%, autrement dit la totalité de mes 10 points. Est-ce que je peux les mettre en Navigation, même si ce n'est pas une de mes 25 compétences de départ ?

— Oui, mais tu auras plus de chemin à faire pour atteindre un niveau acceptable. Tu possèdes actuellement Navigation au niveau de base, c'est-à-dire -11. Pour atteindre le niveau -10, il te faut 5 points.

— C'est ce que je fais. Et les 5 autres points ?

— Tu peux les mettre aussi en Navigation et atteindre le niveau -9, ou les mettre ailleurs.

— Je mets les autres en voie d'Hypnos.

— Parfait ! Tout ton stress est employé. En ce qui concerne Brucelin, il perd 1 point sur les 6 restant. Et demain, il pourra tenter de transformer ces 5 points selon la même règle.

— Mmm ! murmura le joueur, quelque chose me dit que, d'ici là, j'en aurai eu d'autres...

Mort d'un personnage

Quand un personnage meurt, il se réveille, ailleurs, comme s'il venait de vivre un cauchemar. Pratiquement, il sort du jeu, et le joueur peut en créer un autre, un voyageur qui viendra se joindre au groupe dès que le gardien des rêves estimera que les conditions le permettent. Ceux qui restent se retrouvent néanmoins face à un cadavre et doivent en disposer selon leurs coutumes, l'enterrer ou le brûler par exemple.

L'ancien personnage — celui qui vient de mourir —, cependant, est toujours vivant, quelque part dans un autre rêve, et il se souvient de tout ce qu'il a vécu, de ses aventures et de ses anciens compagnons. Il s'en souvient comme s'il l'avait rêvé. En revanche, toutes ses anciennes compétences sont oubliées (elles vont rejoindre son archétype).

Pratiquement, c'est un nouveau départ. Le personnage conserve les mêmes caractéristiques et la même apparence physique. Il peut conserver entièrement le même modèle, ou choisir 25 compétences pour y répartir 25 niveaux. Peu importe que ses nouvelles compétences soient différentes des anciennes, il peut devenir haut-rêvant alors qu'il ne l'était pas, et inversement. Son nouvel équipement est également un équipement de départ. Cela fait, il pourra rentrer dans une autre partie. Le hasard d'une déchirure du rêve pourra même faire qu'il retrouve ses premiers compagnons.

Le fait de retrouver les personnages qui vous ont vu mourir n'est pas un problème dans l'univers de *Rêve de Dragon*. Les rêves sont ainsi faits que l'on finit par ne plus très bien démêler ce que l'on a réellement vécu de ce que l'on a seulement rêvé. Mais n'est-ce pas naturel, puisque c'est la même chose ?

«En effet, répond Nitouche à la question de Brucelin, je crois t'avoir déjà rencontré dans un autre rêve. J'étais alors une redoutable pirate, beaucoup plus vieille que maintenant, et tu faisais partie de nos prisonniers.

— Je me souviens, murmure Brucelin, tu avais déjà ces terribles yeux noirs ! Ton équipage voulait m'enchaîner avec les autres.

— Et moi, je n'ai pas voulu, reprend Nitouche. Nous t'avons débarqué sur une île. Le soir-même, il y a eu une terrible tempête.

— Je m'en souviens, dit encore Brucelin. J'ai vu ton bateau disparaître, avalé par les lames. N'y a-t-il eu aucun survivant ?

— Non, conclut Nitouche d'un air rêveur, aucun, pas même moi...»

NOUVEAUX SORTS

Si vous n'avez pas encore lu le chapitre LA MAGIE, commencez par le faire pour mieux comprendre ce qui suit.

Pour Brucelin, il y a des moments où Nitouche devient totalement incompréhensible.

« Mais à quoi te sert-il d'observer les nuages pendant des heures entières ? s'exclame-t-il.

— Parce qu'ils parlent la langue des Dragons et que j'essaie de les comprendre. C'est en utilisant cette langue que je parviens à lancer des sorts.

— Allons bon ! Voilà les nuages qui parlent, maintenant ! On aura tout vu !»

Son ton est si sarcastique que la voyageuse baisse la tête. Elle est peinée. Elle voudrait tant lui faire comprendre ! Mais comment lui communiquer ce que seuls les haut-rêvants sont capables de percevoir. Plus que jamais, elle se sent seule et étrangère.

« Il n'y a pas que les nuages, reprend-elle d'une voix douce. Dans le murmure de l'eau, le souffle du vent, le bruissement des herbes, partout on peut entendre comme le chuchotement des Grands Rêveurs... »

Les points de sort

Déchiffrer le Draconic dans la nature permet aux haut-rêvants de gagner des *points de sort*. C'est par ce moyen qu'ils acquièrent de nouveaux sorts.

Les points de sort doivent être gagnés et accumulés pour chaque voie de Draconic *séparément*.

Pour y parvenir, le haut-rêvant doit se concentrer sur un élément du paysage, sur quelque chose de mouvant et de changeant : l'eau courante d'un ruisseau, le jeu du vent ou des taches de soleil dans le feuillage, la course des nuages, etc. Sa concentration doit durer une pleine heure. Cela fait, il joue un jet d'EMPATHIE à zéro (sans compétence). Si ce jet réussit, il perçoit un signe qu'il lui faut maintenant parvenir à déchiffrer. S'il échoue, il ne perçoit rien, mais peut recommencer au bout d'une nouvelle heure s'il le désire.

Déchiffrer un signe

Quand un haut-rêvant a réussi son jet d'EMPATHIE et a donc perçu un signe, il vous faut, en tant que gardien des rêves, en déterminer la teneur : en quelle case des TMR il peut être lu et à quelle difficulté.

Case des TMR. Jouez 3d6 sur la table des TMR. Si par exemple vous obtenez 7, le signe devra être déchiffré dans une case de Mont.

Table des TMR (3d6)

3	Fleuve
4	Lac
5	Désolation
6	Gouffre
7	Mont
8	Colline
9	Cité
10-11	Sanctuaire
12	Plaine
13	Pont
14	Forêt
15	Désert
16	Nécropole
17	Marais
18	Fleuve

Difficulté. Déterminez-la en jetant 1d8. Si par exemple vous obtenez 4, ce sera une difficulté -4.

Dès que le haut-rêvant a perçu un signe (jet d'EMPATHIE réussi), il doit monter en TMR et découvrir en quel genre de case le signe peut être déchiffré. S'il est sur une bonne case, indiquez-le lui aussitôt en lui disant : «Tu sens une résonance...», puis indiquez-lui la difficulté. S'il n'est pas sur une bonne case, contentez-vous de lui dire : «Tu ne sens rien...» Le haut-rêvant doit alors se déplacer vers une autre case, au jugé, et le même processus recommence. Toutefois, la présence du signe draconic étant *fugitive*, le haut-rêvant n'a droit qu'à 7 rounds : une case et un essai par round. S'il n'a toujours pas réussi à découvrir le bon genre de case au bout de 7 rounds, le signe s'évanouit. Le haut-rêvant s'en rend compte aussitôt et n'a plus qu'à quitter les TMR, bredouille.

Si le haut-rêvant entre dans une case de Fleuve, Lac ou Marais, il doit d'abord la maîtriser. Ce n'est qu'une fois fait que vous lui indiquez s'il sent une résonance ou non. Si le haut-rêvant ne maîtrise pas la case (ce qui lui fait quitter les TMR), il peut remonter et recommencer, mais c'est un round de perdu.

Quand il est enfin sur une bonne case (éventuellement maîtrisée), le haut-rêvant joue un jet d'INTELLECT/Draconic à la difficulté indiquée. Si ce jet réussit, il quitte les TMR en gagnant un nombre de points de sort égal à deux fois la difficulté. Pour une difficulté -4, par exemple, il gagne 8 points. Ces points de sort sont gagnés pour la voie de Draconic utilisée. Si le jet échoue, le haut-rêvant quitte pareillement les TMR, mais sans gagner aucun point.

Part. Le haut-rêvant gagne 50% de points de sort en plus. Par exemple 12 points au lieu de 8.

Ech.T. Non seulement il ne gagne rien, mais il reçoit une queue de Dragon.

Qu'on parvienne ou non à le déchiffrer, on ne peut *percevoir* qu'un seul signe draconic par jour.

Acquisition d'un nouveau sort

Chaque nouveau sort coûte un nombre de points de sort égal à 10 fois sa difficulté (en positif). Un sort de difficulté -5 (R-5), par exemple, comme Miroirs ou Peur, coûte 50 points.

Quand un haut-rêvant a suffisamment de points de sort dans une voie pour acquérir un nouveau sort de cette voie, il doit monter en TMR et se rendre dans une case du genre exigé par le sort qu'il convoite. Là, il joue un jet d'INTELLECT/Draconic à la difficulté du sort en question. Pour découvrir le sort de Miroirs, par exemple, il joue INTELLECT/Oniros à -5. Pour découvrir Peur, il joue INTELLECT/Hypnos à -5. En fait, il accomplit les mêmes démarches que s'il lançait le sort, sauf qu'il utilise INTELLECT à la place de RÊVE.

Si son jet réussit, il dépense les points de sort nécessaires (50 points dans notre exemple) et quittant les TMR, il possède maintenant le sort désiré. Le joueur peut l'inscrire sur sa feuille de personnage et sera désormais capable de le lancer comme les sorts choisis au départ. (Noter qu'aucun effet ne se produit suite au jet d'INTELLECT, ni dépense de points de rêve : le sort n'est pas lancé, il n'est qu'acquis.)

Si le jet échoue, le haut-rêvant quitte les TMR sans avoir acquis le sort, et il dépense pour rien 1 point de sort dans la voie concernée. S'il lui reste assez de points de sort pour le sort convoité, il peut recommencer aussitôt. Sinon, il devra attendre d'avoir à nouveau gagné au moins un autre point de sort.

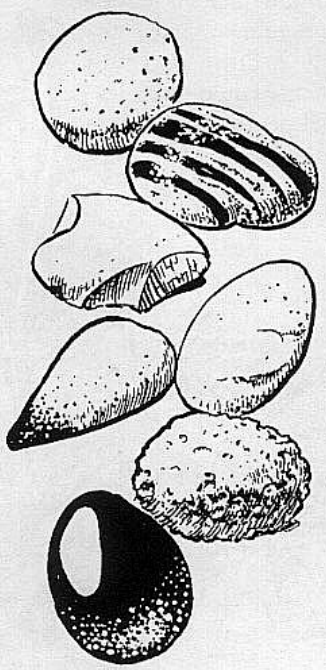
Part. Si le jet obtient une réussite particulière, le haut-rêvant ne dépense que la moitié des points de sort nécessaires (dans notre exemple, 25 points).

Ech.T. Si le jet obtient un échec total, non seulement le sort n'est pas acquis, mais le haut-rêvant dépense en pure perte 10% des points de sort nécessaires (dans notre exemple, 5 points).

Signes durables

Il existe aussi des signes draconics *durables*. On les trouve généralement sur les pierres et les rochers, dont la texture ou les veinures semblent évoquer pour les haut-rêvants une signification particulière. Comme les signes fugitifs, les signes durables doivent être déchiffrés dans un certain genre de case des TMR, à une certaine difficulté. La différence est que le nombre d'essais est sans limite. Ces signes existaient avant que le haut-rêvant ne les découvre, ils seront encore là après lui.

Les signes durables sont très rares. Quand il en existe, c'est indiqué dans le scénario ainsi que la façon dont les personnages peuvent les découvrir.



Phil était lancé dans la description du paysage. Maintenant très à l'aise dans sa fonction de gardien des rêves, il ne lésinait pas sur les détails :

— Vous voyez des fleurs partout, qui poussent parmi les herbes, avec plein d'abeilles qui butinent...

Pour Florence, ce fut comme un déclic.

— Est-ce que je peux tenter de lire un signe draconic dans la danse des abeilles ? demanda-t-elle.

— Oui, mais tu dois les contempler pendant une heure.

— D'accord.

— Si j'ai bien compris, maugréa Boris, on s'arrête pendant toute une heure pendant que mademoiselle s'intéresse aux abeilles !

— Ecoute, Robin, c'est très important pour moi...

Une heure plus tard, la joueuse réussit son jet d'EMPATHIE à zéro.

— La danse des abeilles te semble signifier quelque chose, indiqua Phil.

Sur quoi il joua 3d6 et obtint 14 : forêt. Puis 1d8 qui donna 5, difficulté -5.

— Je monte en TMR, déclara la haut-rêvante. Je dépense normalement 1 point de rêve et je retrouve mon demi-rêve où je l'ai laissé : en cité Venin J3.

— Tu ne sens rien.

— Je vais en I3, en monts Grinçants.

— Tu ne sens rien.

— En H2, collines de Parta.

— Toujours rien.

— Aïe ! plus que quatre rounds. Je redescend en H3, forêt de Gamma.

— Tu sens une résonance, difficulté -5.

— Je joue donc un jet d'INTELLECT à -5.

— Oui, mais avec une compétence de Draconic de ton choix. Je te rappelle que si tu gagnes des points, ce sera pour des sorts de cette voie-là.

— J'aimerais acquérir Purification pour ré-enchanter les potions. Il me faut donc des points de sort en Narcos.

— Alors joue INTELLECT/Narcos à -5.

La joueuse fit rouler les dés et obtint une réussite normale.

— Tu gagnes 10 points de sort en Narcos, conclut Phil.

— Génial ! Je regarde maintenant les nuages pendant une heure.

Le gardien des rêves dut tempérer son enthousiasme :

— Ce serait en pure perte. Ton empathie a des limites et n'est capable de percevoir un signe draconic qu'une seule fois par jour.

— Alors, en route ! firent les trois autres joueurs d'une seule voix.

MAGIE D'AUTREFOIS

Nitouche a l'air grave, préoccupé.

« Je ne voudrais pas vous effrayer, dit-elle, mais je vous conseille la plus grande prudence avec cette tour dans la forêt. Il s'y trouve peut-être des vestiges de la magie d'autrefois.»

L'avertissement fait écarquiller les yeux des trois autres voyageurs.

« De la magie maléfique ? demande Robin.

— Pas forcément. Mais si la tour a appartenu à un haut-rêvant, elle peut être encore défendue. Autrefois, on savait rendre les zones d'Oniros permanentes ou en faire de très grandes. On connaissait même des sorts comme la téléportation, qui vous emporte directement d'un lieu à un autre.

— Comme une déchirure du rêve ? demande Mestrel.

— Oui, sauf qu'on reste dans le même rêve. Et puis il y a aussi les pièges de Thanatos qui distillent la mort. Et puis il y a aussi...

— Ecoutez, lance alors Robin, si on cherchait plutôt un village ?»

Mestrel et Brucelin ne répondent rien, mais on sent qu'il ne faudrait pas beaucoup les pousser pour qu'ils acceptent cette idée.

« Mais attendez ! dit encore Nitouche. Il y a peut-être aussi des objets magiques ! Que dirais-tu, Brucelin d'une épée enchantée qui t'aide à combattre deux fois mieux ?

— Ça existe ?

— Ça a existé. J'en ai entendu parler...

— Alors allons-y ! rugit le voyageur combattant. Après tout, nous sommes des voyageurs, pas des poules mouillées !...»

Chaque fois qu'existe un vestige de la magie d'autrefois, c'est indiqué dans le scénario, cela fait partie des *pièges* ou des *trésors*. Qu'il vous suffise de vous familiariser avec les plus courants.

Les pièges

Ce sont le plus souvent des zones d'Oniros rendues permanentes et faisant parfois plus de trois mètres de diamètre. Imaginez une zone de Métal en eau. Si un personnage y pénètre, tout ce qu'il porte de métal (pièces de monnaie, armes, etc.) se liquéfie instantanément. Il existait aussi d'autres transmutations élémentales, comme Métal en Bois par exemple. Ce serait bête de se retrouver avec une épée en bois et une bourse pleine de pièces de bois ! D'autres pièges sont plus spécifiques et sont alors décrits en détail.

Les griffes de Thanatos. Les haut-rêvants du cauchemar enchantaient parfois des objets dans le seul but de nuire. Ils y posaient des *griffes de Thanatos*. Quand un personnage touche un tel objet, il perd aussitôt autant de points de vie qu'il y a de *griffes*, chaque point de vie perdu s'accompagnant de la perte de 1d6 points d'endurance. Il n'y a aucun jet de résistance contre cela.

Dans le doute sur la présence d'une zone ou d'un maléfice de Thanatos, les haut-rêvants ont intérêt à lancer un rituel de Détection d'Aura, voire de Lecture d'Aura pour identifier complètement la magie existante. Pour annuler une griffe de Thanatos, il faut se rendre en TMR dans la nécropole spécifique où elle a été accomplie, et la difficulté de l'annulation est de -8.

On peut annuler pareillement des zones, même rendues permanentes, en accomplissant Annulation de Magie dans la case spé-

cifique des TMR où la zone a été produite. La difficulté est la même que celle du sort de zone à annuler.

Les trésors

Les objets magiques les plus courants sont les *armes magiques*, les *amulettes de protection* et les objets capables de *lancer un sort*, comme les baguettes magiques par exemple.

Armes magiques. Elles ont été enchantées en leur conférant ce qu'on appelait des *écailles d'efficacité*. Chaque *écaille* donne un bonus de +1 en combat, attaque ou parade, et augmente le +dom de +1 jusqu'à un maximum du double du +dom normal de l'arme. Soit par exemple une *dague +4*. Son possesseur bénéficie d'un bonus de +4 à toutes ses attaques (comme s'il possédait lui-même 4 niveaux de plus en compétence) ; et quand il touche, le +dom de son attaque est majoré de +2 (le double d'une dague normale).

Amulettes. Elles ont reçu ce qu'on appelait des *écailles de protection*. Chaque écaille diminue de 1 le jet d'encaissement de son possesseur, comme une protection d'armure supplémentaire. Soit un personnage vêtu de cuir souple (protection 2) et portant une amulette +3. S'il est touché en combat, il pourra soustraire 2 + 3 = 5 à son jet d'encaissement. Les écailles de protection sont parfois spécifiques : certaines ne protègent que des lames (dagues, haches, épées, etc.), d'autres ne protègent que des projectiles, d'autres ne protègent que des armes naturelles (poings, griffes, crocs, cornes, etc.).

Baguettes magiques. Ces objets, qu'ils aient ou non la forme réelle de baguettes, sont capables de lancer le sort qui leur a été *programmé*. Ils ne peuvent pas lancer autre chose. Pour déclencher le sort, le possesseur n'a qu'à se concentrer et *vouloir* que le sort parte, il n'y pas de montée en TMR. Cela prend toutefois un round. Au tout début du round suivant, le possesseur de l'objet peut cibler le sort comme tout sort normal.

Dépense de rêve

Il n'y a pas besoin d'être haut-rêvant pour utiliser un objet magique, même un objet capable de lancer un sort. Mais il faut malgré tout dépenser des points de rêve : l'objet fournit le pouvoir, son possesseur fournit l'énergie.

Le coût d'utilisation d'une *arme magique* est de 1 point de rêve par heure d'utilisation tant que l'arme ne cesse d'être tenue et utilisée. Une épée magique peut être utilisée pendant une heure pour la dépense d'un seul point de rêve, mais si elle est lâchée ou remise au fourreau avant la fin de l'heure, puis re-dégainée et réutilisée, un nouveau point de rêve doit être dépensé.

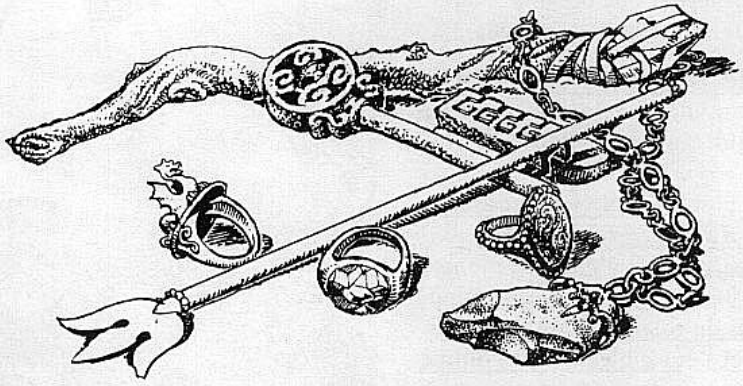
Le coût d'utilisation d'un objet capable de lancer un sort, est égal au coût normal, paramétré, du sort en question. Par exemple, une baguette capable de lancer un sort de Sommeil d'une durée 5 rounds coûte 5 points de rêve à chaque utilisation.

Le coût d'utilisation d'une amulette de protection est de 1 point par heure. Autrement dit, dès qu'une amulette fonctionne, elle coûte un point de rêve à son possesseur, puis peut fonctionner à nouveau un nombre indéfini de fois pendant l'heure qui suit, sans autre coût.

Un personnage non haut-rêvant qui dépense des points de rêve en utilisant un objet magique récupère ces derniers de la même façon qu'un haut-rêvant (1d8 par heure de sommeil). Mais attention ! s'il fait un rêve de Dragon, il devra le maîtriser avec ses seuls *points de rêve*, n'ayant pas de compétence de Draconic. Supposons que Brucelin ait dépensé 1 point de rêve (ce qui lui en laisse 10) et fasse un rêve de Dragon d'une force de 9 durant sa première heure de récupération. Il devra jouer 10 à -9. Autrement dit, ses chances sont minimes d'échapper à une queue de Dragon. Quelle que soit la façon dont on touche à la magie, haut-rêve ou utilisation d'objet magique, ça n'est jamais gratuit.

Identification. Pour identifier un objet magique, connaître le bonus d'une arme, le genre de protection d'une amulette ou le sort que peut lancer un objet, il faut accomplir Lecture d'Aura dans la *cité* spécifique où l'objet a été enchanté. Cette indication est donnée par une première Lecture d'Aura accomplie en sanctuaire.

Objets autonomes. Il existe aussi des objets magiques autonomes, qui fonctionnent sans demander de dépense de points de rêve. Ce ne sont jamais des armes, ni des amulettes ni des baguettes, mais des objets qui réagissent automatiquement, de façon *autonome*, quand ils perçoivent un certain signal pour lequel ils ont été programmés. Par exemple, une porte qui s'ouvre toute seule dès qu'elle entend les mots *sésame, ouvre-toi !* Ces objets, rarissimes, sont toujours décrits en détail dans les scénarios.



LES CRÉATURES

Les créatures de l'univers de *Rêve de Dragon* sont classées en trois sortes : les humanoïdes, où figurent les Humains ; les animaux ; et les entités. Humanoïdes et animaux sont vivants, ils possèdent un coeur, du sang, ils peuvent être blessés et tués. Les entités ne sont constituées que de rêve et obéissent à des règles spéciales.

Il existe une variété illimitée de créatures (la seule limite est l'imagination des scénaristes et des gardiens des rêves). Pour cette raison, vous ne trouverez ci-après que les plus typiques et les plus fréquentes. Il arrive souvent qu'un scénario soit le prétexte à faire découvrir une nouvel animal ou une nouvelle espèce d'humanoïde. Le scénario fournit alors sa description détaillée.

Si vous désirez inventer une nouvelle créature, inspirez-vous de celles qui sont décrites et utilisez la table ci-contre pour déterminer sa TAILLE et son +dom (obtenu d'après la moyenne de TAILLE + FORCE).

Ci-après, le +dom des compétences de combat des modèles présentés (humanoïdes et animaux) indique tout calculé le *+dom de l'attaque* (somme du +dom de l'arme et du +dom personnel du modèle).

Styles d'attaque. Le style d'attaque indiqué pour chaque créature n'est qu'indicatif. Vous pouvez le modifier quand cela vous semble logique. Certaines créatures utilisent un cinquième style d'attaque : *forcené*. Cela correspond à une difficulté -8.

TAILLE	*Poids (kg)*	*+dom*
1	moins de 1	-5
2	1-5	-4
3	6-10	-3
4	11-20	-3
5	21-30	-2
6	31-40	-1
7	41-50	-1
8	51-60	0
9	61-65	0
10	66-70	0
11	71-75	0
12	76-80	+1
13	81-90	+1
14	91-100	+2
15	101-110	+2
16	111-120	+3
17	121-130	+3
18	131-140	+4
19	141-150	+4
20	151-160	+4
21	161-180	+5
22	181-200	+5
23	201-300	+6
24	301-400	+6
25	401-500	+7
26	501-600	+7
27	601-700	+8
28	701-800	+8
29	801-900	+9
30	901-1000	+9
31	1001-1500	+10
32	1501-2000	+11

LES HUMANOÏDES

Tous les humanoïdes ont en commun d'avoir une silhouette «humaine», deux jambes, deux bras, une tête. Ils se servent de leurs mains et parlent (toutes les créatures douées de parole parlent la même langue), mais certaines espèces sont plus évoluées que d'autres.

Comme pour les Humains, les caractéristiques et les compétences peuvent varier d'un individu à l'autre. Les modèles ci-après sont des exemples moyens. Il est possible de modifier leurs caractéristiques et compétences, en plus ou en moins. (Dans les scénarios, par exemple, vous trouverez parfois des Groins ou des Chafouins plus ou moins forts que ceux décrits ici.) Ne sont indiquées que les compétences pour lesquelles il peut y avoir un jet de dés, c'est-à-dire pour les actions impliquant directement les personnages des joueurs.

Chafouin

Description. Les Chafouins sont des humanoïdes de petite taille, d'allure simiesque, glabre, blême et d'aspect huileux. Leur crâne a une forme légèrement aplatie, le lobe de leurs oreilles est très développé ; ils ont des paupières allongées et des yeux jaunâtres. Ils parlent peu, ou mal, avec des sons de gargouillis.

Mœurs. Sauvages, presque animaux, les Chafouins vivent nus, en bandes d'au moins dix individus. Leurs repaires d'élection sont les ruines, les cavernes et tous les endroits où ils peuvent se cacher. Omnivores, il se nourrissent de tout, et toute chair, même humaine, est bonne à manger.

Combat. Lâches et rusés, les Chafouins n'attaquent jamais de front, mais toujours par surprise et quand le rapport de force est d'au moins deux contre un en leur faveur. Ils attaquent généralement *sans risque*, parfois *ferme*, jamais au-dessus.

Gnome

Description. Les Gnomes sont les plus petits des humanoïdes, 90 cm de haut pour 30 kg en moyenne. Hormis leur petite taille, ils sont de morphologie humaine. Les hommes (Gnomes) sont barbus de très bonne heure, et un individu rasé est une rare excentricité. Les femmes (Gnomesses) ne se coupent jamais les cheveux, qu'elles nattent ordinairement. Une chevelure de Gnomesse dénouée lui descend souvent plus bas que les chevilles. Tous sont robustes et particulièrement adroits de leurs mains. Ils ont généralement les cheveux et les yeux clairs.

Mœurs. Les Gnomes sont, selon la légende, les plus anciens des humanoïdes. On leur attribue la découverte de la magie, découverte qui provoqua le premier grand cauchemar des Dragons et leur réveil. Une partie d'entre eux vit maintenant dans des cités troglodytes ou souterraines, d'accès quasiment impossible pour qui n'est pas explicitement invité. Il y défendent farouchement leur culture et leurs traditions. Une autre partie s'est déracinée et vit avec

les Humains dans certaines cités humaines. Sociables quoique discrets et peu bavards, ils font d'excellents artisans. Nombre d'entre eux sont haut-rêvants ; et l'on en trouve aussi parmi les voyageurs.

Combat. Quoique d'un naturel peu vindicatif, les Gnomes savent se battre courageusement s'il le faut, malgré leur manque de puissance. Leur arme de prédilection est une petite épée, forgée par eux-mêmes, et justement appelée épée gnome. Ils se protègent de cuir souple et attaquent généralement *ferme*.

Groin

Description. Les Groins sont des humanoïdes à faciès porcin, dotés de groins, d'où leur nom. Ils ont la peau blême ou rosâtre, recouverte de soies pâles, les yeux minuscules, et de grandes oreilles tombantes comme celles des porcs. Certaines races ont le museau plus allongé, le poil plus sombre, les canines dépassant de la bouche, et tiennent davantage du sanglier. Lourds, trapus, costauds, les Groins ont tout de la brute. Les femmes (les Grouines) ne se distinguent des mâles que par leur énorme paire de mamelles et un volumineux postérieur. Ils parlent mal, écorchant la langue de barbarismes et de syntaxe approximative.

Mœurs. Les Groins sont brutaux, méchants, sales, querelleurs, lubriques, vulgaires, souvent lâches, et (heureusement) plutôt stupides. Aussi nombreux que fréquents (leur rêve d'origine doit être surpeuplé), ils ne cessent de déferler en bandes de pillards, massacrant les animaux, incendiant les maisons, et violant les femmes. Après la tuerie, la fornication est ce qu'ils aiment le plus, et les femmes humaines les excitent tout particulièrement. Ne reconnaissant que la loi du plus fort, ils acceptent temporairement pour chef celui qui cogne le mieux. Avides, ils aiment ce qui brille, mais leur ignorance et leur imbécillité leur font souvent préférer le toc et le tape-à-l'oeil à la valeur réelle.

Chafouin

TAILLE	06	VOLONTÉ	07
CONSTIT.	12	EMPATHIE	10
FORCE	10	RÊVE	10
AGILITÉ	15	Mêlée	12
DEXTÉRITÉ	09	Tir	—
VUE	10	Lancer	09
OUÏE	13	Dérobée	15
VIE	09	+dom	0
ENDURANCE	18	Protection	0

Morsure	niv +3	+dom +1
Esquive	niv +3	

Course +3\ Discrétion, Vigilance, Srv Extérieur, Srv Sous-sol +5.

Gnome

TAILLE	05	VOLONTÉ	11
CONSTIT.	14	EMPATHIE	12
FORCE	07	RÊVE	12
AGILITÉ	11	Mêlée	09
DEXTÉRITÉ	14	Tir	12
VUE	11	Lancer	09
OUÏE	11	Dérobée	13
VIE	10	+dom	-1
ENDURANCE	21	Protection	2

Épée Gnome	niv +2	+dom +1
Esquive	niv +3	

Course 0 \ Discrétion, Vigilance, Commerce, Srv Cité +3.

Groin

TAILLE	13	VOLONTÉ	10
CONSTIT.	14	EMPATHIE	06
FORCE	13	RÊVE	10
AGILITÉ	12	Mêlée	12
DEXTÉRITÉ	09	Tir	09
VUE	10	Lancer	11
OUÏE	10	Dérobée	10
VIE	14	+dom	+1
ENDURANCE	27	Protection	2

Grouine	niv +3	+dom +4
Bouclier	niv +3	
Esquive	niv +3	

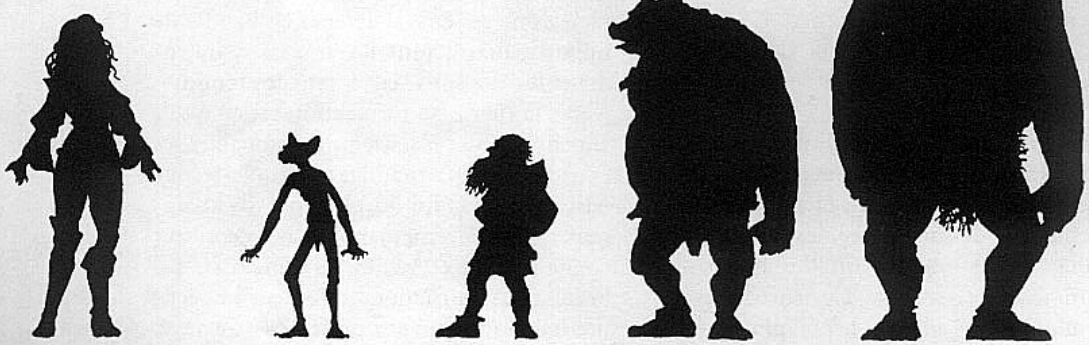
Course +3 \ Discrétion -2 \ Vigilance 0 \ Srv Extérieur +3.

Ogre

TAILLE	15	VOLONTÉ	12
CONSTIT.	15	EMPATHIE	08
FORCE	15	RÊVE	11
AGILITÉ	12	Mêlée	13
DEXTÉRITÉ	11	Tir	—
VUE	10	Lancer	12
OUÏE	10	Dérobée	09
VIE	15	+dom	+2
ENDURANCE	30	Protection	3

Lance courte	niv +4	+dom +4
Javelot	niv +4	+dom +4
Bouclier	niv +4	

Course +3 \ Discrétion, Vigilance, Srv Extérieur +3.



Nitouche Chafouin Gnome Groin Ogre

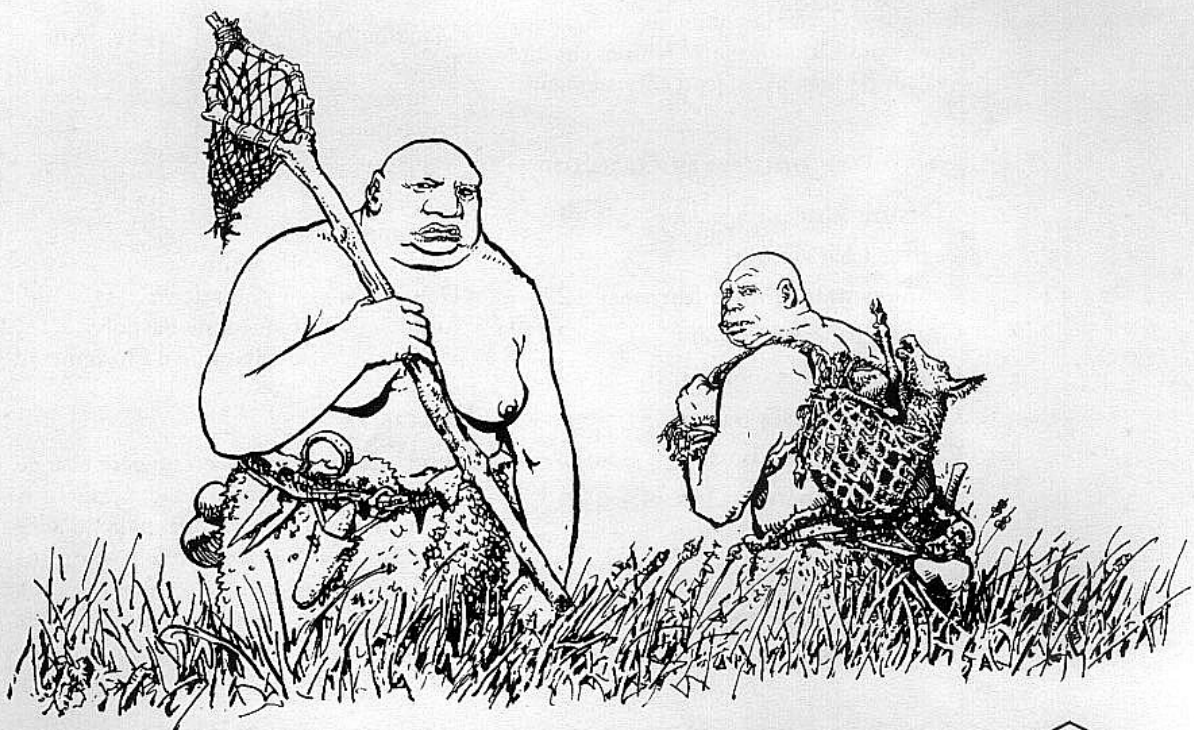
Combat. Quoique pouvant utiliser toutes les armes, les Groins ont rarement des armes de tir ou de lancer. Ils sont le plus souvent armés d'une *grouine*, une masse de combat qu'ils bricolent eux-mêmes en la renforçant de clous et de ferrailles tordues. Ils parent au bouclier, et sont protégés de bric et de broc de morceaux d'armures dépenaillées valant pour 2 points de protection. Ils attaquent généralement *fougueux*.

Ogre

Description. Les Ogres font en moyenne 2,20 m pour 110 kg. Leur faciès et leur morphologie sont grossièrement humains. Mais ils sont laids, avec des traits lourds, des mâchoires saillantes et des yeux jaunes. Chauves de naissance, aussi bien Ogres qu'Ogresses n'ont aucun poil sur le corps à l'exception des cils.

Mœurs. Farouches, distants, peut-être conscients d'être objets d'horreur, les Ogres se mêlent le moins possible aux autres populations. En eux-mêmes, ils se savent bons et doux et ne comprennent pas pourquoi tant de haine. Leurs territoires d'élection sont les collines boisées, les contreforts montagneux où ils peuvent trouver des cavernes. A défaut, ils se construisent des huttes. Ils vivent de chasse et de pêche, se vêtant de cuir et de peaux. Ce qui les fait craindre et haïr, c'est qu'ils dévorent leurs proies encore vivantes. On dit qu'ils aiment la viande «hurlante» et qu'ils sont anthropophages. En réalité, manger de la chair morte est tout aussi impensable que répugnant pour un Ogre, il préférerait se contenter de ronger des racines. Et en ce qui concerne les quelques enfants humains qu'il leur arrive de dévorer, en toute honnêteté de cœur et d'esprit, ils ne voient pas la différence avec un agneau. «C'est gentil aussi, un agneau, et c'est bon aussi...»

Combat. Les Ogres n'utilisent quasiment que la lance et le bouclier. Leur force est telle qu'ils utilisent la même lance courte en mêlée et en lancer en guise de javelot. Leur cuir souple les protège de 2 points, auxquels ils rajoutent 1 point de protection naturelle. Ils attaquent généralement de manière *fougueuse*.



LES ANIMAUX

Les points de vie des animaux sont calculés comme pour les humanoïdes, de même que le +dom personnel. Les points d'endurance sont calculés en faisant la somme de points de vie + CONSTITUTION. Chaque compétence est suivi d'une valeur de caractéristique qui lui est liée. Par exemple, le chrasme a : Mandibules 11 niv +3 \ Esquive 10 niv +3. Cela signifie que son attaque de mandibules est jouée avec 11 en guise de Mêlée, et son esquive avec 10 en guise de Dérobée.

Contrairement aux humanoïdes, il y a peu de variations de caractéristiques ou de compétences chez les animaux. Vous pouvez les modifier de -2 à +2, mais pas davantage. Si vous désirez improviser un animal, basez-vous sur les exemples présentés et utilisez la table suivante pour le +dom des armes naturelles (n'oubliez pas d'y rajouter le +dom personnel).

La protection des animaux ne vient pas d'une armure portée, mais correspond à une *protection naturelle*, due tout autant à l'épaisseur du poil ou du cuir qu'à la morphologie générale. Les animaux vulnérables ont une protection négative (autrement dit, sa valeur est *rajoutée* au jet d'encaissement).

+dom des armes naturelles

Morsure (chat sauvage, loup)	+1
Griffes (chat sauvage)	+1
Grandes mandibules (chrasme)	+2
Grande morsure (tigre)	+2
Grandes griffes (tigre, ours)	+2
Cornes, défenses (sanglier)	+2
Grandes cornes, bois (cerf, glou)	+3
Ruade, piétinement (cheval)	+4

Chrasme

Description. Le chrasme (prononcer krasme) est une sorte de cafard géant à carapace de crabe aux jointures poilues. Il mesure en moyenne 1 m de haut sur 1m50 de long, et peut peser jusqu'à 50 kg. Doté de mandibules acérées et puissantes, il est redouté pour son venin mortel.

Mœurs. Le chrasme vit dans les lieux sombres, cavernes et souterrains, où il se nourrit de tout. On dit même qu'à défaut d'une meilleure chère, il peut se sustenter de cailloux. Il déteste la lumière comme son cousin de petite taille, mais a toutefois un comportement différent : au lieu de fuir, il entre dans une rage féroce et se rue sur le porteur de lumière pour le réduire en charpie. Il attaque généralement *fougueux.*

TAILLE	7	VIE	8
CONSTIT.	9	ENDURANCE	17
FORCE	11		
PERCEPTION	10	+dom	0
VOLONTÉ	3	Protection	4
RÊVE	2		

		niv	*+dom*
Mandibules	11	+3	+2 et venin
Esquive	10	+3	—
Course	11	+3	—
Discrétion	11	+3	—
Vigilance	10	+3	—

Venin	
Malignité	3
Périodicité	1 minute
Dommages	-1 point de vie
Antidotes	Liqueur de Bagdol ou Teinture d'Érozonne

Félorn

Description. Le félorn est un petit chat de l'apparence d'un siamois, au pelage gris mauve, doté d'une grande paire d'ailes duveteuses. Ces ailes sont sur le même principe que celles des chauves-souris, sauf qu'au lieu d'être nues, elles sont couvertes de duvet. Elles ne remplacent pas les membres supérieurs, mais sont en plus des

deux paires de pattes. Le félorn est capable de voler grâce à elles sur d'assez longues distances. Mais chose encore plus étonnante, le félorn parle, et est même très bavard.

Mœurs. Très sociable, le félorn adore la compagnie des Humains et ne demande généralement qu'à se faire adopter. Son grand dilemme est d'adorer le poisson et de détester l'eau, et les Humains pêcheurs le fascinent. S'il parle, son discours est en revanche plutôt insignifiant, et il n'a pratiquement pas de mémoire. Au demeurant adorable, un félorn de compagnie peut vite devenir assez crispant. Le félorn est inoffensif et ne se bat pas.

TAILLE	2	VIE	5
CONSTIT.	8	ENDURANCE	13
FORCE	3		
PERCEPTION	13	+dom	—
VOLONTÉ	10	Protection	-6
RÊVE	11		

		niv	*+dom*
Discrétion	13	+3	—
Vigilance	13	0	—

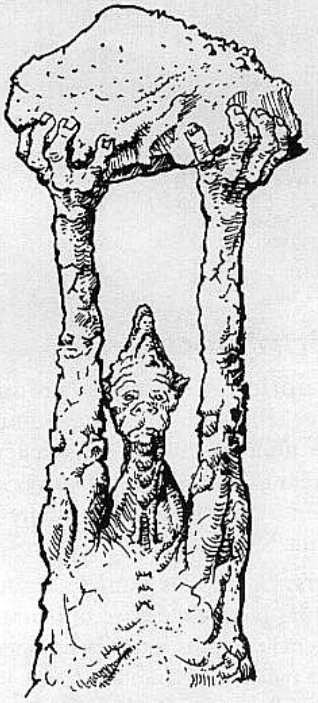
Glou

Description. Les glous sont des créatures anthropomorphes recouvertes de carapaces d'origine minérale, comme les coquillages. Ce ne sont pas des humanoïdes, en ce sens qu'ils n'ont pas de langage. Grands, lourds, ils ont le torse très large, et la tête ornée d'une crête de pierre qu'ils utilisent comme arme en chargeant tête baissée. Quoique malhabiles de leurs mains, ils peuvent lancer de lourdes pierres ou s'en servir pour asséner des coups terribles.

Mœurs. Les glous vivent en haute montagne ou dans les pays de neige et de glace, où ils ne ressentent nullement le froid. Uniquement diurnes, ils dorment la nuit d'un sommeil profond. Les voyageurs qui le savent ne franchissent que de nuit les cols réputés gardés par les glous. Agressifs et omnivores, les glous dévorent la chair de leurs vaincus. Quand ils chargent crête baissée, ils attaquent *fulgurant* ; quand ils frappent à coups de pierre, ils attaquent *fougueux*.

TAILLE	16	VIE	16
CONSTIT.	15	ENDURANCE	31
FORCE	15		
PERCEPTION	10	+dom	+2
VOLONTÉ	8	Protection	4
RÊVE	10		

		niv	*+dom*
Crête	15	+4	+4
Pierre tenue	14	+4	+4
Pierre lancée	10	+3	+3
Esquive	09	+3	—
Course	13	+3	—
Discrétion	10	+3	—
Vigilance	10	+3	—



Grizzal (ours)

Description. Le grizzal est un carnassier plantigrade de grande taille, voisin de l'ours, au pelage épais, au museau allongé et aux membres armés de puissantes griffes non rétractiles. Pouvant dépasser les 2 m

quand il se redresse en position verticale, son poids avoisine les 300 kg.

Mœurs. Carnassier, mais également omnivore, et pouvant se délecter comme l'ours de fruits ou de miel, le grizzal vit essentiellement en forêt, et de préférence en relief rocheux pouvant lui fournir une caverne pour tanière. Solitaires, mâles et femelles ne se rencontrent que brièvement. L'hiver, ils hibernent. Ne recherchant pas systématiquement l'affrontement avec l'homme, le grizzal peut néanmoins être un adversaire fatal. Il attaque généralement *fulgurant* ; mais s'il est blessé, il entre en fureur et attaque *forcené* (-8).

TAILLE	23	VIE	22
CONSTIT.	20	ENDURANCE	42
FORCE	20		
PERCEPTION	11	+dom	+5
VOLONTÉ	8	Protection	3
RÊVE	10		

		niv	*+dom*
Griffes & crocs	16	+5	+7
Esquive	10	+3	—
Course	14	+3	—
Discrétion	11	+3	—
Vigilance	11	+3	—

Lycan (loup)

Description. Le lycan est un canidé de grande taille, au museau pointu, aux oreilles toujours droites, à la queue touffue et pendante, au pelage gris fauve, avec des yeux aux reflets jaunes. Un adulte pèse en moyenne 55 kg.

Mœurs. Comme les loups, les lycans vivent en hordes hiérarchisées, reconnaissant pour chef le mâle le plus fort. Carnassiers et prédateurs redoutés, ils hantent toutes les sortes de forêt. Rassurées par la force que confère leur nombre, les bandes de lycans n'hésitent pas à s'attaquer à l'homme. Les hivers de famine, des meutes entières vont même jusqu'à effectuer des razzias sur les villages. Quand il bondit, le lycan attaque *fougueux* ; autrement, il attaque *ferme*.

TAILLE	8	VIE	10
CONSTIT.	11	ENDURANCE	21
FORCE	12		
PERCEPTION	13	+dom	0
VOLONTÉ	10	Protection	0
RÊVE	10		

		niv	*+dom*
Morsure	13	+4	+1
Esquive	11	+3	—
Course	12	+3	—
Discrétion	12	+3	—
Vigilance	13	+3	—

Oiseau-oracle

Description. L'oiseau-oracle est le plus étonnant des oiseaux : il possède quatre pattes en plus de ses ailes, et il parle. Il a au demeurant l'apparence d'un gros faisan au plumage multicolore, et sa chair est réputée délectable.

Mœurs. A en croire la légende, l'oiseau-oracle sait non seulement parler, mais il dit toujours la vérité, proférant de véritables oracles, d'où son nom. Il peut répondre de façon assez claire sur le présent ou le passé ; en ce qui concerne le futur, ses réponses sont souvent obscures. L'oiseau-oracle ne tolère qu'une seule question et ne fournit qu'une seule réponse. Si on ne lui pose pas de question, il montre des signes d'impatience, l'air de dire : «Allez-vous vous décider à m'interroger, oui ou non ? Si vous croyez que c'est par hasard que je suis là ! J'ai parcouru un long chemin jusqu'à vous, et je n'ai pas que ça à faire !...» Et si on ne lui pose décidément aucune question, il reprend son vol et on ne le revoit plus. On affirme par ailleurs que tuer un oiseau-oracle porte une terrible malchance. Il ne combat jamais.

TAILLE	2	VIE	3
CONSTIT.	4	ENDURANCE	7
FORCE	1		
PERCEPTION	15	+dom	—
VOLONTÉ	17	Protection	-8
RÊVE	18		

Sirène

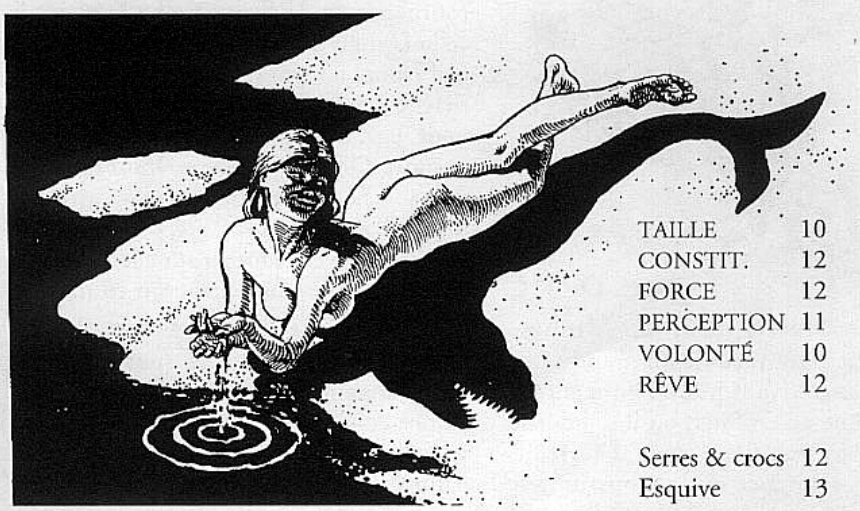
Description. La sirène est un mammifère aquatique voisin de l'otarie, mais doté d'une mâchoire de requin et de longs membres supérieurs se terminant par des serres. Quoique respirant par des poumons, elle peut tenir sous l'eau plusieurs dizaines de minutes. Sa peau est épaisse, cuireuse. Elle pèse en moyenne 70 kg.

Mœurs. Les sirènes vivent en eau peu profonde, indifféremment douce ou salée (rivages marins, lacs, marais), en colonies pouvant compter jusqu'à une douzaine d'individus. Elles se nourrissent normalement de poissons et de mollusques, mais la chair humaine est ce qu'elles préfèrent. Pour s'en procurer, elles possèdent deux terribles pouvoirs innés, un chant attractif et une illusion, ce qui fait d'elles l'un des plus meurtriers exemples de créatures thanataires.

Chant. La sirène a un chant attractif pouvant porter jusqu'à 50 m. Toute personne, homme ou femme, percevant ce chant, même faible et lointain, doit tenter un jet de VOLONTÉ à -3. Sur toute réussite, le personnage est libre de sa décision ; sur tout échec, il est irrésistiblement attiré vers la source du chant. Quand plusieurs sirènes chantent simultanément, le jet de VOLONTÉ est global pour tous les chants : soit l'on résiste à tous, soit l'on ne résiste à aucun.

Illusion. La sirène peut lancer sur elle une illusion visuelle faisant croire qu'elle est une jolie fille nue surprise en train de se baigner. Contrairement aux illusions d'Hypnos, l'illusion des sirènes donne lieu à un jet de résistance standard (points de rêve à -8). Comme pour les chants, ce JR est global : s'il réussit, toutes les sirènes apparaissent sous leur véritable apparence ; s'il échoue, toutes sont perçues sous leur apparence illusoire.

Alternatives. Si la VOLONTÉ résiste au chant tandis que le JR relatif à l'illusion échoue, le personnage voit des filles au lieu de monstres, mais est libre de ses décisions. En cas de jet de VOLONTÉ échoué mais de JR réussi, les sirènes étant vues sous leur jour véritable, le chant n'a plus aucun effet. Dès qu'un personnage est blessé par une sirène, celle-ci (et toutes les autres) reprennent pour lui, et pour lui seul, leur apparence de monstre (et le chant ne fait plus effet non plus sur lui). Un personnage féminin ne résistant pas au chant (ni à l'illusion) se jette tout de même dans les bras des sirènes, quand bien même un tel personnage n'a (en principe) aucune raison d'être attiré par une fille. Quand un personnage croit s'approcher d'une fille et que la sirène l'agresse, le monstre attaque *fulgurant* et réussit toujours son attaque (sans jet de dés). Pour les autres rounds, la sirène attaque *ferme*.



TAILLE	10	VIE	11
CONSTIT.	12	ENDURANCE	23
FORCE	12		
PERCEPTION	11	+dom	0
VOLONTÉ	10	Protection	2
RÊVE	12		

		niv	*+dom*
Serres & crocs	12	+3	+2
Esquive	13	+3	—

Tigre vert

Description & Mœurs. Le tigre vert est un grand félin carnassier vivant indifféremment en plaine herbue ou en forêt, où il se nourrit de gros gibier : antilope, daim, chevreuil. Il doit son nom à ce que sa fourrure est rayée vert et brun au lieu de jaune et noir, ce qui lui assure un excellent camouflage. Il s'attaque à l'homme comme à n'importe quelle créature plus petite que lui. Sa fourrure magnifique est très recherchée. Un individu adulte pèse dans les 300 kg. Discret, silencieux, sa tactique consiste à s'approcher inaperçu de sa proie, puis à bondir. Sa première attaque, lorsqu'il bondit, est de style *fulgurant*. Ensuite, il attaque *fougueux*, à moins qu'il ne soit blessé, auquel cas il attaque *forcené*.

TAILLE	23	VIE	22
CONSTIT.	20	ENDURANCE	42
FORCE	21		
PERCEPTION	15	+dom	+5
VOLONTÉ	15	Protection	4
RÊVE	12		

		niv	*+dom*
Griffes & crocs	16	+5	+7
Esquive	12	+4	—
Course	14	+4	—
Discrétion	15	+4	—
Vigilance	15	+4	—

Tournedent

Description. Le tournedent figure parmi les plus hideux des animaux de cauchemar. C'est une énorme créature bipède, vaguement anthropomorphe, recouverte de plaques cornées extrêmement dures. Le tournedent n'a pas de tête : à la place de celle-ci, rien qu'une boursouflure avec un oeil jaune, un oeil devant et un autre derrière. En guise de mains, ses bras se terminent par une gueule plantée de crocs pointus. On les appelle ses *bras-bouches*. Il doit son nom à ce que toutes ses articulations, coude, genou, etc., et donc ses gueules, peuvent tourner sur elles-mêmes à 360 degrés. Le tournedent fait en moyenne 3 m de haut pour 800 kg.

Mœurs. Les tournedents sont heureusement rarissimes et ne hantent que les désolations et autres lieux où Thanatos a laissé son empreinte. Ils possèdent un pouvoir naturel de non agressivité s'appliquant aux

humanoïdes. La victime doit jouer un jet de résistance standard, points de rêve à -8, et en cas d'échec, réussir un jet de VOLONTÉ à -3 pour pouvoir attaquer le tournedent. Le JR n'est à jouer qu'une seule fois, et en cas d'échec, le jet de VOLONTÉ est à jouer tous les rounds. La non agressivité ne s'applique qu'à l'égard du tournedent qui l'a lancée, et il ne peut pas ré-utiliser son pouvoir sur un personnage qui a réussi son JR. En combat, les bras-bouches du tournedent sont capables de parer comme s'ils étaient des épées. Le tournedent attaque toujours *forcené.*

TAILLE	28	VIE	26
CONSTIT.	23	ENDURANCE	49
FORCE	23		
PERCEPTION	14	+dom	+7
VOLONTÉ	12	Protection	8
RÊVE	12		

		niv	*+dom*
Bras-bouche	18	+6	+9
Esquive	12	+3	—
Course	12	+3	—
Vigilance	14	+3	—

patte centrale pour se reposer sur les extérieures. Durant le processus, une zyglute sur deux oublie où elle en est avec ses pattes et replie la centrale avant de déployer les autres, avec pour résultat de se casser la figure dans un concert de *coin-coin* mortifié. Dans certaines régions, la zyglute est domestiquée pour servir de monture. La zyglute ne donne des coups de bec qu'acculée en désespoir de cause, elle attaque alors *ferme.*

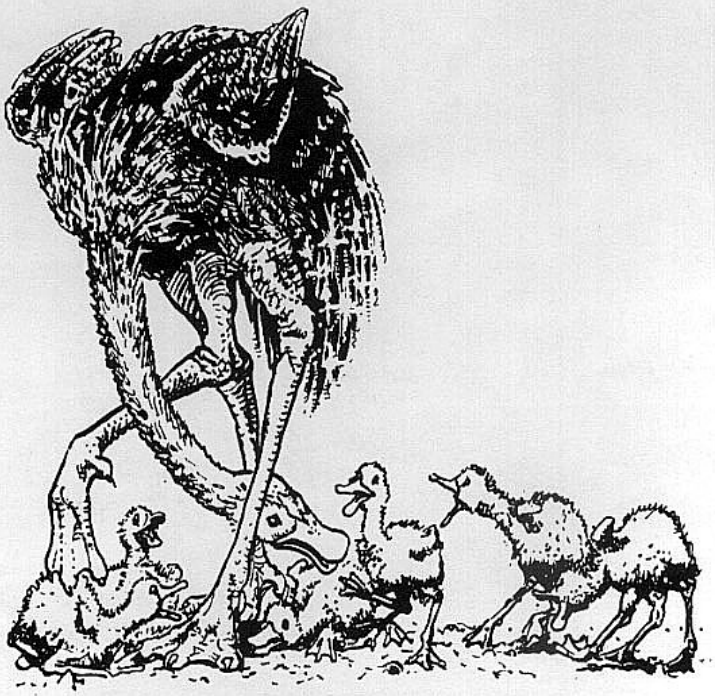
TAILLE	12	VIE	12
CONSTIT.	12	ENDURANCE	24
FORCE	12		
PERCEPTION	9	+dom	+1
VOLONTÉ	4	Protection	0
RÊVE	10		

		niv	*+dom*
Coup de bec	9	0	+1
Esquive	9	0	—
Course	11	+3	—
Vigilance	9	0	—

Zyglute

Description. La zyglute est un grand échassier de la taille d'une autruche, dotée de trois pattes parallèles et de deux minuscules ailes qui ne lui servent qu'à voleter. Son bec est arrondi et plat comme celui d'un canard, dont elle possède le cri. Ses plumes sont gris noir, sauf celles de sa queue qui sont d'un splendide rouge vermillon pailleté d'argent.

Mœurs. Les zyglutes vivent en colonies nombreuses dans les plaines à tendance marécageuse. Elles se nourrissent de larves et de plantes aquatiques. Craintives, dépourvues d'agressivité, elles sont en général d'une rare stupidité. Nombre d'échassiers se reposent en repliant alternativement une patte ; les zyglutes, qui en ont trois, replient les deux pattes extérieures pour se reposer sur la patte centrale ; puis quand celle-ci est fatiguée à son tour, replient la



LES ENTITÉS DE CAUCHEMAR

Au début du Troisième Age, les Dragons se sont rendormis, mais le grand cauchemar est encore proche, le sommeil est encore agité, l'effroi n'est pas dissipé. Il arrive que les courants résiduels du cauchemar s'incarnent spontanément, en rêves non voulus. Ce sont les entités de cauchemar. Il en existe de deux sortes : les entités incarnées et les entités non incarnées.

Les entités incarnées n'ont que deux caractéristiques : TAILLE et RÊVE. Elles n'ont pas de points de vie, uniquement des points d'endurance, calculés en faisant la somme de TAILLE + RÊVE. Leurs caractéristiques de combat sont obtenues en faisant la moyenne de TAILLE + RÊVE, et celle de dérobée en faisant la moyenne de (21 - TAILLE) + RÊVE. Leur +dom personnel est obtenu sur la table standard d'après la moyenne de TAILLE + RÊVE.

Leurs niveaux de compétence d'attaque et d'esquive dépendent uniquement de leur RÊVE, selon la table ci-après.

Rêve	*Niveau*
2	-4
3	-3
4	-2
5	-1
6-10	0
11-12	+1
13-14	+2
15-16	+3
17-18	+4
19-20	+5
21-22	+6
23-24	+7
25-26	+8
27-28	+9
29-30	+10

Encaissement. Quand une entité est touchée, elle joue normalement un jet d'encaissement, mais ne subit que les pertes d'endurance indiquées (elle n'a pas de points de vie et les blessures ne comptent pas pour elle). Toutefois, un 20 ou + n'élimine pas toute l'endurance mais cause une perte de 3d6 ou plus. Ainsi un jet d'encaissement de 21 cause une perte de 3d6+1 points d'endurance, un encaissement de 22, une perte de 3d6+2, etc. Quand son endurance arrive à zéro, l'entité se dématérialise et disparaît, ne laissant que les débris matériels ayant servi à son incarnation (touffe de poils, ossements, etc.).

Protection. Une attaque réussie contre une entité doit être confirmée par un jet de *points actuels de rêve* avec une difficulté égale (en négatif) au niveau de l'entité. Le Draconic n'est pas utilisé. Si ce jet échoue, l'attaque est automatiquement déviée sans que l'entité ait eu besoin d'esquiver. S'il réussit, l'entité doit tenter d'esquiver, et en cas d'échec, elle encaisse les dommages. Ce jet de rêve, pour briser la protection, n'est à réussir qu'une seule fois par entité et par combattant. Les entités ne sont jamais affectées par les sorts d'Hypnos et de Thanatos.

Chien de la mort

Description. Le chien de la mort est un énorme chien noir, d'une taille apparente correspondant à 75 kg, hurlant et baveux, babines retroussées sur des crocs luisants.

Mœurs. On dit que les chiens de la mort sont le produit des hurlements à la mort des chiens normaux. Ils ne se matérialisent qu'à la tombée de la nuit et disparaissent automatiquement au lever du soleil, comme effacés, ne laissant derrière eux que quelques poils de chien. Entre temps, durant la nuit, ils se rassemblent en meutes hurlantes, cherchant à causer le plus grand dommage possible. Ils attaquent *fougueux*.

TAILLE	11	ENDURANCE	24
RÊVE	13	+dom	+1
Niveau	+2		
		niv	*+dom*
Crocs	12	+2	+2
Esquive	11	+2	—

Quauquemaire

Description. Le quauquemaire est un coq géant, au plumage mité de couleur gris poussière, d'un poids apparent de 140 kg, et d'une hauteur pouvant dépasser 3 m. Ses griffes, ergots et becs, sont des armes meurtrières.

Mœurs. Les quauquemaires hantent les endroits lugubres et désolés, les ruines principalement. Ils chantent au coucher du soleil, et leur chant est lugubre, prometteur d'angoisse et de cauchemar. Les quauquemaires s'incarnent à partir de quelques plumes, qui sont leurs seuls vestiges une fois qu'ils sont détruits. Ils attaquent *fulgurant.*

TAILLE	18	ENDURANCE	36
RÊVE	18	+dom	+4
Niveau	+4		
		niv	*+dom*
Bec & griffes	18	+4	+6
Esquive	10	+4	—

Zombi

Description. Les zombis s'incarnent à partir de cadavres ou d'ossements. Ce sont souvent des entités artificielles, créées par des haut-rêvants de Thanatos (voir *LA MAGIE*). Leur caractéristique RÊVE ne peut jamais être supérieure à leur caractéristique TAILLE. Ils combattent avec leurs mains aux ongles étonnamment durs (+dom +1).

Mœurs. Les zombis sont usuellement aux ordres d'un haut-rêvant et n'agissent que par rapport à des ordres donnés. Mais il arrive que des zombis échappent au contrôle de leur maître. Ils deviennent alors des *zombis sauvages*, et se comportent alors comme toute entité de cauchemar, provoquant mort et destruction. Une fois l'entité détruite, le cadavre utilisé se putréfie instantanément. Les zombis attaquent généralement *ferme.*

TAILLE	12	ENDURANCE	24
RÊVE	12	+dom	+2
Niveau	+1		
		niv	*+dom*
Griffes	12	+1	+2
Esquive	10	+1	—

ENTITÉS DE CAUCHEMAR NON INCARNÉES

Il est des courants lourds du cauchemar qui cherchent à s'incarner, non pas dans de la matière inerte comme les quauquemaires ou les chiens de la mort, mais dans une créature vivante et consciente. Ces entités sont dites *non incarnées*. Elles apparaissent sous la forme de spectres fantomatiques de silhouette humanoïde. Pour s'incarner, elles tentent de *posséder* leur victime.

Caractéristique et niveau. Les entités de cauchemar non incarnées (ECNI) n'ont qu'une seule caractéristique, REVE, et un *niveau* de possession dépendant de leur REVE (même table que les entités incarnées).

Dès qu'un personnage se trouve à moins de 3 m d'une entité non incarnée, celle-ci l'enveloppe instantanément de son spectre, et tente de la posséder. La victime joue alors un jet de points actuels de rêve avec une difficulté égale (en négatif) au niveau de l'entité. Les haut-rêvants peuvent utiliser le Draconic comme compétence (les autres ne jouent que rêve à la difficulté). Jet réussi = la possession avorte et l'entité se dissout. Jet échoué = la victime est possédée. La possession durera jusqu'à ce qu'elle soit exorcisée par un haut-rêvant. On ne peut pas s'exorciser soi-même.

Exorcisme. Le haut-rêvant doit effectuer une Lecture d'Aura sur la victime pour déterminer à quelle case des TMR est sensibilisée l'entité. Puis il doit se rendre sur cette case et y pratiquer un rituel d'Annulation de Magie R-7 (difficulté -7), en dépensant autant de points de rêve que la caractéristique REVE de l'entité. L'exorcisme peut être accompli en plusieurs fois, mais l'entité regagne automatiquement 1 point de rêve à la fin de chaque heure du Château Dormant. La case de TMR où doit avoir lieu l'exorcisme peut être n'importe quelle terre à l'exclusion de Fleuve, Lac et Marais. Une fois l'exorcisme accompli, la victime redevient en tout point normale.

Mort d'un possédé. A la mort d'un personnage possédé, l'entité se retrouve désincarnée. Retrouvant son autonomie, elle cherche alors à posséder quelqu'un d'autre. Au passage, toutefois, son REVE augmente de 1. C'est ainsi que, de possession en possession, les ECNI deviennent de plus en plus fortes.

Désespoir

Le désespoir est une ECNI présentant l'aspect d'un fantôme verdâtre, humanoïde, aux traits ravagés par le chagrin.

Possession. La victime d'un désespoir présente elle-même tous les signes du plus profond désespoir, sanglotant, se frappant la poitrine et s'arrachant les cheveux. Avant toute action requerrant un jet de dés, la victime doit jouer un jet de VOLONTÉ à zéro. Si ce jet échoue, elle n'agit pas et se contente de pleurer.

RÊVE	14
Possession	+2

Haine

La haine est une ECNI au spectre rouge, avec des traits déformés par la haine.

Possession. Un possédé par la haine se met à haïr tout le monde sans exception. Dès qu'il se sent lésé, offensé, victime d'un tort même insignifiant, il faut qu'il se venge et que sa vengeance soit mortelle. Il peut jouer un jet de VOLONTÉ à zéro. Si le jet réussit, il peut encore laisser couver sa haine ; s'il échoue, il doit agir immédiatement. (Il est conseillé que le gardien des rêves prenne alors le contrôle du personnage s'il s'agit d'un personnage de joueur.)

RÊVE	14
Possession	+2

La Magie

Ce chapitre explique le fonctionnement de la magie. Comment lancer un sort en dépensant du rêve, comment récupérer ce rêve. On y trouve la liste et le libellé de nombreux sorts disponibles pour les haut-rêvants ainsi que les périls mentaux qui les guettent.

LES PRINCIPES

Pour influencer les Grands Rêveurs en sorte qu'ils rêvent le monde différemment, les haut-rêvants doivent posséder deux choses distinctes : la connaissance du Draconic et des sorts.

Le Draconic

On pourrait l'appeler la *langue des Dragons.* C'est en l'utilisant que les haut-rêvants parviennent à influencer les Grands Rêveurs. Toutefois, ce n'est pas une langue à proprement parler, il n'existe aucun son ni aucun symbole visuel pour la représenter. C'est simplement l'expression supérieure du rêve des Dragons. Les haut-rêvants le déchiffrent dans la nature, en contemplant les pierres, les arbres, l'eau qui coule, les nuages, etc. Ainsi augmentent-ils leur savoir du rêve des Dragons et peuvent-ils l'utiliser pour faire acte de magie. Pour cela, il leur faut *le don de haut-rêve.* Faute de ce don, la nature est muette et l'on n'y déchiffre rien. Si vous choisissez de jouer un haut-rêvant, cela signifie que votre personnage a reçu ce don au cours de son enfance.

Le Draconic est tellement complexe qu'on ne saurait le comprendre dans son ensemble. Pour en tirer parti, le haut-rêvant doit l'envi-

sager selon un certain angle de compréhension. Ces angles de compréhension sont ce que l'on nomme les *voies du Draconic*. Elles sont au nombre de trois. Pratiquement, c'est comme si le Draconic était un message crypté qui pourrait être déchiffré au moyen de trois clés différentes, chacune fournissant sa propre interprétation.

Les trois voies sont la *voie d'Oniros* qui permet des effets magiques limités au monde inanimé, la *voie d'Hypnos* qui permet d'influencer les créatures par la suggestion et l'illusion, et la *voie de Narcos* qui permet d'enchanter la matière pour la rendre magique.

Il en existe en réalité une quatrième, la *voie de Thanatos*, qui est celle du cauchemar et de la mort. Elle permet les envoûtements, la création de zombis et autres maléfices. Les voyageurs rencontreront peut-être des magiciens de Thanatos sur leur chemin ; mais en ce qui les concerne, cette voie leur est inconnue et ils ne peuvent la pratiquer au départ.

En termes de règles, chaque voie du Draconic est une compétence à part entière.

Les sorts

Chaque sort correspond à un effet magique bien précis, limité dans l'espace et dans le temps. Les haut-rêvants ne peuvent produire que l'effet magique des sorts qu'ils connaissent.

Chaque sort est affilié à une voie du Draconic, et à chacun correspond une difficulté, définie une fois pour toutes et indiquée dans son libellé. La caractéristique utilisée pour lancer un sort est toujours RÊVE. Cela dit, lancer un sort s'effectue comme n'importe quelle action par un jet de pourcentage sur la table de Résolution :

CARACTÉRISTIQUE/(Compétence)
+ (Difficulté)

en l'occurrence :

RÊVE/(Voie de Draconic)
+ (Difficulté du sort à lancer)

Les points de rêve

Pour que son influence opère, le haut-rêvant doit libérer une certaine quantité d'énergie. En termes de règles, il dépense des *points de rêve*. Pour chaque sort est indiqué dans son libellé le nombre de points de rêve à dépenser. Quand un haut-rêvant n'a plus assez de points de rêve, il ne peut plus lancer de sorts. Il devra attendre de les avoir récupérés. Cela se fait en dormant et en rêvant. Au départ, le nombre de points de rêve que possède un haut-rêvant est égal à sa caractéristique RÊVE.

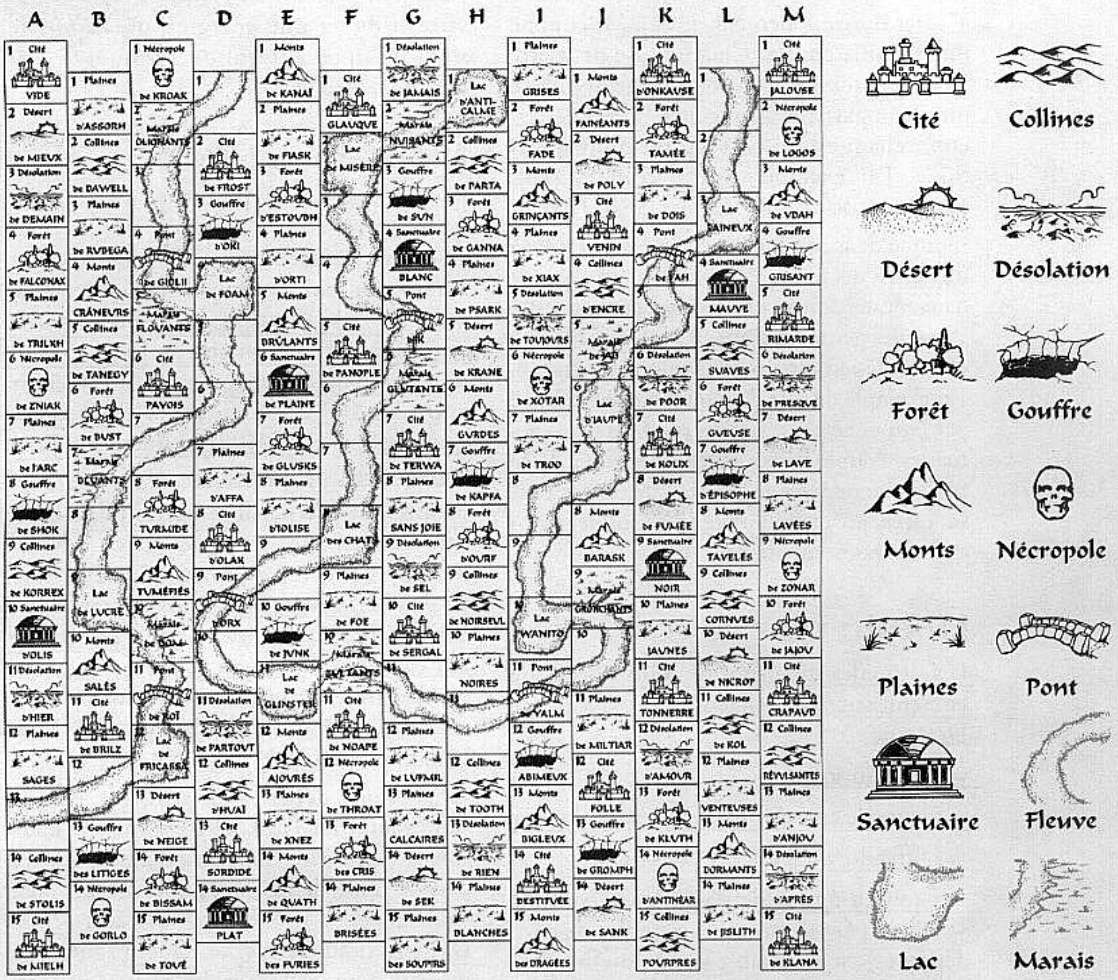
Pour certaines actions, il arrive que la caractéristique utilisée soit non pas le RÊVE, valeur fixe qui ne varie jamais, mais le nombre restant de points de rêve, ou *nombre actuel de points de rêve*. Dans les règles, la caractéristique RÊVE est toujours désignée en abrégé par un grand R et le nombre actuel de points de rêve par un petit r.

Les Terres Médianes du Rêve

Les haut-rêvants reconnaissent trois états de rêve qu'ils appellent allégoriquement les *Basses Terres du Rêve*, les *Hautes Terres du Rêve*, et les *Terres Médianes du Rêve*.

Les *Basses Terres du Rêve* correspondent au rêve en ce qu'il a de plus ordinaire. Il s'agit ni plus ni moins du monde lui-même, de ce qu'on peut en vivre et appréhender au premier degré. C'est à la fois la réalité vécue et les rêves que l'on fait en dormant. Les rêves prémonitoires, les souvenirs de vies antérieures appartiennent aux Basses Terres du Rêve. Quand un personnage meurt et *se réveille*, il vient de quitter une région des Basses Terres pour une autre.

A l'opposé, les *Hautes Terres du Rêve* sont comparables à ce que la cause est à l'effet. Les Hautes Terres n'appartiennent qu'aux Dragons. Elles représentent leur pouvoir personnel de rêver, pouvoir qui se concrétise par la réalisation des Basses Terres où les créatures peuvent rêver à leur tour. Rêver pleinement dans les Hautes Terres est impossible aux créatures, même aux haut-rêvants.



Les Terres Médianes du Rêve (en abrégé TMR) sont un compromis entre les Basses et les Hautes Terres. C'est un état mental, sorte de transe, dans lequel se plonge le haut-rêvant lorsqu'il désire lancer un sort. Ce faisant, le haut-rêvant n'est ni dans les Hautes Terres (le rêve absolu) ni dans les Basses (le monde tel qu'il est rêvé). Il n'est ni endormi (indispensable pour rêver) ni pleinement éveillé (indispensable pour oeuvrer sur le monde). On dit, dans le jargon de la magie, qu'il est en *demi-rêve*. Cet état, à mi-chemin entre les deux pôles, lui permet d'influencer les Grands Rêveurs dans les Hautes Terres, et d'en répercuter l'effet dans les Basses, c'est-à-dire le monde.

Pratiquement, les TMR sont représentées par une carte symbolique divisée en cases. Chaque joueur jouant un haut-rêvant doit en avoir une à sa disposition (il suffit de photocopier l'original). Il ne s'agit pas d'un véritable pays, mais de la façon de représenter le cheminement mental du haut-rêvant, comme si chaque acte de magie était une sorte de *voyage intérieur* à travers un pays mental imaginaire.

Chaque case de la carte représente une *terre*. Il y en a 189, réparties en 14 *genres* : cités (22), sanctuaires (6), plaines (30), collines (14), forêts (15), monts (16), déserts (9), gouffres (10), nécropoles (8), désolations (11), ponts (6), marais (9), lacs (10), fleuve

(23). La carte est chiffrée verticalement de 1 à 15 et horizontalement de A à M, comme une bataille navale. Chaque case peut être ainsi repérée par ses coordonnées. Outre qu'elle appartient à un genre (forêt, désert, etc.), chaque case possède un nom spécifique. Par exemple, cité Sordide (D13), sanctuaire Blanc (G4), lac des Chats (F8).

Indiqué dans son libellé, chaque sort est lié à un *genre* de terre. Pour lancer un sort, le haut-rêvant doit se positionner dans une des cases du genre indiqué. C'est ainsi qu'en termes de jeu est simulé son état de transe. Par exemple, le sort de Non-Agressivité lancé par Nitouche sur le tigre vert est lié aux sanctuaires. Pour le lancer, la haut-rêvante a dû se positionner dans l'un des six sanctuaires possibles, ce qui a failli lui prendre plus de temps que n'aurait souhaité Brucelin.

Libellé des sorts

Les titres des sorts sont toujours libellés de la façon suivante, chacun dans sa voie de Draconic :

— Nom du sort

— Genre de case des TMR où se positionner

— Difficulté du jet de RÊVE (R-)

— Coût en points de rêve (r). Ce coût est soit fixe, par exemple r4 (4 points de rêve dépensés), soit variable pour un effet graduel, par exemple r1+ (1 point ou plus au choix du haut-rêvant).

NON-AGRESSIVITÉ (Sanctuaire) R-4 r3

Le sort de Non-Agressivité (voie d'Hypnos) doit se lancer en Sanctuaire, il est de difficulté -4 et coûte 3 points de rêve.

LANCER UN SORT

Pour lancer un sort, le haut-rêvant doit *monter en TMR* (se mettre en transe), *se positionner* sur le bon genre de case (atteindre l'état mental correct), *réussir son jet de pourcentage* (influencer les Grands Rêveurs), *dépenser les points de rêves* nécessaires (libérer une énergie), puis *cibler* le sort (indiquer sur qui ou sur quoi il veut que la magie opère).

Monter en TMR

Pour comprendre le processus, imaginez les TMR comme un plateau de jeu, avec ses cases, et le demi-rêve du haut-rêvant comme un pion pouvant se déplacer sur ce plateau. A la création du personnage, le joueur décide librement de la case où il pose son pion (son demi-rêve), il a le choix entre les 189 cases. Ensuite, chaque fois qu'il monte en TMR, il retrouve son pion (son demi-rêve) dans la case où il l'a laissé.

Monter en TMR coûte un point de rêve, immédiatement défalqué. Ceci fait, la montée s'effectue automatiquement, sans jet de dés. Le haut-rêvant doit toutefois être capable de se concentrer. Il doit être *immobile* et maître de son corps. Si le gardien des rêves estime au vu des conditions que la concentration est impossible, il peut refuser la montée en TMR.

Ayant donc dépensé un point de rêve et étant monté en TMR, de deux choses l'une : soit le demi-rêve du haut-rêvant se trouve dans le genre de case approprié au sort qu'il veut lancer, soit il est sur une autre case. Dans le premier cas, le haut-rêvant peut immédiatement tenter de lancer son sort, c'est-à-dire jouer son jet de pourcentage. Dans le second cas, il doit commencer par se rendre sur une case du genre de terre exigé.

Déplacement en TMR

Chaque case est disposée de telle manière à être contiguë à six autres. Quand on se trouve sur une case, on peut donc se rendre directement sur l'une des six qui l'entourent. Le déplacement est automatique, sans jet de dés, mais chaque case demande un round (6 secondes) pour être parcourue. On ne peut pas se déplacer au cours du round même où l'on est monté en TMR, le déplacement ne peut commencer qu'à partir du round suivant.

Pratiquement, on ne se préoccupe des cases à parcourir que lorsque le temps est minuté au round près, c'est-à-dire presque exclusivement au cours des combats. Quand la situation est telle que le temps écoulé importe peu, le haut-rêvant se contente de déplacer son "pion" directement sur la case souhaitée sans se soucier du chemin parcouru.

En demi-rêve, le haut-rêvant reste conscient de ce qui l'entoure dans le monde physique. Il ne peut toutefois tenter aucune action, aucun geste, sous peine de briser sa concentration et de quitter immédiatement les TMR. De la même façon, tout coup reçu, toute bousculade, rompt la concentration et le fait redescendre des TMR. Extérieurement, un haut-rêvant en TMR n'a rien de très remarquable. Il n'effectue aucun gestuel ni ne prononce aucune incantation. Il a simplement l'air un peu vague, comme s'il était «dans la lune», en train de rêvasser.

On peut toujours briser sa concentration volontairement et quitter les TMR à n'importe quel round. Dans tous les cas, ne pas oublier de noter la case où se trouve maintenant le demi-rêve (le pion).

Lancer le sort

Le haut-rêvant peut tenter de lancer son sort au round même d'arrivée sur la bonne case. Il joue alors son jet de pourcentage comme indiqué plus haut.

Jet réussi. Le haut-rêvant dépense immédiatement le nombre de points de rêve indiqué dans le libellé du sort. Et son sort fera effet au tout début du round suivant. Pour le reste du round en cours, le haut-rêvant demeure en TMR.

Jet échoué. Le haut-rêvant ne dépense aucun point de rêve, mais sa concentration est brisée. Il quitte immédiatement les TMR. Il pourra y remonter au round suivant.

Quand il remonte en TMR, le haut-rêvant retrouve son demi-rêve dans la case où il l'a précédemment laissé, quel que soit le laps de temps écoulé.

Le ciblage

Le jet de pourcentage ayant réussi, le haut-rêvant redescend des TMR au tout début du round suivant. Il doit alors pointer le doigt sur la cible choisie, et si cette dernière est correcte par rapport au sort lancé, l'effet se produit instantanément. Les différents types de ciblages sont expliqués ci-après voie par voie.

On ne peut pas remonter en TMR au cours d'un round de ciblage, il faut attendre le round suivant. En cas d'échec au lancer du sort, on peut recommencer autant de fois qu'on le désire, round après round. Mais se souvenir que chaque montée en TMR coûte un point de rêve, et qu'à force le haut-rêvant risque de ne plus en avoir assez pour alimenter son sort.

LES PÉRILS

Le Fleuve de l'Oubli

La carte des TMR comprend les méandres d'un long fleuve semé de lacs et de marais : c'est le Fleuve de l'Oubli. Il représente les périls mentaux que le haut-rêvant peut avoir à affronter lors de sa transe, les zones de son psychisme où il risque des blocages.

Pratiquement, chaque fois que son demi-rêve se retrouve dans une case de Fleuve, Lac ou Marais, le haut-rêvant doit *maîtriser* cette case. Pour ce faire, il joue un jet de pourcentage sur la table de Résolution en prenant non pas son RÊVE, mais son *nombre actuel de points de rêve* en guise de caractéristique. Comme compétence, il utilise sa meilleure voie de Draconic. La difficulté est toujours de -7.

POINTS ACTUELS DE RÊVE/
Meilleur Draconic à -7

Jet réussi. Le haut-rêvant est libre de quitter la case pour continuer son chemin où d'y lancer un sort si c'est la case qu'il lui faut.

Jet échoué. La concentration est rompue et le haut-rêvant quitte immédiatement les TMR. Il peut y remonter quand il veut, y compris dès le round suivant, mais son demi-rêve étant demeuré sur la case en question, il doit à nouveau tenter de la maîtriser. Or, comme monter en TMR coûte un point de rêve, et que c'est avec ses points actuels de rêve qu'il doit maîtriser la case, plus ses points de rêve baissent et plus ses chances de réussite diminuent.

Échec total. Même chose qu'avec un échec normal, mais en plus, le haut-rêvant est frappé d'un souffle de Dragon *(voir plus loin)*.

Le Fleuve de l'Oubli peut être traversé par les ponts sans aucun risque. Les ponts n'ont pas à être maîtrisés.

Zéro point de rêve

Quand un haut-rêvant descend à zéro point de rêve, il tombe endormi d'un sommeil que

rien ne pourra réveiller tant qu'il n'aura pas récupéré au moins un point de rêve. Si l'on tombe à zéro point de rêve juste avant le ciblage du sort, c'est le gardien des rêves qui décide de ce dernier, généralement erratique.

Maladresse

Quand le jet de lancer de sort obtient un *échec total*, c'est un effet imprévisible et erroné qui se produit, décidé par le gardien des rêves. Le haut-rêvant n'a non plus aucun contrôle sur le ciblage. Qui plus est, il doit dépenser 150% des points de rêve prévus (arrondi à l'inférieur). S'il n'en a pas assez, l'effet erratique se produit quand même et le haut-rêvant tombe à zéro point de rêve.

Inversement une réussite particulière ne fait dépenser que la moitié des points de rêve (toujours arrondi à l'inférieur, minimum 1 point).

MISE EN RÉSERVE

Cette opération consiste à lancer un sort normalement, étant dans le bon genre de case, à dépenser les points de rêves demandés, puis, immédiatement, à dépenser *un point de rêve en plus*. Le résultat est que l'effet du sort reste gelé dans la case où se trouve le demi-rêve du haut-rêvant. Ce dernier ne quitte pas les TMR au round suivant et aucun effet ne se produira. Le haut-rêvant peut continuer à voyager dans les TMR s'il le désire. Son sort est *en réserve*.

Déclenchement

Dès que le demi-rêve du haut-rêvant repénètre dans une case où il a laissé un sort en réserve, celui-ci est obligatoirement déclenché. Le haut-rêvant doit quitter les TMR au round suivant et le cibler normalement.

Notez bien que pour déclencher un sort en réserve, il n'y a aucun jet de dés ni aucune dépense de points de rêve, ceci ayant déjà été accompli. De même, aucun paramètre variable (diamètre de zone, type d'illusion, etc.) ne peut plus être modifié à ce moment.

Notez aussi que le sort est en réserve dans la case *spécifique* où il a été lancé, par exemple en Sanctuaire Blanc (G4). C'est dans cette case-là exactement que doit retourner le haut-rêvant. Rien ne se produit dans chacun des autres sanctuaires.

Si un sort est en réserve dans une case humide, Fleuve, Lac ou Marais, cette dernière doit être maîtrisée préalablement au déclenchement. Si la maîtrise échoue, la concentration est rompue comme expliquée plus haut, et le sort n'est pas déclenché.

Limitations. Chaque case des TMR ne peut contenir qu'un seul sort en réserve. Mais plusieurs sorts identiques peuvent être mis en réserve dans des cases différentes d'un même *genre*. Par voie de Draconic, le nombre maximum de sorts qu'un haut-rêvant puisse avoir simultanément en réserve est égal à son niveau dans cette voie. Au niveau zéro (ou moins), on ne peut pas mettre de sort en réserve pour cette voie-là.

Certains sorts sont appelés *rituels*. C'est indiqué dans leur libellé. Les rituels ne peuvent *jamais* être mis en réserve. C'est leur seule différence par rapport aux sorts proprement dits.

Stratégie

La bonne stratégie, pour un haut-rêvant, consiste à mettre un maximum de sorts en réserve (selon ses niveaux) dans des cases stratégiquement intéressantes, de sorte que son demi-rêve puisse s'y rendre le plus vite possible en cas d'urgence. N'oubliez pas que le retour dans une case de réserve déclenche le sort *obligatoirement*, que vous le vouliez ou non. Prenez garde à l'obstacle du Fleuve, de ses lacs et de ses marais. Il peut sembler judicieux de le traverser hors des ponts pour prendre un raccourci et gagner quelques rounds, mais cela présente aussi des risques.

RÉCUPÉRATION

Les points de rêve se récupèrent en dormant. Pour chaque heure complète de sommeil, le haut rêvant joue un dé à huit faces. Puis selon le résultat :

8 : Le haut-rêvant ne récupère aucun point de rêve.

1 à 6 : Il récupère ce nombre de points de rêve.

7 : Il fait un rêve de Dragon.

Dans ce dernier cas, son rêve vient de l'emporter jusqu'à la limite des Hautes Terres du Rêve, proche de la conscience des Dragons. Epreuve mystique dont il peut ressortir vainqueur ou, au contraire, mentalement perturbé. Il rejoue alors le dé et rajoute le résultat au 7 précédemment obtenu. S'il obtient de zéro à 6 (8 valant toujours zéro), il rajoute ces points et s'arrête là. S'il obtient à nouveau 7, il les rajoute, puis relance le dé à

nouveau et additionne pareillement, recommençant à nouveau en cas de 7, et indéfiniment jusqu'à ce qu'il obtienne autre chose que 7. La somme finalement obtenue (7 minimum et virtuellement aucun maximum), est la *force* du rêve de Dragon.

Il doit alors maîtriser son *rêve de Dragon* exactement de la même manière que pour maîtriser le Fleuve de l'Oubli, la difficulté du rêve de Dragon étant égal, en négatif, à sa force.

POINTS ACTUELS DE RÊVE/
(Meilleur Draconic) +
(Difficulté du Rêve de Dragon)

Jet réussi. Il gagne un nombre de points de rêve équivalent à la force du rêve de Dragon.

Jet échoué. Non seulement, il ne regagne rien, mais il est frappé d'une *queue de Dragon.*

Réussite particulière. Il gagne les mêmes points qu'avec une réussite normale, mais reçoit en plus une *tête de Dragon.*

Échec total. Même chose qu'un échec normal, mais en recevant deux queues de Dragon au lieu d'une.

A l'heure suivante, si le haut-rêvant a toujours moins de points de rêve que sa caractéristique RÊVE, il rejoue un jet de récupération, même règle, et ainsi de suite, d'heure en heure de sommeil, tant qu'il lui manque encore des points de rêve. Si par contre, ses points de rêve ont atteint ou dépassé son RÊVE, il cesse de tirer des jets de récupération. Si, suite à un bon jet de récupération ou un rêve de Dragon maîtrisé, le haut-rêvant se retrouve avec plus de points de rêve que sa caractéristique RÊVE, il conserve cet excédent. Toutefois, il perdra automatiquement un point de rêve au début de chaque journée, jusqu'à ce que ces deux valeurs soient redevenues identiques.

Note. Quand on fait un rêve de Dragon alors que l'on est à zéro point de rêve, inutile de jouer les dés : on reçoit directement deux queues de Dragon.

JP serrait nerveusement ses dés tandis que Florence mordillait le bout de son crayon. Phil venait de leur décrire l'arrivée intempestive d'un tigre vert ; et la situation était grave. Tout d'un coup, Florence réagit...:

— Je peux lui lancer un sort ? demanda-t-elle. Un sort de Non-Agressivité ?

Phil opina.

— Mais il va falloir que tu me ré-expliques, reprit la joueuse.

— Allons-y ! Tout d'abord, quelle case de départ as-tu choisi pour ton demi-rêve ?

— Attends que je vérifie... En cité Venin.

— Bien. Donc, tu te concentres et tu montes en TMR. Pas besoin de jeter les dés. Tu retrouves ton demi-rêve là où tu l'as laissé, en cité Venin, J3. La montée en TMR te coûte un point de rêve.

— J'en avais 13, il m'en reste 12.

— Bien, et en quel genre de terre doit se lancer le sort de Non-Agressivité ?

— En sanctuaire, répondit Florence. Donc, je ne peux pas le lancer maintenant, il me faut d'abord trouver un sanctuaire, c'est bien ça ?

— C'est tout à fait ça. Et comme la situation est urgente, tu as intérêt à aller au plus près. Chaque case parcourue demande un round, et pendant ce temps le tigre continue... Mais pour ce round-ci, tu ne fais plus rien d'autre.

Délaissant momentanément la joueuse, Phil arbitra le round de combat entre le tigre et Brucelin, rien de décisif. Puis il revint à la jeune fille.

— A nous ! Round suivant, que fais-tu ?

— Eh bien je vais en sanctuaire Mauve, c'est le plus près, en L4.

— Minute ! il est à deux cases de la cité Venin. Et nous comptons le temps en rounds.

— Alors je me rapproche, mais...

Florence s'interrompit, réalisant que son sanctuaire était de l'autre côté du Fleuve de l'Oubli.

— Mais il y a le fleuve, dit-elle. Il va falloir que je le maîtrise avec mes points actuels de rêve et je n'en ai plus que 12...

— Tu peux le traverser sans risque au pont de Fah, les ponts n'ont pas à être maîtrisés.

— Alors je vais en pont de Fah.

— OK, terminé pour ce round.

Sur quoi il revint au combat, ça n'allait pas trop bien de ce côté là.

— Courage, Nitouche ! cria Florence pour elle-même. Plus qu'une case ! Je rentre en sanctuaire Mauve !

— Tu y es, confirma Phil. Tu peux lancer ton sort.

— Voyons... C'est libellé : NON-AGRESSIVITÉ (Sanctuaire) R-4 r3 et c'est un sort d'Hypnos. Donc je joue un jet de RÊVE... j'ai 13 en RÊVE, et...

— Calcule la difficulté finale, comme pour n'importe quelle action.

— Ah oui ! La somme de ma compétence en voie d'Hypnos, j'ai +2, et de la difficulté du sort qui est de -4. Ça me fait -2. Donc je cherche 13 à -2 sur la table de Résolution : 52. Et je tâche de faire égal ou moins avec mes dés de pourcentage.

Les dés roulèrent.

— 78 !

— Tu échoues. Et ta concentration brisée, tu quittes les TMR.

— *(censuré)* ! Ça me coûte des points de rêve ?

— Non, sauf en cas d'échec total les points de rêve ne sont dépensés que quand le sort réussit. Mais tu pourras ré-essayer le round suivant

Cependant, JP n'avait pas non plus de chance avec ses dés.

— Vite ! cria Florence. C'est à moi ?

— Vas-y, acquiesça Phil, c'est le début d'un nouveau round.

— Donc, je me reconcentre, je remonte en TMR, et je suis toujours en sanctuaire Mauve, c'est ça ?

— Absolument. Ton demi-rêve est resté là où il était quand ta concentration a été brisée. Mais tu redépenses un point de rêve pour la montée.

— Plus que 11. Et maintenant, je retente mon sort ?

— Vas-y. Le pourcentage est le même, 52, puisque c'est ta caractéristique RÊVE que tu utilises, qui ne varie jamais.

Cette fois, Florence obtint un 42, jet réussi.

— Couché, le tigre ! hurla-t-elle.

— Minute ! objecta encore le gardien des rêves. Tu dépenses 3 points de rêve, le coût du sort...

— Plus que 8 !

— ... et pour ce round-ci, tu es encore dans les TMR, tu ne redescendras cibler ton sort qu'au round prochain.

— Je tiendrai jamais... soupira JP.

Ce en quoi il n'avait pas tort. Le joueur manqua un jet de dé crucial et Brucelin tomba à la renverse : le tigre fut sur lui.

Florence se mordit les ongles, jetant à Phil un regard mauvais.

— Je n'y suis pour rien, se défendit ce dernier. Mais c'est à nouveau à toi, Nitouche. Round suivant. Que fais-tu ?

— Eh bien, je quitte les TMR et je cible le sort sur le tigre. Ça va encore prendre un round ?

— Non, maintenant c'est instantané. L'effet a lieu avant toutes choses.

Et reprenant un ton descriptif, il déclara :

— Les crocs démesurés sont à moins de dix centimètres de la gorge de Brucelin... quand l'inexplicable se produit : avec un gémissement larvé, le tigre abandonne le corps étendu et retourne en bondissant dans la forêt.

— Il était temps ! soupira JP.

Quant à Florence, elle était triomphante.

— Attendez, s'écria-t-elle. Je vais en mettre un autre en réserve, à tout hasard.

— Vas-y, acquiesça Phil, je te laisse faire.

— Donc, je remonte en TMR, je dépense un point de rêve (plus que 7 !) et je me retrouve au même endroit, en sanctuaire Mauve. Comme je suis dans la bonne case, je n'ai pas à me déplacer. Mon pourcentage est toujours le même : 52%. Et je fais 26 ! Ça marche ! Je dépense les points de rêve, ce sort en coûte 3. Plus que 4...

— Et comme tu veux le mettre en réserve, tu en dépenses un de plus.

— Très juste. Plus que 3. Et maintenant ?

— Tu es toujours en sanctuaire Mauve. Tu peux rompre ta concentration ou continuer à te déplacer en TMR. Dans les deux cas, ton sort restera gelé, en réserve dans la case L4.

— Si je romps ma concentration maintenant, mon demi-rêve restera en L4. Et dès que je remonterai en TMR, comme je me retrouverai en L4, mon sort partira, que je le veuille ou non. Et si je veux d'abord lancer un autre sort ?

— Eh bien, déplace-toi d'abord d'une case avant de rompre ta concentration.

— Compris ! Je retourne au pont de Fah. Comme ça, quand je remonterai, c'est là que je me retrouverai. Je serai libre d'aller où je veux, et si je veux déclencher mon sort de Non-

Agressivité, je n'aurai qu'une case à faire.

— Heu... intervint JP, je crois que je saigne...

Et la partie se poursuivit.

Plus tard, les voyageurs s'endormirent autour d'un feu de camp, tandis que l'un d'eux montait la garde.

— Bon, voilà une heure que je dors, fit Florence. Je joue un dé à huit face pour récupérer mes points de rêve ?

— Exact.

— Je fais 5.

— Tu regagnes 5 points de rêve et remontes à 8. Comme tu dors encore à l'heure suivante, tu peux recommencer.

— Je fais 7.

— Aïe, c'est un rêve de Dragon, autrement dit soit un rêve merveilleux, soit un très vilain cauchemar. Rejoue le dé.

— Je fais 2.

— Ton rêve de Dragon a une force de 7 + 2 = 9, et donc une difficulté -9. Tu dois le maîtriser avec tes points actuels de rêve qui, je te rappelle, sont remontés à 8. Tu utilises comme compétence ton +2 en Draconic, ce qui donne une difficulté finale de -7.

— Donc je joue 8 à -7, 13%. Et je fais... 51 !

— Tu ne regagnes aucun point de rêve pour cette heure-là, et tu reçois une queue de Dragon !

Phil décrivit alors à JP, dont le personnage, Brucelin, montait la garde à ce moment-là près du feu :

— Tu vois Nitouche qui gémit dans son sommeil. Tu as l'impression qu'elle fait un méchant cauchemar.

Sur quoi, ayant compulsé ses papiers, il entraîna la joueuse à l'écart de la table, afin de murmurer pour elle seule :

— Quand tu te réveilleras au matin, tu auras un désir lancinant : manger des fraises des bois à tout prix.

— Merci, les Dragons !

Puis la partie reprit. L'heure suivante, la voyageuse regagna 4 points de rêve, montant ainsi à 12, et l'heure suivante 6 points, montant ainsi à 18. Son REVE étant dépassé, elle cessa alors de tirer des jets de récupération. Au matin, elle reperdit un point, ce qui la fit tout de même commencer la journée avec 17 points de rêve.

— Bon, s'exclama Vincent, on l'explore cette tour dans la forêt ?

— Minute, dit Florence, on commence par chercher des fraises des bois !

— ???

QUEUES, SOUFFLES ET TÊTES DE DRAGON

Les queues et les souffles de Dragon sont les noms donnés aux perturbations mentales, voire psychosomatiques, résultant d'expériences oniriques mal assumées. Ces états sont temporaires. Les souffles durent généralement plus longtemps que les queues et sont plus sérieux.

Les têtes de Dragon représentent à l'opposé les bénéfices que le personnage tire d'une expérience particulièrement bien vécue, et dont il ressort grandi. Les têtes de Dragon sont définitivement acquises pour toute l'incarnation actuelle du personnage. A sa mort, toutefois, aussi bien les queues et les souffles encore en cours, que les têtes acquises, sont annulés pour son incarnation suivante.

Quand un personnage reçoit une queue, un souffle ou une tête de Dragon, le gardien des rêves peut en décider librement la teneur, ou la tirer au sort. Les listes ci-après ne sont pas exhaustives et ne sont là que pour modèle. Les gardiens des rêves peuvent les modifier d'idées nouvelles.

Quand une queue ou un souffle possède une durée en jours, l'effet commence immédiatement, dure tout le reste du jour en cours, plus le nombre de jours indiqués, se terminant à la fin de l'heure du Château Dormant du dernier jour.

QUEUES DE DRAGON

Déterminer la queue de Dragon en jetant 1d10 sur la table suivante.

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

2. Insomnie. Impossibilité totale de dormir, et donc de rêver pour récupérer des points de rêve, pendant un jour.

3. Non-combativité. Pendant un jour, perte totale d'une compétence de combat, à déterminer aléatoirement.

4. Couardise irraisonnée. A la prochaine occasion de combat, obligation de fuir ou de se cacher pendant toute la durée du combat, sans pouvoir rien faire d'autre, pas même lancer un sort.

5. Souvenir obsessionnel de l'archétype. Les prochains points d'expérience dus au stress doivent être mis dans une compétence déterminée aléatoirement en lançant 1d100 (voir table p.118).

6. Masque de Narcos. Pendant 1d6 jours, le personnage a tout le visage recouvert de gros boutons verts. Aucun remède ne peut les faire disparaître.

7-8. Désir Lancinant. Tirer 1d10 sur la table des Désirs Lancinants. Les *désirs lancinants* durent jusqu'à ce qu'ils soient satisfaits. En attendant, aucune transformation de stress en points d'expérience ne peut avoir lieu (le personnage perd tout de même un point de stress au début de chaque journée).

9-10. Idée fixe. Tirer 1d10 sur la table des Idées Fixes. Les *idées fixes* durent tout le reste du jour en cours, plus une pleine journée. Si passé ce délai, l'occasion de les manifester ne s'est pas présentée, la queue prend fin néanmoins. Si elles entrent en contradiction avec une autre queue de Dragon, retirer. On peut refouler à tout moment une idée fixe. Elle est aussitôt annulée, mais le personnage reçoit à la place un *désir lancinant.*

Désirs lancinants: : 1D10

désir de ...

1 : Danser nu sous la pluie.
2 : Traire une vache.
3 : Manger des fraises des bois.
4 : Manger des champignons.
5 : Passer une nuit sur une échelle.
6 : Embrasser un cochon sur le groin.
7 : Faire des bulles de savon.
8 : Entendre braire un âne.
8 : Se rouler dans la boue.
10 : Briser un objet de verre.

Idées fixes : 1D10

idée fixe de ...

1 : Ne s'exprimer que par des cris d'animaux (meuh ! coin-coin ! hi-han ! etc.)
2 : Ne marcher qu'à quatre pattes.
3 : Ne dire que «non» ou une négation analogue.
4 : Ne pas franchir de porte. (On peut franchir une fenêtre.)
5 : Traîner son épée en laisse (ou sa meilleure arme).
6 : Garder une main sur la tête.
7 : Avoir le visage noirci à la cendre.
8 : Vider sur sa tête toute fiole ou flacon aperçu.
9 : Refuser de se délester du moindre objet, ni donner ni prêter, ni dépenser.
10 : Aller tout nu, sans porter le moindre paquet ni objet.

Table des compétences 1D100

01	Dague	23	Bouclier	55-57	Musique	83-85	Maroquinerie
02	Épée	24-26	Chant	58-60	Pickpocket	86	Natation
03	Hache	27	Discrétion	61	Srv extérieur	87-89	Navigation
04-05	Lance	28	Escalade	62	Srv cité	90	Serrurerie
06-07	Masse	29	Saut	63-64	Srv désert	91	Botanique
08-10	Fléau	30-32	Cuisine	65	Srv forêt	92	Chirurgie
11-13	Arme d'hast	33	Course	66-68	Srv glaces	93	Légendes
14	Corps à corps	34-36	Séduction	69	Srv marais	94	Écriture
15-16	Arbalète	37-39	Bricolage	70	Srv montagne	95	Médecine
17	Arc	40-42	Charpenterie	71	Srv sous-sol	96	Sciences
18	Dague de jet	43-45	Comédie	72-74	Acrobatie	97	Zoologie
19-20	Javelot	46-48	Commerce	75-76	Métallurgie	98	Oniros
21	Fronde	49-51	Équitation	77-79	Jeu	99	Hypnos
22	Esquive	52-54	Maçonnerie	80-82	Jonglerie	00	Narcos

SOUFFLES DE DRAGON

Déterminer le souffle de Dragon en tirant 1d10 sur la table suivante. Quand un nombre de jours est aléatoire (1d8), le gardien des rêves le détermine en secret, le note, mais ne le révèle pas au joueur.

1. DÉBORDEMENT. Une case des TMR à déterminer aléatoirement, autre qu'une case de Fleuve, Lac ou Marais devra dorénavant être maîtrisée à chaque fois comme si elle était précisément une case «humide». Cette situation est définitive. La case conserve par ailleurs toute son identité pour le lancer des sorts.

2. IMPRATICABILITÉ DES PONTS. Pendant 1d8 jours, les ponts doivent être maîtrisés comme s'ils étaient des cases de Fleuve, Lac ou Marais. Ils conservent néanmoins leur identité pour le lancer des sorts.

3. PÉAGE. Pendant 1d8 jours, traverser un pont ou pénétrer dans une cité coûte un point de rêve.

4. MONTÉE LABORIEUSE. Pendant 1d8 jours, monter dans les TMR coûte 2 points de rêve au lieu d'un.

5. PERTE DANS UNE CARACTÉRISTIQUE. La perte est de 1d6 points et dure 1d8 jours. Au bout de ce délai, la caractéristique remonte à sa valeur originelle. Dans l'intervalle, ne pas oublier, le cas échéant, de recalculer les dérivées (Mêlée, Dérobée, etc.) ainsi que les points de vie et d'endurance.)

1 : APPARENCE	6 : VUE
2 : CONSTIT.	7 : OUÏE
3 : FORCE	8 : ODO-GOÛT
4 : AGILITÉ	9 : VOLONTÉ
5 : DEXTÉRITÉ	10 : INTELLECT

6. VIEILLISSEMENT INSTANTANÉ. Le vieillissement est de 1d6 ans. Les années sont perdues définitivement.

7. NON-COMBATIVITÉ. Perte de 1 niveau dans une compétence de combat, à déterminer aléatoirement. La compétence ne pourra ré-augmenter que par l'expérience normale.

8. JE-M'EN-FOUTISME. Perte de 1 niveau dans une compétence déterminée aléatoirement, autre qu'une compétence de combat ou qu'une connaissance. La compétence ne pourra ré-augmenter que par l'expérience normale.

9. PARESSE INTELLECTUELLE. Perte de 1 niveau dans une connaissance, à déterminer aléatoirement, y compris les voies de Draconic. La compétence ne pourra ré-augmenter que par l'expérience normale.

10. QUEUE DE DRAGON PERPÉTUELLE. Le personnage est atteint de 1d8 queues de Dragon, non pas simultanément,

mais l'une après l'autre. Dès que la première prend fin, en tirer une autre ; et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les queues aient été appliquées.

TÊTES DE DRAGON

Déterminer la tête de Dragon en tirant 1d10 sur la table suivante. Quand une tête est dite **cumulable**, *le jet de dés indiqué bénéficie d'un nouveau bonus de +1 chaque fois qu'elle est ré-obtenue. Par exemple un jet de VUE à zéro devient un jet de VUE à +1, puis la fois suivante à +2, etc.*

1. SOUVENIR IMMÉDIAT DE L'ARCHÉTYPE. Permet d'augmenter immédiatement une compétence de son choix. Si la compétence a déjà atteint un niveau +3 ou plus, l'augmentation n'est que de 1 niveau. Si elle est inférieure à +3, elle peut monter jusqu'à +3.

2. DON LIMITÉ DE RÉUSSITE. Permet de réussir automatiquement les 7 prochains jets de dés concernant la compétence de son choix, ayant une difficulté finale supérieure à -11. Pratiquement, le joueur continue à jouer ses jets. S'il réussit de lui-même, il ne dépense rien ; s'il échoue (normal à total), il dépense une de ses 7 réussites automatiques, qui sont toujours considérées être des réussites normales. La compétence concernée (une seule) doit être désignée dès l'obtention de la tête.

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

4. DON DE SENTIR LES HAUT-RÊVANTS. Un jet d'EMPATHIE à zéro permet de savoir si tel personnage est ou non un haut-rêvant. Il faut pour cela s'en trouver tout près et parler avec lui pendant au moins un round. Un seul essai par personnage. Cumulable.

5. DON DE SENTIR LE MENSONGE. Un jet d'EMPATHIE à zéro permet de deviner que l'on vous ment, sans pour autant connaître la teneur du mensonge. Ne s'applique qu'au mensonge volontaire, pas au mensonge par omission ni par ignorance. Cumulable.

6. DON DE RÉSISTANCE A LA MAGIE. Cette tête accorde un bonus de +1 à tous les jets de résistance contre les sorts d'Hypnos et de Thanatos, y compris les sorts lancés par un objet magique, mais ne s'applique pas aux potions. Cumulable.

7. DON DE CONTRÔLER SON SOMMEIL. Un jet de VOLONTÉ à zéro permet de s'endormir instantanément, même sans être fatigué. Permet également de se réveiller au bout d'un laps de temps donné «programmé» au moment de s'endormir. Cumulable.

8. DON D'APPRIVOISER LES ANIMAUX. Un jet d'EMPATHIE à zéro permet de rendre amical un animal non agressif ou de rendre neutre un animal agressif. Les animaux restent neutres\amicaux jusqu'à ce qu'un événement significatif, agression ou autre, vienne tout remettre en question. Ce n'est pas un lien magique. Un seul jet par animal. Un animal rendu neutre par ce don ne peut pas ensuite être rendu amical par un second jet. Enfin l'étendue de la neutralité\ amitié de l'animal dépend de chaque espèce et est à décider dans chaque cas particulier par le gardien des rêves. Cumulable.

9. DON D'ORIENTATION. Un jet d'EMPATHIE à zéro permet de deviner la direction du nord, et d'une manière générale de retrouver une certaine direction quand on est perdu ou par manque de visibilité (nuit, brouillard, souterrain, etc.). Cumulable.

10. JOKER. Le joueur peut librement choisir l'une des 7 têtes de Dragon *cumulables.*

VOIE D'ONIROS

LISTE DES SORTS

Sorts de zone

- BOUCLIER (Gouffre) R-7 r6
- CHALEUR (Cité) R-4 r1+
- CLAMEURS (Cité) R-2 r1+
- FROID (Désolation) R-4 r1+
- LANTERNE (Cité) R-3 r2
- LUMIÈRE (Plaines) R-4 r3
- MIROIRS (Sanctuaire) R-5 r5
- PONT IMMATÉRIEL (Pont) R-6 r2+
- QUIÉTUDE (Nécropole) R-3 r4
- SILENCE (Désert) R-2 r4
- TÉNEBRES (Gouffre) R-4 r3

Zones de transmutation élémentale

- AIR EN EAU (Cité) R-8 r6
- AIR EN FEU (Désolation) R-10 r6
- BOIS EN EAU (Sanctuaire) R-6 r4
- BOIS EN FEU (Désert) R-6 r4
- MÉTAL EN EAU (Fleuve) R-8 r6
- MÉTAL EN FEU (Lac) R-8 r6
- TERRE EN EAU (Forêt) R-6 r4
- TERRE EN FEU (Marais) R-8 r6

Zones de transparence élémentale

- BOIS TRANSPARENT (Cité) R-4 r4
- MÉTAL TRANSPARENT (Gouffre) R-4 r4
- TERRE TRANSPARENTE (Collines) R-4 r4

LA MAGIE DES ZONES

Les effets magiques obtenus par la voie d'Oniros sont circonscrits dans des zones et limités à celles-ci. Ces zones sont rigoureusement immobiles. Hormis Pont Immatériel, toutes ont la forme d'une sphère. Elles sont invisibles en elles-mêmes, à moins que leur effet ne soit visible.

Aucune zone ne peut se superposer, en entier ou en partie, à une autre. Si un haut-rêvant lance une zone là une autre est déjà active, son sort ne fonctionne pas purement et simplement, bien que les points de rêve de coût soient malgré tout dépensés.

Le diamètre des zones sphériques est un paramètre librement décidé par le haut-rêvant au moment où il lance son sort, pouvant faire de 10 cm à 3 m. Si la zone est mise en réserve, la diamètre doit en être décidé au moment du lancer et ne peut plus être modifié au moment du déclenchement.

Lors du ciblage, c'est l'emplacement du centre de la zone qui doit être pointé par le doigt du haut-rêvant. Comme pour tout ciblage, il doit être visuellement perceptible. Ce ne peut pas être *dans* un objet ni *dans* la terre, ce doit être à la surface.

Portée. La *portée*, c'est-à-dire la distance maximale pouvant exister entre le doigt du haut-rêvant et le centre de la zone, est égale à deux fois l'EMPATHIE de celui-ci en mètres.

Avec une EMPATHIE de 14, Nitouche peut cibler ses sorts de zone à un maximum de 28 m.

Durée. Les zones restent en place jusqu'à la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant. L'effet cesse alors d'opérer, mais toute modification de la matière reste acquise dans le cas des transmutations.

Nitouche est née à l'heure du Dragon. Si elle lance une zone durant l'heure du Dragon, celle-ci restera en place jusqu'à la fin de l'heure. Si elle la lance à l'heure des Epées, de la Lyre, du Serpent, etc., elle durera jusqu'à la fin de l'heure du Dragon du lendemain.

SORTS DE ZONE

BOUCLIER (Gouffre) R-7 r6

L'intérieur de la zone de Bouclier ne possède aucune vertu particulière, son intérêt réside dans sa frontière. Cette dernière ne peut être

franchie, dans un sens comme dans l'autre, que par des objets ou des créatures animés d'une vitesse inférieure à 7 mètres par round. Si la vitesse est supérieure, objets ou créatures rebondissent contre son invisible surface. Les projectiles, flèches, javelots, pierres, etc, sont donc automatiquement arrêtés par ce bouclier, dans un sens comme dans l'autre. La zone laisse passer la lumière et le son. De l'intérieur, on peut pratiquer toute sorte de magie dont l'effet a lieu à l'extérieur, ou à l'intérieur (sauf autre sort de zone). De l'extérieur, on peut pratiquer toute magie dont l'effet a lieu à l'intérieur, sauf toujours un autre sort de zone.

CHALEUR (Cité) R-4 r1+

Augmente la température dans la zone visée, à raison de 5 degrés par point de rêve dépensé. L'augmentation n'a lieu que dans la zone et n'est pas sensible à l'extérieur de celle-ci. Une fois modifiée, la température dans la zone reste fixe, quelles que soient les modifications de la température extérieure.

CLAMEURS (Cité) R-2 r1+

Le moindre murmure ou bruit produit dans la zone est amplifié comme s'il était une clameur. Chaque point de rêve dépensé augmente le volume sonore, et, pratiquement, accroît de 5 m la distance à laquelle une voix normale peut être entendue intelligiblement. L'effet de Clameurs est perceptible aussi bien de l'intérieur que de l'extérieur de la zone. Il peut être un excellent substitut de *sono* pour les musiciens. Permet également d'entendre ce qui ce murmure à l'autre bout de la taverne, sauf que tout le monde en profite, à commencer par les intéressés.

FROID (Désolation) R-4 r1+

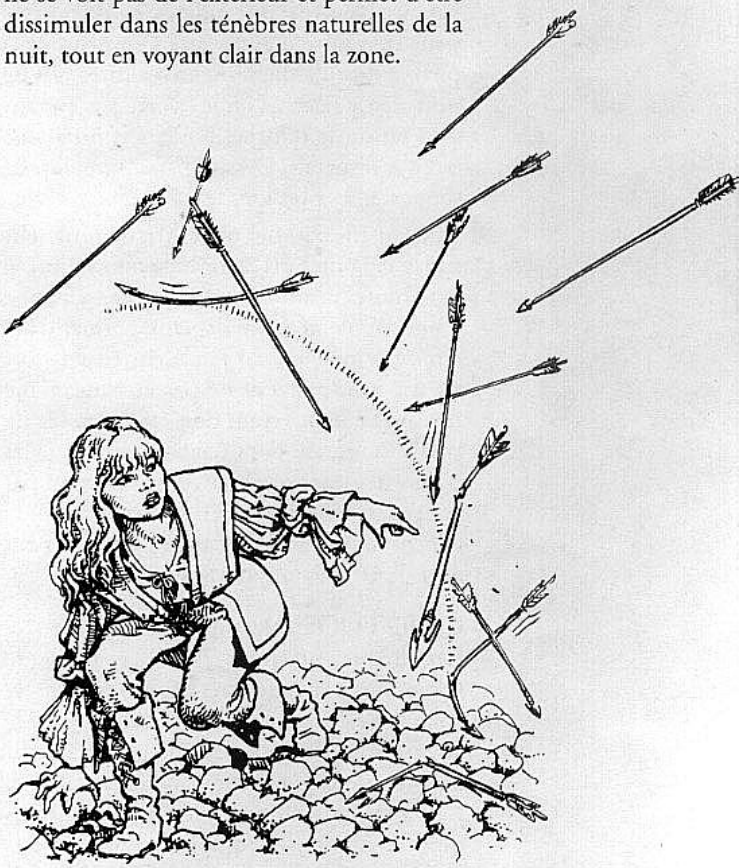
Ce sort fonctionne exactement de façon inverse à une zone de Chaleur. Chaque point de rêve dépensé fait baisser la température dans la zone de 5 degrés. Une fois modifiée, la température dans la zone reste fixe, quelles que soient les modifications de la température extérieure. L'effet de Froid peut être un bon substitut de réfrigérateur.

LANTERNE (Cité) R-3 r2

Cette zone diffère des autres zones en ce que son diamètre n'est pas modulable : il fait toujours 30 cm. C'est une sphère lumineuse de la même intensité et portée qu'une lanterne, c'est-à-dire éclairant à un maximum de 8 à 10 m. L'intensité non plus n'est pas modulable. La sphère est inoffensive et ne dégage aucune chaleur. Noter que si sa portée est réduite, elle peut en revanche être aperçue de fort loin. Comme toute zone normale, elle est fixe et ne peut être déplacée. .

LUMIÈRE (Plaines) R-4 r3

La zone de Lumière est une zone aux dimensions normalement variables, produisant une clarté semblable à la lumière du plein jour. La clarté, toutefois, n'existe que dans la zone, sans éclairer au-delà ni même être visible de l'extérieur. Une zone de Lumière ne se voit pas de l'extérieur et permet d'être dissimuler dans les ténèbres naturelles de la nuit, tout en voyant clair dans la zone.



MIROIRS (Sanctuaire) R-5 r5

Cette zone est un indétectable miroir sphérique dont chaque point au lieu de réfléchir ce qu'il a en face de lui, réfléchit ce qui est diamétralement opposé. Le résultat est que ce qui se trouve dans la zone devient invisible aux regards, la zone de Miroirs fonctionnant comme une zone d'*Invisibilité*. Si une lumière, feu, lanterne, est allumée à l'intérieur de la zone, elle n'en éclaire pas moins l'extérieur, étant alors perçue comme une lumière immanente, sans source précise (mais donnant peut-être l'envie d'aller voir de plus près, d'entrer dans la zone et, donc, de découvrir le pot-aux-roses).

PONT IMMATÉRIEL (Pont) R-6 r2+

Quoique zone fixe, Pont Immatériel est un des rares exemples de zone non sphérique. C'est un pont en dos d'âne, champ de force immatériel sans épaisseur, à la fragile transparence bleutée d'une bulle de savon. On ne peut rien faire d'autre que l'emprunter, à pied, à dos d'animal ou en voiture. On ne peut rien y fixer. Si on le heurte par en dessous ou sur la tranche, il éclate comme une bulle et disparaît. Dessus, par contre, il peut supporter les plus lourdes charges.

Le Pont Immatériel peut être de longueur variable. Pour 2 pts de rêve (le minimum), il peut faire jusqu'à 3 m de long. Chaque point supplémentaire dépensé permet d'accroître sa longueur de 1 m. L'entrée et la sortie du pont peuvent ne pas être au même niveau. Le haut-rêvant doit être capa-ble de voir le centre du pont (ciblage) ainsi que les points de départ et d'arrivée. Sa largeur, par contre, n'est pas modifiée par les points dépensés. Au choix du haut-rêvant, elle peut aller de 10 cm à un maximum de 3 m.

QUIÉTUDE (Nécropole) R-3 r4

Les bruits produits dans la zone de Quiétude peuvent être entendus dans la zone aussi bien qu'à l'extérieur, par contre aucun bruit de l'extérieur ne peut parvenir dans la zone, quel que soit son intensité. L'effet de Quiétude est idéal pour lire tranquillement sans être dérangé par les cris rauques des monstres qui approchent. Il peut également être utilisé sur un personnage à distance pour le rendre sourd au bruit que l'on va faire.

SILENCE (Désert) R-2 r4

Cette zone est l'inverse de la précédente. Aucun bruit produit dans la zone de Silence, quelle que soit son intensité, ne peut être entendu à l'extérieur, quoique pouvant toujours être entendu à l'intérieur. Permet de dissimuler directement le vacarme que l'on s'apprête à commettre.

TÉNÈBRES (Gouffre) R-4 r3

La zone ainsi créée s'emplit de ténèbres totales où rien ne peut être visuellement perçu, aussi bien dans la zone elle-même qu'à l'extérieur de celle-ci pour les créatures situées dedans. Si un feu est allumé, il dégage de la chaleur, brûle, mais sans aucune lumière. De l'extérieur, la zone n'est pas détectable. Une zone de Ténèbres en plein jour ne se remarque pas plus de l'extérieur qu'une zone de Lumière en pleine nuit.

ZONES DE TRANSMUTATION ÉLÉMENTALE

Les transmutations élémentales permettent de transformer l'*air*, la *terre*, le *métal* ou le *bois* en *eau* ou en *feu*.

Air. Il s'agit de l'atmosphère au sens large, y compris brouillard ou fumée.

Terre. Il s'agit non seulement de la terre du sol (humus, argile, etc), mais de tous les minéraux solides à l'exception du métal (lequel fonctionne séparément), travaillés ou bruts. C'est par exemple le roc, le sable, le verre, la terre cuite, les pierres précieuses, etc. Aucun liquide n'entre non plus dans cette catégorie.

Métal. Il s'agit de tous les métaux, travaillés ou non.

Bois. Il s'agit de toute substance végétale solide. C'est aussi bien les végétaux vivants, poussant encore dans le sol (arbre, buisson,

herbe), que les végétaux cueillis (légume, fruit), que les substances végétales travaillées (planches, chanvre d'une corde, lin d'une chemise, joncs d'un panier).

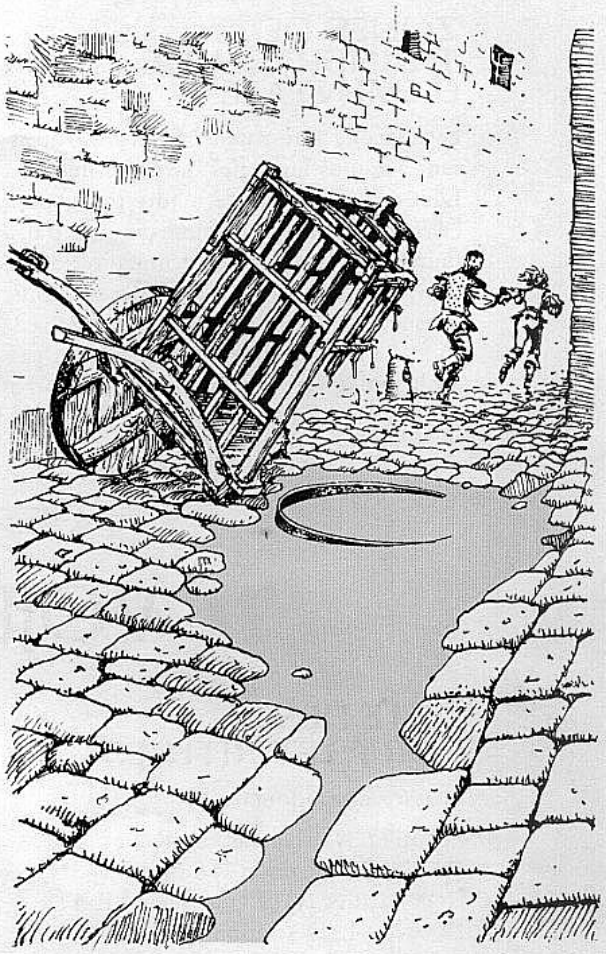
Eau. L'eau obtenue a la pureté de l'eau distillée. L'ancien élément n'existe plus, tandis que l'eau nouvellement créée se comporte naturellement, attirée par la pesanteur : elle pleut, coule, cherche à s'infiltrer. Quand c'est l'air qui est transmué en eau, l'air ambiant comble aussitôt la zone devenue vide et se retrouve transmué à son tour. Il en résulte une «source» qui coulera jusqu'à la fin de la durée de la zone.

Feu. L'ancien élément devenu feu n'est plus que flammes. Toutefois, pour que ces nouvelles flammes continuent à brûler, il leur faut un combustible, faute de quoi elles s'éteignent. Quand c'est l'air qui est transmué en feu, celui-ci demeure même sans combustible, car l'air entourant la zone la comble immédiatement, devenant feu à son tour. Le résultat est une sphère en permanente ignition.

La transmutation a lieu dans la zone paramétrée et ciblée par le haut-rêvant. Tout ce qui appartient à l'élément impliqué est transmué instantanément sans discrimination. On ne peut pas faire de choix. Tant que dure la zone, tout nouvel objet appartenant à l'élément impliqué qui pénètre dans la zone, est immédiatement transmué à son tour. La zone peut fort bien être lancée sur un lieu où l'élément impliqué n'existe pas, par exemple Terre en Eau à 5 m du sol. Rien ne se produira au premier abord, mais toute pierre lancée dans la zone sera instantanément liquéfiée pour retomber sous forme de pluie.

Les transmutations élémentales n'affectent jamais les éléments dont sont constituées les créatures (animaux, entités, humanoïdes) mortes ou vivantes, par exemple l'air dans les poumons.

Quand une créature vivante se retrouve dans une zone de transmutation élémentale, bien que la matière dont elle est composée ne soit pas affectée en elle-même, elle



subit l'effet naturel et normal du nouvel élément qui l'entoure. Une créature prise dans une zone d'Air en Feu se retrouve dans un brasier qui la brûle.

A la fin de la durée de la zone, l'effet cesse d'opérer, mais la matière transmuée le demeure définitivement, sans recouvrer son élément d'origine.

AIR EN EAU (Cité) R-8 r6
AIR EN FEU (Désolation) R-10 r6
BOIS EN EAU (Sanctuaire) R-6 r4
BOIS EN FEU (Désert) R-6 r4
MÉTAL EN EAU (Fleuve) R-8 r6
MÉTAL EN FEU (Lac) R-8 r6
TERRE EN EAU (Forêt) R-6 r4
TERRE EN FEU (Marais) R-8 r6

ZONES DE TRANSPARENCE ÉLÉMENTALE

Les zones de Transparence Elémentale obéissent à toutes les règles des sorts de zone. Elles ont pour effet de rendre transparent l'élément impliqué. Comme pour les transmutations élémentales, aucune discrimination n'est possible : est affectée toute substance concernée se trouvant dans la zone. La transparence permet de laisser passer la lumière et donc de voir au travers. Les autres qualités des éléments ne sont pas altérés : le métal reste aussi dur et tranchant, le bois aussi combustible, etc. Noter que, quoique voisin, transparent ne veut pas dire invisible. Contrairement à la transmutation, l'effet n'est pas définitif. L'élément retrouve son opacité dès qu'il sort de la zone ou à la fin de la durée de cette dernière.

BOIS TRANSPARENT (Cité) R-4 r4
MÉTAL TRANSPARENT (Gouffre) R-4 r4
TERRE TRANSPARENTE (Collines) R-4 r4

VOIE D'HYPNOS

LISTE DES SORTS ET RITUELS

Illusions-suggestions

ÉGAREMENT (Désolation) R-4 r4
FAUCHAGE (Plaines) R-6 r5
NON-AGRESSIVITÉ (Sanctuaire) R-4 r3
NON-RÊVE (Désolation) R-7 r4+
PEUR (Nécropole) R-5 r4+
SOMMEIL (Marais) R-9 r1+

Illusions Sensorielles

INVISIBILITÉ (Fleuve) R-10 r8
TRANSFIGURATION (Monts) R-6 r4
TYMPAN D'HYPNOS (Collines) R-5 r4
NARINE D'HYPNOS (Plaines) R-4 r3
LANGUE D'HYPNOS (Cité) R-3 r2

Rituels de Communication

HARPE D'HYPNOS (Monts) R-4 r1+
MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1+
VOIX D'HYPNOS (Désert) R-4 r4

Rituels d'Invocation de Créatures

GUERRIER SORDE
(Cité Sordide D13) R-8 r7

LA MAGIE DE L'ILLUSION-SUGGESTION

Le principe des sorts d'Hypnos est de suggérer illusoirement un phénomène avec tant de conviction que celui-ci est interprété comme vrai. Les rituels conservent le même principe à un degré supérieur : les invocations sont des illusions si parfaites qu'elles se confondent à la réalité du rêve, lequel n'est en dernier ressort que l'illusion élevé à la perfection ultime.

Les sorts d'Hypnos se classent en deux sortes : les *illusions-suggestions* et les *illusions sensorielles.*

ILLUSIONS-SUGGESTIONS

La cible des illusions-suggestions n'est toujours et uniquement qu'une créature vivante, et une seule. Certains sorts s'appliquent à toutes les créatures, d'autres ne s'appliquent qu'aux humanoïdes ou aux animaux.

Jet de résistance. Dans tous les cas, il est possible de *résister* à l'effet des illusions-suggestions, par ce qu'on appelle un

jet de résistance (en abrégé JR). Il s'agit d'un jet de pourcentage sur la table de Résolution en utilisant les *points actuels de rêve* en guise de caractéristique et une difficulté finale de -8. Contrairement à la maîtrise du Fleuve ou d'un rêve de Dragon, aucune compétence de Draconic n'est utilisée. Pratiquement, cela revient à jouer les points actuels de rêve directement sous forme de pourcentage. Si l'on a par exemple 12 points de rêve, on a 12%.

Le JR doit être joué par la «victime» aussitôt après que le sort ait été ciblé sur elle. JR réussi = aucun effet ne se produit. JR échoué = la cible est affectée normalement par le sort. (Notez en cas de JR réussi, que les points de rêve de coût du sort ont tout de même été dépensés lors du lancer, même si aucun effet n'a finalement lieu lors du ciblage.)

Portée. La portée des illusions-suggestions est égale à l'EMPATHIE du haut-rêvant en mètres.

Durée. Variable, la durée est précisée pour chaque sort.

ILLUSIONS SENSORIELLES

Les illusions sensorielles peuvent être *visuelles, auditives, olfactives* ou *gustatives*. Parmi les illusions visuelles se trouve l'*invisibilité*.

Ces illusions ont 3 ciblages possibles : *humanoïde, animal, objet*. Par humanoïde et animal, on entend une créature vivante ; en termes de ciblage d'illusion, un cadavre est un objet. Par objet, on entend quelque chose pouvant être déplacé. Les constituantes d'un paysage et les constructions ne sont pas des objets. Une herbe ou une fleur sont des objets, parce qu'on peut les cueillir ; mais pas un arbre pour la raison inverse.

Une cible donnée ne peut recevoir à la fois qu'une seule illusion visuelle, une seule illusion auditive, une seule illusion olfactive et une seule illusion gustative, soit un maximum de 4 illusions sensorielles différentes.

Jet de résistance. Il n'y en a pas. Les illusions sensorielles font toujours effet sans qu'on puisse leur résister. Mais un *conflit de sens* est possible.

Portée. La portée des illusions sensorielles est égale à l'EMPATHIE du haut-rêvant en mètres.

Durée. La durée des illusions sensorielles est la même que celle des zones d'Oniros : jusqu'à la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant.

Conflit de sens. Chaque fois que le spectateur d'une illusion visuelle est en proie à un conflit de sens, c'est-à-dire quand il y a contradiction ou impossibilité entre ce que lui indiquent ses autres sens et sa vue, l'illusion disparaît, tandis que la cible de l'illusion s'entoure d'une sorte de brouillard verdâtre. Puis, dès qu'il n'y a plus contradiction, l'illusion réapparaît, quitte à re-disparaître s'il y a à nouveau conflit de sens.

Exemple. Une illusion de chat est lancée sur un canard. Je vois donc un chat. Mais celui-ci (qui est en réalité un canard) se met à faire coin-coin. Je vois alors un *chat qui fait coin-coin*. C'est impossible, il y a un conflit de sens entre ma vue (qui voit un chat) et mon ouïe (qui entend un canard). Immédiatement, l'illusion disparaît. Toutefois, au lieu de revoir le canard, je ne vois qu'une sorte de masse de brume verdâtre de la taille du canard. Puis, celui-ci se taisant, et supprimant donc mon conflit de sens, la brume s'estompe et je revois un chat.

Autre exemple. Un homme s'est rendu invisible pour me donner un coup, ce qu'il parvient à faire sans problème puisque je ne le vois pas. Mais il y a immédiatement conflit de sens : comment ai-je pu être frappé par *rien* ? A la place de mon agresseur, j'aperçois aussitôt une sorte de fantôme de brouillard, que je peux tenter de frapper à mon tour. Et si je le touche, je sentirai bien qu'il y a *quelque chose* et donc le conflit de sens persistera. Mais si mon agresseur s'esquive et ne tente plus rien, son fantôme de brume s'estompe, et il redevient totalement

invisible. Je peux toutefois tenter de percevoir le bruit de ses pas, ce qui engendrerait un nouveau conflit de sens, etc.

Les illusions auditives, olfactives et gustatives n'engendrent jamais de conflit de sens, quand bien même elles sont inexplicables.

Exemple. Une illusion auditive est lancée sur un chat pour lui donner une voix de canard. Je vois donc un chat (la réalité) et je l'entends faire coin-coin (l'illusion). J'ai beau me dire que c'est impossible, je continue à voir un chat (la réalité) qui fait coin-coin (l'illusion).

SORTS D'ILLUSION-SUGGESTION

ÉGAREMENT (Désolation) R-4 r4

L'effet d'Egarement ne s'applique qu'aux humanoïdes. Ayant manqué son JR, la victime devient incapable de se concentrer sur son activité intellectuelle, manuelle ou verbale, ne fait plus ou ne dit plus que des *bêtises*. En termes de jeu, c'est comme si tous ses jets de dés obtenaient des échecs. L'état d'égarement dure jusqu'à la fin de l'heure en cours + une heure complète, ou se dissipe de lui-même dès que la victime est agressée. Elle peut esquiver normalement l'agression.

FAUCHAGE (Plaines) R-6 r5

L'effet de Fauchage ne s'applique qu'aux humanoïdes. Ayant manqué son JR, la victime a l'illusion qu'on vient de lui faucher les jambes, et en conséquence chute sans pouvoir se rattraper. L'effet de Fauchage n'a pas d'autres conséquences, mais la chute peut, elle, en avoir. La victime peut normalement se relever le round suivant. Noter qu'un Fauchage sur un humanoïde couché ou assis n'a virtuellement aucun effet.

NON-AGRESSIVITÉ (Sanctuaire) R-4 r3

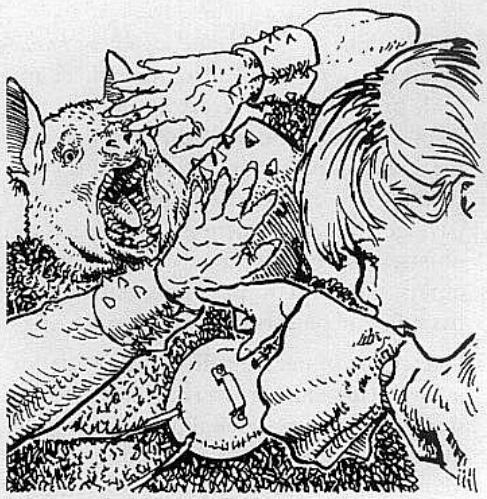
L'effet de Non-Agressivité ne s'applique qu'aux animaux. Ayant manqué son JR, l'animal cherche immédiatement à fuir. L'effet magique n'a pas de durée en soi, ce n'est qu'une impulsion qui force l'animal à se détourner. S'il est poursuivi ou attaqué, son agressivité ressurgit. Si on le laisse fuir, on ne le revoit plus.

NON-RÊVE (Désolation) R-7 r4+

L'effet de Non-Rêve ne s'applique qu'aux humanoïdes. Ayant manqué son JR, la cible perd toute possibilité d'activité onirique. Elle ne peut ni monter en TMR, ni rêver pour regagner des points de rêve. L'effet dure jusqu'à la fin de l'heure en cours pour un coût de base de 4 points de rêve. Chaque point de rêve dépensé en plus augmente la durée d'une heure. Si l'on dépense par exemple 6 points de rêve, la victime n'aura aucune forme de rêve jusqu'à la fin de l'heure en cours et pendant les 2 heures suivantes. Ce sort empêche un haut-rêvant de «fonctionner».

PEUR (Nécropole) R-5 r4+

L'effet de Peur ne s'applique qu'aux humanoïdes. Ayant manqué son JR, la victime est clouée par la peur et ne peut rien faire d'autre que tenter de parer ou d'esquiver si on l'attaque. Clouée sur place, elle est incapable de fuir ni même d'attaquer à son tour. L'effet dure un round pour un coût de base de 4 points de rêve. Chaque point de rêve dépensé en plus augmente la durée d'un round.



SOMMEIL (Marais) R-9 r1+

L'effet de Sommeil s'applique aux humanoïdes et aux animaux. Ayant manqué son JR, la victime tombe endormie d'un sommeil magique que rien ne peut réveiller. Le sommeil dure autant de rounds que de points de rêve dépensés.

SORTS D'ILLUSIONS SENSORIELLES

INVISIBILITÉ (Fleuve) R-10 r8

Le sort d'Invisibilité peut être lancé sur un humanoïde, un animal ou un objet, mais une seule cible à la fois de l'une de ces trois catégories. C'est une illusion strictement *visuelle*. L'effet consiste à rendre la cible invisible aux regards comme si elle n'existait pas. Un conflit de sens est toujours possible, comme indiqué plus haut. Le sort n'affecte rigoureusement que la cible dans sa catégorie. Lancé sur un humanoïde, il rend son corps invisible, mais pas son équipement. Pour bénéficier d'une réelle invisibilité, un humanoïde doit être intégralement nu, ou bien d'autres Invisibilités doivent également avoir été lancées sur chaque composant de son équipement.

TRANSFIGURATION (Monts) R-6 r4

L'illusion purement *visuelle* de Transfiguration peut être lancée sur un humanoïde, un animal ou un objet, mais une seule cible à la fois de l'une des trois catégories. Elle permet de changer illusoirement l'apparence de la cible. Cette apparence est entièrement au choix du haut-rêvant, dans tous ses détails, mais doit rester dans la même catégorie. Autrement dit, on ne peut donner à un humanoïde qu'une autre apparence d'humanoïde, à un animal qu'une autre apparence d'animal ; et même chose à un objet. On peut changer un homme en un homme différent, en femme, en un autre type d'humanoïde ; on peut changer un chat blanc en chat noir, ou en lapin, en canard ; on peut changer une épée en balai, etc. Mais attention aux conflits de sens toujours possibles. L'illusion est choisie au moment du lancer du sort, puis normalement ciblée. Toute disparité de catégorie entre la cible et l'illusion entraîne la dissipation sans effet. La TAILLE de l'illusion sera la même que celle de la cible. Une souris transfigurée en vache donnera une vache minuscule, et inversement. Enfin, on ne peut donner l'illusion que de ce qu'on connaît. Si, par exemple, on n'a jamais vu de renard, on ne peut pas donner l'illusion que son chat est un renard. Inventer un humanoïde anonyme quoique doté de traits spécifiques (blond, gros nez, une verrue au menton, etc.) s'obtient sans problème. Et comme toujours en ce qui concerne l'humanoïde, c'est lui seul qui est concerné et non son équipement.

TYMPAN D'HYPNOS (Collines) R-5 r4

Tympan d'Hypnos est une illusion purement auditive pouvant s'appliquer indifféremment à un humanoïde, un animal ou un objet. Comme pour Transfiguration, l'illusion doit toujours appartenir à la même catégorie que la cible. Toute disparité entraîne les mêmes conséquences. On peut ainsi changer la *voix* d'un humanoïde en une autre voix d'humanoïde, le *cri* d'un animal en le cri d'un autre animal, ou le *son* d'un objet sonore en son d'un autre objet. Ce sort permet entre autre d'enrichir une illusion visuelle en lui apportant son complément sonore, diminuant ainsi les risques de conflit de sens. Noter que seule la voix est changée, sans affecter en rien le contenu du discours. Enfin, de même que la taille reste la même pour les illusions visuelles, le volume sonore de l'illusion auditive est celui de la cible. Une souris ne produira qu'un faible meuglement.

NARINE D'HYPNOS (Plaines) R-4 r3

Narine d'Hypnos est une illusion purement *olfactive*. Son fonctionnement est identique à Tympan d'Hypnos, s'appliquant aux odeurs à la place des sons. L'illusion doit pareillement rester dans la même catégorie

que la cible. Peu utilisé sur les humanoïdes et les animaux, ce sort est surtout utilisé sur les objets, notamment les aliments, où il peut se combiner avec Langue d'Hypnos. Ici aussi, l'intensité de l'odeur est celle de la cible. Donner illusoirement une odeur de poisson frais à un poisson avarié, donne un poisson qui émet une odeur particulièrement forte de poisson frais.

LANGUE D'HYPNOS (Cité) R-3 r2

Langue d'Hypnos est une illusion purement *gustative* ne s'appliquant qu'aux objets tels qu'aliments et boissons. Par définition, la catégorie est toujours la même. L'intensité de la saveur est celle de la cible. Comme pour tous les sorts d'illusions sensorielles, la saveur illusoire ne peut être qu'une saveur connue du haut-rêvant. Couplé à Narine d'Hypnos et à Transfiguration, ce sort peut permettre des ignominies gastronomiques : que pensez-vous de ce vin à la robe de rubis, au savoureux bouquet de framboise, et qui vous roule sur la langue comme du velours ?... Illusion de bout en bout, ce n'est que de l'eau du baquet à vaisselle.

RITUELS DE COMMUNICATION

Les rituels de communication d'Hypnos sont d'étonnantes démonstrations d'autosuggestion. Aidé par un support, le haut-rêvant se persuade qu'il peut voir ou entendre à distance, et il le fait.

Si un rituel de communication est paramétré sur une personne et que celle-ci est morte ou a changé de rêve, aucun effet ne se produit, mais les points de rêve sont tout de même dépensés. Même chose si le rituel est ciblé sur un objet incorrect.

HARPE D'HYPNOS

rituel (Monts) R-4 r1+

Ce rituel permet d'entendre à distance. Il doit être ciblé sur un instrument sonore (harpe, luth, gong, cloche, etc.). Lors du lancer, le rituel doit être paramétré sur une personne précise (humanoïde) ou un lieu architectural précis (salle, couloir, perron, escalier, balcon, etc.) Les éléments naturels du paysage (rochers, arbres, sources, etc.) ne sont pas des lieux architecturaux. La distance séparant le haut-rêvant du lieu ou de la personne n'est sujette à aucune limitation. Il doit avoir déjà vu réellement la personne ou visité le lieu en question. Puis le sort étant ciblé sur l'instrument sonore, le haut-rêvant croit entendre un murmure en émaner. Ce murmure le plonge alors dans un état hypnotique où il entend réellement tous les sons audibles produits à proximité de la personne ou du lieu paramétré. S'il s'agit d'une personne, il entend tous les sons comme s'il se trouvait tout près de cette personne ; s'il s'agit d'un lieu, il entend comme s'il se trouvait en son centre précis. L'état hypnotique (la communication) dure un round par point de rêve dépensé.

MIROIR D'HYPNOS

rituel (Nécropole) R-5 r1+

Ce rituel permet de voir à distance. Il doit être ciblé sur un miroir ou une surface réfléchissante, comme de l'eau parfaitement calme. Lors du lancer, le rituel doit être paramétré sur une personne ou un lieu

architectural précis, mêmes restrictions que pour Harpe d'Hypnos. Puis le sort étant ciblé sur le miroir, le haut-rêvant croit voir y évoluer des formes, qui le plongent aussitôt dans un état hypnotique où il voit réellement la personne ou le lieu choisi. S'il s'agit d'une personne, son point de vue est comme s'il se tenait debout à un mètre devant elle ; s'il s'agit d'un lieu, il s'en trouve au centre. Dans les deux cas, le haut-rêvant peut mentalement tourner sur lui-même à 360° pour mieux voir ce qui l'entoure, mais ne peut se déplacer. Noter qu'il a l'image, mais pas le son. La communication est de 1 round par point de rêve dépensé.

VOIX D'HYPNOS
rituel (Désert) R-4 r4

Le rituel de Voix d'Hypnos permet de détecter le mensonge. Il n'y a pas de véritable ciblage, le rituel opère sur le haut-rêvant directement sans passer par un support. Lors du paramétrage, le haut-rêvant se reporte à une certaine conversation de son choix, datant au maximum de 12 heures. La conversation peut avoir eu plusieurs interlocuteurs, mais Voix d'Hypnos ne fonctionne que sur un seul d'entre eux à la fois. Pour les détecter tous, il faut recommencer autant de fois le rituel. Puis, le sort étant ciblé sur lui-même, le haut-rêvant se plonge dans un état hypnotique dans lequel il ré-entend toute la conversation, comme si on repassait la bande. La durée de ré-écoute est d'un round, quelle qu'ait été la conversation, le temps mental du haut-rêvant devenant élastique. Tant que son interlocuteur dit la vérité, sa voix est mélodieuse ; dès qu'il ment *volontairement*, elle devient horrible et grinçante. On ne peut ainsi détecter que les mensonges volontaires, pas les mensonges inconscients ou par omission.

RITUELS D'INVOCATION DE CRÉATURES

Ces rituels permettent de faire apparaître des créatures pour leur faire accomplir une tâche précise, dépendant de leur nature. Les créatures invoquées sont vivantes, elles peuvent être blessées, tuées. Le ciblage doit être fait, dans les limites de la portée (EMPATHIE x 1 mètre), sur un point du sol libre de tout obstacle, où la créature puisse se matérialiser. La durée de l'invocation dépend de la tâche demandée mais ne peut excéder la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant. A ce moment, la créature se dématérialise intégralement, ainsi que tout son équipement. Même chose si elle est tuée. Il est vain de songer à récupérer l'armure et les armes d'un guerrier invoqué. Chaque type de créature est toujours invoqué dans une case *spécifique* et non pas dans n'importe quelle case du même genre.

Nous ne retiendrons ici qu'un seul exemple de créature invoquée : le Guerrier Sorde.

GUERRIER SORDE
rituel (Cité Sordide D13) R-8 r7

Ce rituel permet d'invoquer un Guerrier Sorde : un humanoïde entièrement revêtu d'une cotte de mailles, armé d'une épée sorde et d'un bouclier. La seule tâche que l'on puisse lui demander est de faire usage de ses armes. Une fois invoqué, il attaque toute créature que le haut-rêvant lui désigne expressément (devant être à portée visuelle de celui-ci) et se bat contre elle jusqu'à ce qu'il l'extermine ou reçoive un contre-ordre. On peut alors lui ordonner de commencer un autre combat, à condition que le délai entre deux combats n'excède pas 10 rounds, faute de quoi il considère sa tâche accomplie et se dématérialise. S'il est invoqué alors qu'il n'y a pas de créature à combattre immédiatement, il ne patiente que jusqu'à la fin de l'heure en cours, après quoi il s'estime dérangé pour rien et se dématérialise. Il n'obéit qu'au haut-rêvant qui l'a invoqué. Le rituel peut être répété pour invoquer plusieurs Guerriers Sordes dans un même combat. Tous ont les mêmes caractéristiques et sont normalement affectés par les suggestions et illusions d'Hypnos, avec un JR standard r-8, ainsi que par les sorts individuels de Thanatos.

Guerrier Sorde

TAILLE	13	PERCEPTION	10
CONSTIT.	15	VOLONTÉ	16
FORCE	15	RÊVE	10
AGILITÉ	13	Mêlée	14
DEXTÉRITÉ	10	Dérobée	10
		+dom	+2
VIE	14	Protection	5
ENDURANCE	30	Malus armure	-4

Épée sorde	14	niv +5 +dom +5
Bouclier	14	niv +5
Esquive	10	niv +5 (- M.A. = +1)
Vigilance	10	niv +5

VOIE DE NARCOS

LISTE DES RITUELS

Rituels d'Enchantement

ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1+
PURIFICATION (Nécropole) R-4 r4

Rituels de Lecture

- DÉTECTION D'AURA (Sanctuaire) R-3 r1
- LECTURE D'AURA (Sanctuaire et variable) R-3 r3
- ANNULATION DE MAGIE (variable) R-var r var

LA MAGIE DE L'ENCHANTEMENT

La voie de Narcos permet de créer des objets magiques. Pour cela, le haut-rêvant insuffle du rêve dans la matière, qui en est normalement dépourvue. Possédant maintenant du rêve, l'objet devient en quelque sorte capable de rêver : il est magique.

La création d'un objet magique est un long processus demandant l'intervention de nombreux rituels spécifiques. Très courants au Second Âge, les objets magiques sont maintenant rarissimes. Peu ont survécu au Grand Réveil ; et la plupart des haut-rêvants actuels sont incapables de retrouver les rituels nécessaires pour en créer de nouveaux. Seule la création de potions magiques de soin est accessible. On se bornera donc à ce seul aspect de la voie de Narcos.

Les potions de soin

Pour créer une potion magique de soin, le haut-rêvant commence par élaborer une décoction ordinaire d'herbes de soin. Cela fait, il l'enchante au moyen du rituel

d'Enchantement, lui insufflant du rêve. Pratiquement, les points de rêve qu'il dépense vont dans la potion, et plus il en dépense, plus celle-ci est forte.

Il existe 10 grandes herbes de soin poussant dans la nature. Quiconque possède un niveau zéro ou plus en Botanique est censé les connaître. Chaque herbe possède un *bonus de guérison*, comme indiqué sur la table, de +1, la plus faible, à +10, la plus forte. Les herbes sont mesurées au *brin*. Pour chaque herbe est indiqué le nombre de brins qu'il faut utiliser pour une décoction ; les herbes faibles exigent davantage de brins.

Plonger le nombre de brins nécessaires dans 40 cl d'eau froide, puis faire bouillir et réduire jusqu'à ce qu'il ne reste plus que la moitié du liquide. Sur un feu normal, cela demande 30 minutes. La simplicité de l'opération ne requiert aucun jet de dés.

Si on mélange des herbes différentes dans une décoction, seul compte le bonus de la plus forte. Si le nombre de brins est insuffisant, le bonus de l'herbe baisse de 1 point par brin manquant. Si l'on ne met par exemple que 6 brins d'ortigal au lieu de 8, le bonus de cette herbe tombe à +2 au lieu de +4.

Guérison magique

Au moyen du rituel d'Enchantement, le haut-rêvant peut maintenant enchanter sa décoction. Le nombre de points de rêve qu'il choisit d'y mettre est alors multiplié par le bonus de l'herbe ; et le résultat obtenu est la *force magique de guérison* de la potion. Soit par exemple une décoction de méritoine, bonus +3, à laquelle le haut-rêvant donne 4 points de rêve, on obtient une force magique de guérison de 4 x 3 = 12 points. Il ne reste plus qu'à la faire boire au blessé.

Ce dernier doit toutefois jouer un jet de résistance (points actuels de rêve à -8) comme si on lui lançait un sort. S'il réussit le JR, il résiste à la potion qui n'a aucun effet sur lui. S'il échoue, la potion fait effet. Le patient tombe alors endormi d'un sommeil magique que rien ne peut réveiller, d'une durée d'une heure (120 minutes), au bout de quoi il se réveille guéri, sans aucune trace ni cicatrice, ayant même récupéré ses points de vie perdus.

L'étendue de sa guérison dépend toutefois de son état comparé à la force de la potion, sachant que :

Chaque blessure légère demande 2 points de guérison

Chaque blessure grave demande 4 points de guérison

Une blessure critique demande 6 points de guérison

Chaque point de vie perdu demande 2 points de guérison

Additionner l'état du patient et le comparer à la force de la potion. Si cette dernière a assez de points, tout est guéri ; sinon la guérison n'est que partielle. Sont toujours guéris dans l'ordre : blessures légères, graves, critique, points de vie perdus.

Si la potion a un force supérieure à ce qui est nécessaire, c'est sans importance : les points excédents ne jouent aucun rôle.

Exemple. Soit un blessé ayant 2 blessures légères (2 x 2 = 4 points), 1 blessure grave (4 points), et ayant perdu 3 points de vie (3 x 2 = 6 points), son état demande 14 points au total. Si on utilise une décoction de méritoine, bonus +3, il faut y mettre 5 points de rêve pour obtenir une guérison complète (5 x 3 = 15). Si on ne met que 4 points de rêve, la force de guérison ne sera que de 12. Les deux blessures légères (4 points) seront effacées, de même que la blessure grave (4 points), deux points de vie (4 points), mais le troisième point de vie ne sera pas récupéré.

Conservation

On peut enchanter une potion d'avance, en prévision. Toutefois, une potion enchantée perd automatiquement 1 point de rêve au début de chaque journée. (Il s'agit bien d'un point de *rêve* et non pas d'un point de force.) Quand la potion n'a plus de point de rêve, elle s'évapore et disparaît. Il est possible de ré-enchanter une potion pour lui

Table des herbes de soin

bonus	*brins*	*herbe*	*milieu*
+1	11	Fausse Suppure	*prairie, lande, toute forêt*
+2	10	Suppure	*toute forêt*
+3	9	Méritoine	*forêt de conifères*
+4	8	Ortigal	*marais*
+5	7	Ortigal Noir	*marais*
+6	6	Bélidane	*colline ensoleillée*
+7	5	Faux Murus	*prairie de montagne*
+8	4	Murus	*versant escarpé de montagne*
+9	3	Tanemiel	*forêt chaude et humide*
+10	2	Tanemiel Doré	*forêt chaude et humide*

redonner du rêve en cours de route. Mais préalablement à un nouvel Enchantement, il faut accomplir sur elle un rituel de Purification. Si cette étape est négligée, ré-enchanter aboutit à un cas de *magie impossible.*

Exemple. Soit notre potion de 5 x 3 = 15 points. Le lendemain, elle perd 1 point de rêve et ne vaut plus que : 4 x 3 = 12 points. Le surlendemain, elle vaut : 3 x 3 = 9 points. Il faut songer à la ré-enchanter. On accomplit d'abord Purification, puis un nouvel Enchantement. Supposons qu'on lui redonne 7 points de rêve. Ajoutés aux 3 points qui lui restaient, cela fait 10 points de rêve, qui multipliés par le bonus de la méritoine, donne une nouvelle force magique de 30 points. Et ainsi de suite. Tant qu'il reste au moins un point de rêve dans la potion et qu'on n'oublie pas Purification, on peut la ré-enchanter indéfiniment. Il n'y a aucune limite au nombre de points de rêve qu'elle puisse posséder.

Une décoction non enchantée peut se conserver une semaine dans une fiole bien bouchée. Passé ce délai, elle tourne et ne peut plus être enchantée.

Autres objets

Faute de connaître les rituels indispensables pour élaborer un objet magique autre qu'une potion, il ne sert à rien de lancer un Enchantement ailleurs que sur une décoction. Pire encore, cela aboutirait aussitôt à un cas de *magie impossible.*

Magie impossible

Tout cas de *magie impossible* crée immédiatement une déchirure du rêve ayant le haut-rêvant pour centre. Elle peut être violette (déchirure de départ) ou jaune (déchirure d'arrivée). C'est au gardien des rêves de le décider ou de le tirer au sort. Ses dimensions peuvent faire jusqu'à 100 m de diamètre, à décider ou tirer par le gardien des rêves. Elle peut ne durer que quelques instants avant de se dissoudre, ou durer indéfiniment, toujours à la décision du gardien des rêves. De même, c'est à lui de décider du rêve d'arrivée si c'est une déchirure de départ, ou des créatures qui peuvent en surgir si c'est une déchirure d'arrivée. En cas de déchirure de départ (violette), elle emporte immédiatement tout ce qui ne fait pas partie du paysage : objets et créatures. Seules les constituantes du paysage, végétation, rochers, constructions, demeurent. Noter que si une construction demeure, tous les objets qu'elle contient, meubles et autres, disparaissent.

RITUELS D'ENCHANTEMENT

ENCHANTEMENT

rituel (Cité) R-4 r1+

C'est le rituel de base de tout enchantement. Le haut-rêvant décide du nombre de points de rêve qu'il veut donner à sa potion ; puis le rituel étant lancé, il doit toucher cette dernière (y tremper le doigt) au moment du ciblage. Cela fait, la potion possède maintenant ce nombre de points de rêve.

PURIFICATION

rituel (Nécropole) R-4 r4

Le rituel de Purification doit obligatoirement être accompli avant de ré-enchanter une potion. Le ciblage s'accomplit pareillement en touchant. Noter que les points de rêve dépensés par Purification ne servent qu'à accomplir le rituel, ils *ne vont pas* dans la potion.

RITUELS DE LECTURE

La portée des rituels de lecture est d'une fois l'EMPATHIE du haut-rêvant en mètres.

DÉTECTION D'AURA

rituel (Sanctuaire) R-3 r1

Ce rituel permet de détecter si la cible choisie possède ou non du rêve, ou si elle est actuellement sous l'emprise d'un sort. Il peut être ciblé sur une créature (humanoïde, animal), sur un objet ou sur un espace délimité. Dans le cas d'une créature, une réponse affirmative indique que cette dernière est actuellement sous l'effet d'un sort, illusion ou autre. Dans le cas d'un objet, cela signifie qu'il est sous l'effet d'un sort ou qu'il est enchanté (magique). Dans le cas d'un espace délimité, cela signifie qu'il y a une zone d'Oniros. Si la réponse est négative, cela signifie dans tous les cas qu'il n'y a ni rêve ni magie. Détection d'Aura se borne à en révéler la présence, mais sans apporter davantage de précisions.

LECTURE D'AURA

rituel (Sanctuaire et variable) R-3 r3

Ce rituel permet d'approfondir les informations fournies par Détection d'Aura. Le haut-rêvant commence par l'accomplir en sanctuaire. Là, la réponse lui indique dans quel genre de terre la magie a été obtenue. Le haut-rêvant doit remonter en TMR, se rendre dans une case du genre indiqué et recommencer sa Lecture d'Aura. Cette fois, la réponse lui fournit tous les renseignements sur la magie examinée : quel sort, quelle illusion, quelle type de zone d'Oniros, quel effet

d'un objet magique. Qui plus est, on lui indique en quelle terre *spécifique* la magie a été accomplie. Cette indication est indispensable pour annuler éventuellement la magie en question. Chaque étape de Lecture d'Aura coûte 3 points de rêve.

Pratiquer Lecture d'Aura sur une cible dépourvue de rêve ou de magie aboutit à un cas de magie impossible et crée immédiatement une déchirure du rêve. Dans le doute, il est plus prudent de commencer par une Détection d'Aura.

ANNULATION DE MAGIE

rituel (variable) R-var r var

Ce rituel permet d'annuler un effet magique, que celui-ci ait été accompli par soi-même ou par un autre haut-rêvant. On peut annuler tout effet de sort ou de rituel : zone d'Oniros, illusion, invocation, possession, etc. Pour y parvenir, le haut-rêvant doit se rendre dans la case *spécifique* des TMR d'où la magie a été accomplie. Il peut découvrir cette case grâce à Lecture d'Aura. Le jet de RÊVE qu'il doit réussir a alors la même difficulté que celui ayant permis la magie, avec une dépense de points de rêve pareillement identique. Pour annuler par exemple une zone de Ténèbres, il faut se rendre dans le gouffre spécifique où elle a été lancée, et réussir un jet de RÊVE/Draconic à -4 avec une dépense de 3 points de rêve. Pour annuler un Guerrier Sorde, il faut se rendre en cité Sordide (D13) et réussir RÊVE/Draconic à -8 en dépensant 7 points de rêve. Il est inutile d'accomplir Lecture d'Aura sur ses propres sorts : un haut-rêvant sait toujours de quelle case sa propre magie provient.

ONIROS, HYPNOS ET NARCOS

Les trois rituels : Détection d'Aura, Lecture d'Aura, et Annulation de Magie peuvent indifféremment être lancés par les trois voies, Oniros, Hypnos et Narcos, quelle que soit la magie à lire ou à annuler. Le haut-rêvant utilise sa meilleure voie.

VOIE DE THANATOS

Cette quatrième voie est réservée au gardien des rêves pour lui permettre de gérer d'éventuels haut-rêvants de Thanatos.

LISTE DES SORTS ET RITUELS

Rituels de Possession

POSSESSION DE CORPS
rituel (Marais) R-9 r2+

POSSESSION D'ESPRIT
rituel (Lac) R-9 r2+

Sorts d'Envoûtement

CÉCITÉ (Cité) R-8 r2+

MALADIE (Désolation) R-11 r5+

SURDITÉ (Gouffre) R-6 r2+

TÂCHE (Forêt) R-8 r8

MÉTAMORPHOSE EN BÊTE
(Fleuve) R-10 r10

Sorts individuels

AUTOMÉTAMORPHOSE EN BÊTE
(Forêt) R-7 r7

PEUR THANATAIRE (Lac) R-9 r1+

POING DE THANATOS (Plaines) R-6 r1+

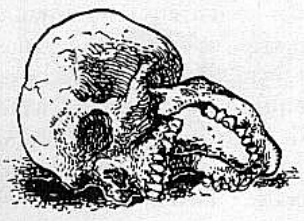
PUTRESCENCE (Marais) R-8 r1+

THANATŒIL (Nécropole) R-5 r1

Rituels d'Invocation

ANIMER UN ZOMBI
rituel (Nécropole) R-7 r1+

FAIRE PARLER UN CRÂNE
rituel (Désert) R-6 r1+



POSSESSION ET ENVOÛTEMENTS

Avant d'envoûter une victime, le haut-rêvant de Thanatos doit la *posséder* par un rituel de Possession. Il en existe deux façons : de *corps* ou d'*esprit*, lui permettant respectivement d'agir sur sa chair ou sur son mental. Dans les deux cas, il lui faut détenir une *relique* de sa victime, c'est-à-dire quelques poils ou cheveux, rognures d'ongle, goutte de sueur ou de sang, etc. C'est sur la relique que sont ciblés les rituels de possession, puis les rituels d'envoûtement, en touchant celle-ci. Cibler une possession ailleurs que sur une relique aboutit à un cas de magie impossible (voir *Voie de Narcos* p.132).

RITUELS DE POSSESSION

POSSESSION DE CORPS

rituel (Marais) R-9 r2+

Chaque ensemble de 2 points de rêve dépensé permet de *posséder* 1 point de CONSTITUTION de la victime. Si cette dernière a par exemple 14 en CONSTITUTION, il faut dépenser 28 points de rêve. Le haut-rêvant peut s'y prendre en plusieurs fois, mais la victime a droit à chaque fois (à chaque rituel) à un JR standard : points actuels de rêve à -8. Il suffit qu'un seul JR réussisse pour annuler toute la possession précédemment accomplie. Dès que tous les points de CONSTITUTION ont été ainsi *possédés*, la victime est *possédée de corps*, et le haut-rêvant peut passer aux envoûtements proprement dits. Noter qu'il ne s'agit que d'un «contrôle» de la CONSTITUTION de la victime. Celle-ci n'en perd aucun point, il n'y a aucun effet physique et elle ne se rend même compte de rien.

POSSESSION D'ESPRIT
rituel (Lac) R-9 r2+
Même fonctionnement que le précédent en possédant les points de VOLONTÉ de la victime à la place de sa CONSTITUTION.

SORTS D'ENVOÛTEMENT

Dès que la victime est entièrement possédée de corps ou d'esprit, le haut-rêvant peut passer aux envoûtements. Possession de corps permet *Cécité, Maladie et Métamorphose en bête.* Possession d'esprit permet *Tâche et Métamorphose en bête.* Contrairement aux possessions, la victime n'a droit à aucun JR pour résister aux envoûtements. Rien ne peut guérir l'effet des envoûtements, qui apparaissent comme des maux inexplicables. La seule solution est d'accomplir une Annulation de Magie sur la victime après avoir identifié par une Lecture d'Aura les cases de TMR où ont été produits possessions et envoûtements.

De même que le haut-rêvant de Thanatos peut accomplir sa possession en plusieurs fois, on peut annuler une possession en plusieurs fois, en libérant progressivement des points de CONSTITUTION ou de VOLONTÉ. Mais le haut-rêvant de Thanatos peut revenir à la charge et tenter de reposséder les points tout juste libérés. Annuler complètement une possession brise aussitôt tous les envoûtements qui s'y rattachent et la victime redevient instantanément normale.

Si la victime change de rêve (par une déchirure par exemple), toutes les possessions et envoûtements sont aussitôt annulés, et la relique devient inopérante.

Dès qu'une possession est annulée (JR réussi, changement de rêve ou Annulation de Magie), le haut-rêvant de Thanatos doit immédiatement tenter de réussir un jet de points actuels de rêve à zéro, sous peine d'être frappé d'un souffle de Dragon.

CÉCITÉ (Cité) R-8 r2+
Chaque ensemble de 2 points de rêve dépensé fait perdre 1 point de VUE à la victime. A zéro point de VUE, elle est aveugle.

MALADIE (Désolation) R-11 r5+
Chaque ensemble de 5 points de rêve dépensé fait perdre 1 point de vie à la victime, qui semble atteinte d'une inexplicable faiblesse. Arrivée à -5 points de vie, elle meurt.

SURDITÉ (Gouffre) R-6 r2+
Chaque ensemble de 2 points de rêve dépensé fait perdre 1 point d'OUÏE à la victime. A zéro point d'OUÏE, elle est totalement sourde.

TÂCHE (Forêt) R-8 r8
Quand la victime est entièrement possédée d'esprit, le haut-rêvant peut lui donner un certain ordre, une tâche à accomplir. Celle-ci doit être possible par la volonté normale de la victime : *dors !* ou *meurs !* sont impossibles. La victime s'efforcera d'accomplir la tâche par les moyens les plus rapides et les plus efficaces, selon ses compétences. L'effet du sort prend fin dès que la tâche est accomplie ou que survient la fin de l'heure de naissance de la victime. Le haut-rêvant peut la renouveler de jour en jour, mais ne peut en imposer deux différentes simultanément.

MÉTAMORPHOSE EN BÊTE
(Fleuve) R-10 r10

Cet envoûtement peut être accompli sur une possession de corps ou d'esprit. Il s'agit de deux métamorphoses différentes devant faire l'objet d'envoûtements séparés.

De corps, le haut-rêvant transforme le corps de sa victime en celui de l'animal de son choix. Ce n'est pas une illusion, c'est réel. La TAILLE de l'animal ne peut être supérieure à celle de la victime, et être au minimum de 1 (taille d'une souris). La victime ne peut plus parler avec son nouveau gosier, mais continue à comprendre. Son mental est resté inchangé.

D'esprit, c'est le mental de la victime qui est transformé en celui d'un animal du choix du haut-rêvant. Le corps reste inchangé, mais la victime a le comportement de l'animal en question. Elle perd la parole tout autant que la compréhension.

Si les deux métamorphoses, d'esprit et de corps, sont effectuées conjointement, la victime devient en tout point un animal réel.

SORTS INDIVIDUELS

Tous les sorts individuels ont une portée maximale égale à l'EMPATHIE du haut-rêvant en mètres. Tous, sauf Autométamorphose en bête et Putrescence, autorisent un JR standard à la victime.

AUTOMÉTAMORPHOSE EN BÊTE (Forêt) R-7 r7

Par ce sort, le haut-rêvant se transforme lui-même en l'animal de son choix, d'une TAILLE maximum égale à la sienne et d'une TAILLE minimum de 1. Il ne s'agit que d'une métamorphose de corps. Les caractéristiques mentales restent celles du haut-rêvant, qui peut même lancer des sorts sous cette forme. Les caractéristiques physiques sont celles de l'animal choisi, de même que les points de vie et d'endurance. L'effet se termine à la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant.

PEUR THANATAIRE (Lac) R-9 r1+

Ce sort doit être ciblé sur un objet, lequel, et jusqu'à la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant, distillera une peur intense. Toute personne l'apercevant et manquant son JR sera contrainte de s'en détourner. Les rounds suivants, il lui faudra réussir un jet de VOLONTÉ pour maîtriser l'effet de la peur, avec une difficulté égale (en négatif) aux points de rêve dépensés par le haut-rêvant. Si celui-ci dépense par exemple 8 points, le jet de VOLONTÉ est à -8. La peur n'est toutefois maîtrisée que pour un seul round, et le jet de VOLONTÉ doit être renouvelé de round en round. Le haut-rêvant de Thanatos est immunisé contre les effets de sa propre peur thanataire.

POING DE THANATOS
(Plaines) R-6 r1+

Ce sort peut être ciblé sur un humanoïde ou un animal. Son effet est celui d'un grand coup de poing en pleine tête. Ayant manqué son JR, la victime joue un jet d'encaissement avec un +dom égal au nombre de points de rêve dépensés. Elle ne marque toutefois aucune blessure, ne perdant que les points d'endurance (même règle que *pour assommer*).

PUTRESCENCE (Marais) R-8 r1+

Ce sort ne peut être ciblé que sur un objet. L'effet est un vieillissement instantané de l'objet, supposé accompli dans les pires conditions, avec pour résultat un délabrement, une putrescence de celui-ci. Le vieil-

lissement est de 10 ans par point de rêve dépensé. Dix ans sont suffisants pour venir à bout du tissu et du papier ; vingt ans pour du cuir ; trente ans pour du bois ; quarante ans pour dévorer de rouille le métal ferreux. L'effet est instantané et définitif.

THANATŒIL (Nécropole) R-5 r1

Ce sort ne peut être ciblé que sur un humanoïde. Si celui manque son JR, sa prochaine action impliquant Mêlée, Tir, Lancer, Dérobée, FORCE, AGILITÉ ou DEXTÉRITÉ obtiendra automatiquement un *échec total.*

RITUELS D'INVOCATION

ANIMER UN ZOMBI

rituel (Nécropole) R-7 r1+

Ce rituel doit être ciblé sur un cadavre. Sous l'effet, celui-ci se redresse et s'anime, prêt à obéir aux ordres du haut-rêvant. Ainsi obtenu, le zombi est semblable à l'entité de cauchemar du même nom (voir son fonctionnement au chapitre *LA PARTIE*). Sa caractéristique RÊVE est égale aux points de rêve dépensés par le haut-rêvant et peut être au maximum égale à sa TAILLE. Cette dernière est celle du cadavre utilisé. L'animation interrompt définitivement le processus de décomposition. Accomplie sur un cadavre très récent, on obtient ainsi un «personnage» qui ne se distinguera que par un regard vide et une étrange pâleur. Le zombi n'obéit qu'à son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. A la mort de l'invocateur, il n'est pas détruit, mais devient une entité libre de son comportement.

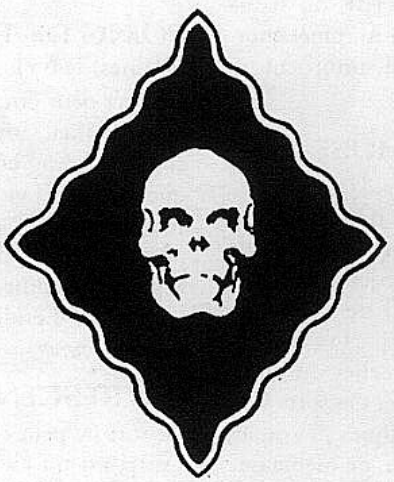
FAIRE PARLER UN CRÂNE

rituel (Désert) R-6 r1+

Ce rituel doit être ciblé sur un crâne d'humanoïde en le touchant. Le crâne répond alors aux questions posées. Il peut parler de tout ce dont il a été témoin, aussi bien au cours de sa vie que depuis qu'il est mort, gisant quelque part en tant qu'objet. La durée de la communication est de 1 round par point de rêve dépensé.

RITUELS DE LECTURE

Les trois rituels : Détection d'Aura, Lecture d'Aura, et Annulation de Magie peuvent également être accomplis par la voie de Thanatos.



LES SCÉNARIOS

LA TOUR DANS LA FORÊT
LE FOULARD D'ESTABALLA
LE TRÔNE D'ODALIS

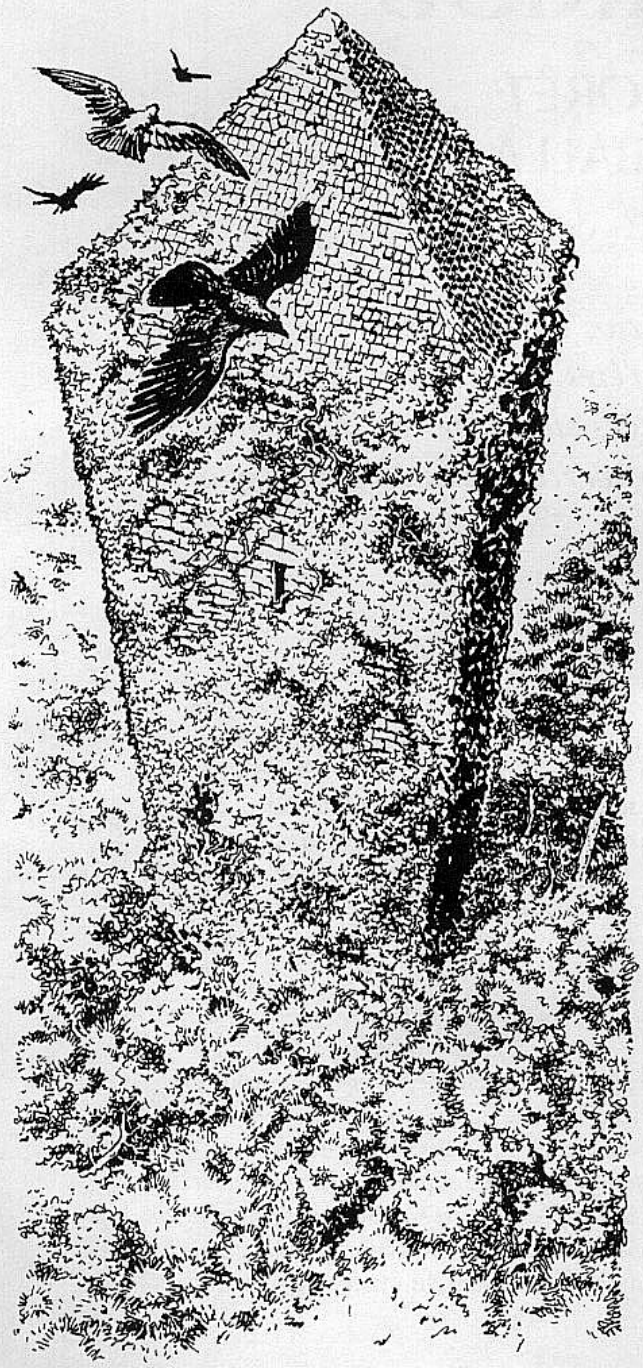
Attention ! la lecture des scénarios est strictement réservée au gardien des rêves. Si vous n'êtes que joueur, abstenez-vous même de feuilleter les pages suivantes ou vous vous priveriez du plaisir de la découverte et des surprises que vous réservent les aventures.

ÊTRE GARDIEN DES RÊVES

Vous allez maintenant commencer votre premier scénario, *La Tour dans la Forêt*. Avant de le faire jouer, lisez-le de bout en bout, plusieurs fois si nécessaire. Il ne s'agit pas d'apprendre le texte par coeur, mais d'en être le plus familiarisé possible. Vous pouvez constater qu'il ne s'agit pas d'une *histoire*, les héros en sont absents, il n'y a pas de déroulement. Le scénario ne décrit que des situations, des lieux, des événements en latence, n'attendant que les réactions des personnages pour se développer dans une direction ou dans une autre, et en réponse aux réactions supposées, fournit des hypothèses pour la suite. Mais vous vous posez peut-être la question : *et si les joueurs réagissent d'une façon non prévue, désirent faire autre chose ?*

Il n'y a pas à s'affoler. Réagissez logiquement, toujours en vous aidant du scénario, et improvisez si besoin est. Pour les joueurs (qui ne savent pas ce qui les attend), il n'y a aucune différence entre ce qui appartient strictement au scénario écrit et ce que vous y rajoutez. Des meneurs de jeu expérimentés arrivent même à créer des épisodes entièrement improvisés de bout en bout. Certes, vous, n'en êtes pas encore là, et les scénarios proposés dans ce livre sont spécialement prévus pour vous guider pas à pas et vous aider à résoudre ces problèmes. L'essentiel à comprendre, c'est qu'un scénario n'est pas un cadre rigide, ce n'est qu'un support. La seule *réalité*, c'est ce que vous décrivez aux joueurs, et peu importe que cela vienne du scénario proprement dit ou de votre improvisation. C'est cela, être *gardien des rêves*.

La Tour dans la Forêt



Comme vous le devinez sûrement, la tour en question est celle que découvrent Robin et Mestrel. Plus encore, l'entrée en matière est exactement la même. Les joueurs ayant lu la nouvelle (s'ils ne l'ont pas fait, demandez-leur de le faire ou lisez-la vous-même à haute voix), ne devraient donc avoir aucune difficulté à rentrer dans l'histoire. Il est même probable que leurs toutes premières réactions seront calquées sur celles de Nitouche, Brucelin et leurs compagnons. Cependant, il ne s'agit plus des personnages de la nouvelle, mais de *leurs* personnages. C'est à eux de prendre le relais, à eux de jouer !

LA SORTIE DE GRIS RÊVE

Comme dans la nouvelle, tout commence par une sortie de *gris rêve*, comme si les personnages se réveillaient dans le lieu où ils se trouvent, sans avoir souvenir de la façon dont ils y sont parvenus. Aidez-vous des règles du gris rêve (page 15) et de la nouvelle pour bien faire sentir cette situation aux joueurs. Puis, comme c'est leur toute première partie, demandez-leur de se décrire et de se présenter. Même s'ils n'ont aucun souvenir (et pour cause, comme le remarquait JP), ils voyagent ensemble depuis déjà un certain temps et sont censés se connaître.

Puis décrivez leur environnement immédiat. C'est l'été, le mois du Dragon, et il est environ midi, l'heure de la Couronne. Ils se trouvent sur une petite route de terre battue, en

bordure de ce qui semble être une vaste forêt, sur leur droite. De l'autre côté, sur leur gauche, le paysage est constitué de vallonnements verdoyants. Devant et derrière, la route se poursuit jusqu'à ce qu'un virage la masque, à environ 100 m d'un côté comme de l'autre. Les voyageurs ne sont pas très fatigués. En revanche, ils ont faim. S'ils ne posent pas directement la question, comme dans la nouvelle, c'est à vous de leur souligner, directement, que leurs estomacs les tenaillent. Cela fait, posez-leur pour la première fois de la partie la question rituelle : *qu'est-ce que vous faites ?*

En réponse à cette question, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour faire la même chose. Par exemple : *on se remet en marche sur la route.* Mais il arrive tout autant que chacun veuille faire une chose différente. L'un dit qu'il ouvre son sac à la recherche de provisions, un autre dit qu'il observe la forêt, un haut-rêvant dit qu'il monte en TMR, etc. Pas d'affolement, réglez ces actions l'une après l'autre, dans l'ordre qui vous convient. En réalité, du point de vue des *personnages*, elles sont accomplies simultanément.

Si vous voulez être rigoureux, vous pouvez adopter le précepte suivant : tout ce qu'un joueur dit, son personnage le dit (hormis bien sûr ce qui concerne les points de règles) ; tout ce qu'un joueur déclare faire, son personnage tente aussitôt de le faire.

PREMIÈRES ACTIONS

Aucun ne possédant de provisions, les voyageurs voudront sûrement chasser, ou à défaut, chercher des fruits sauvages dans la forêt. Ils peuvent vouloir y aller tous ensemble, ou comme dans la nouvelle, se séparer en deux groupes. Dans ce cas, il vous faut jouer avec les deux groupes séparément. Occupez-vous d'abord d'un groupe, puis passez au second, revenez au premier, etc. Pour ajouter du mystère, faites sortir de la pièce les joueurs qui ne sont pas concernés, de façon qu'ils ne soient pas au courant de ce qui arrive aux autres, tout comme leurs personnages en réalité. Pour être sûr de retomber sur vos pieds, faites vivre à chacun le même laps de temps, par exemple une heure.

Le temps

Le temps dont il est question est toujours le temps vécu par les personnages et non pas le temps écoulé pour les joueurs. Ces deux temps, temps des joueurs et temps des personnages, ont rarement la même durée. Quand par exemple, les voyageurs marchent sur la route pendant une heure et qu'il ne se passe rien d'important, il suffit d'une phrase pour régler l'heure en question, autrement dit dix secondes pour les joueurs. Inversement, régler un combat de 10 rounds (une minute pour les personnages) demandera généralement une quinzaine de minutes pour les joueurs. C'est à vous de gérer le temps qui passe en fonction de l'activité des voyageurs et, périodiquement, de leur indiquer *l'heure qu'il est.* Par exemple : «Voilà déjà une heure que vous êtes entrés dans la forêt, le soleil commence à décliner, ce n'est plus l'heure de la Couronne, mais l'heure du Dragon.» Pour évaluer le temps que peuvent prendre certaines actions, comme ramasser du bois, allumer un feu, fiez-vous à votre bon sens, et ne vous préoccupez pas d'exactitude à la minute près, ni même à la dizaine

La Tour dans la Forêt ***est un scénario d'exploration conduisant à la découverte d'un trésor. Pour y parvenir, les voyageurs doivent résoudre une énigme et surmonter quelques obstacles. En ce qui vous concerne, en tant que gardien des rêves, vous n'avez pas de véritable PNJ à jouer, juste quelques animaux. Votre tâche pour débuter devrait donc être simple.***

de minutes. Par exemple : «Il est début Couronne quand vous commencez à ramasser du bois... Un peu plus tard, vous allumez votre feu : il est environ mi-Couronne.»

Préparez-vous une fiche avec le nom des douze heures de la journée (six de jour et six de nuit), et dès qu'une heure est écoulée, cochez-la sur la liste. Ainsi, vous saurez toujours où vous en êtes dans le décompte du temps.

Feu et camp

Quand les conditions sont bonnes comme ici (beau temps et présence d'une forêt), il n'y a pas besoin de jet de dés pour monter un camp et allumer un feu.

Chasse

La forêt est giboyeuse en lapins. Par heure de chasse, demandez un jet de CHANCE à **zéro** à chaque chasseur. Jet réussi = il débusque un lapin et peut tenter de le tirer. Jet échoué = il doit commencer par réussir **VUE/Srv en Forêt à zéro** pour en débusquer un. Une fois débusqué, réussir **Tir/Arc ou Fronde à -3**. Si le tir réussit, inutile de jouer le jet d'encaissement du gibier : il est considéré blessé mortellement. Un lapin fournit un repas pour cinq personnes.

Cueillette

Dans cette forêt pousse l'herbe de soin nommée *suppure*. Demandez un jet de CHANCE à **zéro** à chaque cueilleur par heure de recherche. Réussi = il découvre 4d6 brins de suppure. Echoué = pour en découvrir la même quantité, il doit d'abord réussir **VUE/Srv en Forêt à zéro.**

C'est naturellement à vous de mettre tout cela en scène. Ne vous contentez pas de demander des jets de dés, décrivez (en improvisant) la situation : la forêt enchevêtrée de fourrés, les rochers moussus, les hautes fougères, les oiseaux dans les branches, les craquements dans les buissons, etc. Faites en sorte que les joueurs aient vraiment l'impression d'avancer pas à pas dans une forêt inconnue... et peut-être hostile !

Le tigre vert

Le tigre vert est facultatif. C'est à vous de décider s'il doit surgir ou non, et si oui, à quel moment. Comme les joueurs (ayant lu la nouvelle) s'attendent à le voir, faites durer le suspense. L'entrée dans la tour posant des problèmes, les voyageurs resteront sûrement plusieurs jours dans la forêt. Le tigre vert n'est alors pas obligé d'apparaître le premier jour. En fait, il serait préférable d'attendre que les voyageurs aient cueilli des herbes de soin et préparé des potions.

TAILLE	23	VIE	22
CONSTIT.	20	ENDURANCE	42
FORCE	21		
PERCEPTION	15	+dom	+5
VOLONTÉ	15	Protection	4
RÊVE	12		

		niv	*+dom*
Griffes & crocs	15	+4	+7
Esquive	12	+4	—
Course	14	+4	—
Discrétion	15	+4	—
Vigilance	15	+4	—

Ce tigre vert est un peu plus faible que le modèle présenté dans LA PARTIE.

La découverte

Au bout d'une heure de progression dans la forêt (peu importe la direction prise exactement), les voyageurs, chasseurs ou cueilleurs, vont découvrir la tour, tombant dessus par hasard. S'ils sont tous ensemble, ils peuvent en commencer aussitôt l'exploration. S'ils sont séparés (comme dans la nouvelle), il est probable qu'ils commenceront par revenir prévenir les autres. Pour le retour, demandez qui marche en tête pour guider le groupe, et faites jouer à ce joueur **VUE/Srv en forêt à -2**. Réussi = il repère facilement son chemin et retrouve la route au bout d'une heure. Echoué = il s'égare et ne retrouve la route qu'au bout de deux heures.

Au camp

Gérez maintenant la soirée, puis la nuit des voyageurs. Griller un lapin sur la braise est

une action courante qui ne demande aucun jet de dés. Laissez discuter les joueurs entre eux, émettre des hypothèses, des avis, en un mot jouer leurs rôles. Si personne ne songe à monter la garde, vous pouvez le leur rappeler pour cette toute première soirée. En ce qui concerne les haut-rêvants, vous pouvez leur rappeler leurs possibilités : préparer puis enchanter des décoctions d'herbes de soin, mettre des sorts en réserve. Puis si besoin est, faites-leur récupérer leurs points de rêve heure par heure de sommeil.

Retrouver la tour

Pour retrouver la tour le lendemain, utilisez la même règle que pour retrouver la route : **VUE/Srv en Forêt à -2**. Jet réussi = la tour est retrouvée au bout d'une heure. Jet échoué = il faut deux heures.

LA TOUR

Intéressons-nous maintenant à la tour, à sa description, au moyen d'y entrer, à ce qu'elle renferme, aux événements qui y sont liés. Toutes ces indications vont vous permettre de gérer l'aventure, mais rappelons-le, *ne décrivent pas l'aventure elle-même*. C'est à vous de *mettre en scène* tout ce qui suit en fonction des démarches des personnages, à vous de rendre cela *vivant*. L'ordre dans lequel les choses sont décrites ne sera pas forcément celui dans lequel elles auront lieu, cela dépend encore une fois des personnages. Vous êtes maintenant gardien des rêves à plein temps : gardien du temps qui passe et des événements en puissance.

Description extérieure

La tour se situe au centre d'un clairière de 30 m de diamètre, pleine de hautes herbes et de buissons. C'est une tour carrée, de 15 mètres de haut sur 6 mètres de large, maçonnée de pierres grises. Elle est intacte et semble même encore solide. Son sommet n'est pas crénelé, mais se termine par un toit d'ardoise. Cependant, bien qu'elle ne soit pas en ruine, ses murs sont complètement envahis de végétation : lierre, liseron et autres plantes grimpantes. Deux espèces de fentes sont visibles, comme des trous dans le lierre. La première, sur le mur ouest, est à 6 mètres de haut ; la seconde, sur le mur est, est à 11 mètres. Les deux font 1,5 m de haut sur 30 cm de large : ce sont des meurtrières. A la base de la tour, on ne voit aucune porte.

L'entrée

Pour s'approcher de la tour, les voyageurs devront écarter ronces et buissons. Mais il auront beau en faire le tour : rien, pas l'ombre d'une porte ! S'ils examinent la maçonnerie, demandez **VUE/Maçonnerie à zéro**. (En réalité, tirez secrètement vous-même leurs jets de dés.) Echoué = ils ne découvrent rien. Réussi = ils se rendent compte qu'à la base du mur sud, la maçonnerie est différente, comme s'il s'agissait d'une porte murée ou d'une porte secrète. Mais il n'y a aucun moyen de l'ouvrir.

Escalader. Si ls voyageurs examinent les meurtrières, **VUE/Maçonnerie à +2** doit leur faire comprendre qu'elles sont trop étroites pour livrer passage à un homme. S'ils veulent y grimper, en s'aidant du lierre et des aspérités, demandez **AGILITÉ/Escalade à -2**. Réussi = on se hisse jusqu'à la première meurtrière, mais l'on constate qu'elle est trop étroite ; même jet de dés pour redescendre. Échoué = on n'arrive pas à grimper ; on ne pourra retenter que le lendemain après une nuit de sommeil réparateur. Échec total = on chute de 3 mètres ; jet d'encaissement à zéro. (Même chose pour un échec normal à la descente.)

Terre en eau. Si un joueur a choisi le modèle du *haut-rêvant musclé*, ce personnage peut vouloir lancer une zone de Terre en eau à la base de la tour pour pratiquer une ouverture. S'il en émet le désir, faites tirer à nouveau **VUE/Maçonnerie à zéro**. Jet échoué = aucune indication. Jet réussi = le personnage se demande si cela ne risquerait pas de faire s'écrouler toute la tour. S'il le fait quand même, décrivez un début d'é-

boulement (aussitôt liquéfié), mais ne faites pas s'écrouler toute la tour. Les murs ont un mètre d'épaisseur. Souvenez vous cependant que la zone restera en place jusqu'à la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant, et que toute *terre* qui y pénétrera, c'est-à-dire également la poterie, le verre ou les pierres précieuses, sera aussitôt liquéfié. Mais le haut-rêvant peut également annuler sa zone pour y mettre fin prématurément.

L'oiseau-oracle

Si aucune ouverture n'est pratiquée, laissez les voyageurs à leur frustration, s'entêter inutilement. Puis faites intervenir un oiseau-oracle (voir page 96) quelques heures plus tard. Notez que durant la journée, les voyageurs déçus auront pu revenir à la route, ou s'éloigner dans la forêt, chasser à nouveau, cueillir, se mettre en quête d'un village, etc. Soyez prêts à gérer toutes leurs demandes.

L'oiseau-oracle se posera sur une branche au-dessus d'un voyageur momentanément éloigné des autres. Choisissez de préférence un personnage qui ait au moins zéro en Zoologie ou en Légendes, puis prenez le joueur à part pour ne jouer la rencontre qu'avec lui seul. Grâce à son niveau de compétence, il n'a pas besoin de jet de dés pour identifier à qui il a affaire : les oiseaux-oracles figurent parmi les plus célèbres des légendes. Mais le joueur étant, lui, débutant, expliquez-lui ce que c'est. Puis laissez-le poser une question.

S'il demande : «Comment entrer dans la tour ?», l'oiseau répondra : «Là où resplendit la pamprelune, prononce le nom de ceux qui sont à la base de tout.» Si le joueur demande autre chose, improvisez n'importe quelle réponse, énigmatique et incompréhensible. Puis, dans les deux cas, décrivez l'envolée de l'oiseau.

La porte secrète

La «maçonnerie différente» à la base de la tour est une porte secrète et magique, enchantée grâce à une puissante magie d'autrefois. Elle s'ouvre d'elle-même dès que l'on prononce devant elle le mot *dragons*. Juste au dessus, la végétation parasite accrochée à la pierre est de la *pamprelune*. Ainsi s'explique la réponse de l'oiseau. Demandez à chacun un jet de pourcentage, sans dire qu'il s'agit d'**INTELLECT/Botanique à zéro**. Réussi = on sait ce qu'est la pamprelune et on peut l'identifier. Échoué = si l'on a au moins zéro en Botanique, on peut savoir qu'il s'agit d'une plante, sans autre précision, et sinon : mystère total. En ce qui concerne *ceux qui sont à la base de tout*, c'est aux joueurs de deviner qu'il s'agit des Dragons. Ce n'est pas difficile, et notez qu'ils ont droit à autant d'essais qu'ils le veulent.

Si personne n'identifie la pamprelune, on peut toujours prononcer le mot *dragons* devant la «maçonnerie différente». Si personne n'a remarqué cette maçonnerie, on peut prononcer le mot *dragons* un peu partout à la base de la tour, jusqu'à ce qu'il se produise quelque chose. Mais si personne ne devine le mot *dragons*, c'est à désespérer.

Accomplie sur la maçonnerie différente, Détection d'Aura donne une réponse positive. Lecture d'Aura indique *cité*. Dans n'importe quelle cité, une seconde Lecture indique qu'il s'agit d'une porte magique enchantée en cité Jalouse (M1). Là, une troisième Lecture apprend que la porte s'ouvre sur un certain signal sonore, mais n'indique pas quel signal.

Un rêve

N'utilisez cet événement que si le voyageur pose une autre question à l'oiseau-oracle. Au cours de la nuit, ce même personnage va alors faire un rêve, dans lequel il se retrouve face à l'oiseau. Celui-ci est très mécontent, et pour tout dire, il engueule même carrément le personnage. «Es-tu vraiment sûr d'avoir posé une question intéressante ? demande-t-il. Le moyen d'entrer dans la tour ne t'intéresse donc pas ?» Le but est que le joueur pose enfin la *bonne* question pour que l'oiseau lui donne la *bonne* réponse. Tout cela n'est qu'un

rêve, mais le personnage s'en souviendra au réveil. Souhaitons tout de même que vous n'ayez pas à user de ce subterfuge : c'est uniquement parce qu'il serait dommage d'abandonner le scénario inachevé pour une première partie.

L'EXPLORATION

Reportez-vous au plan de la tour pour mieux en suivre la description. Les numéros indiqués sur le plan renvoient aux paragraphes ci-dessous.

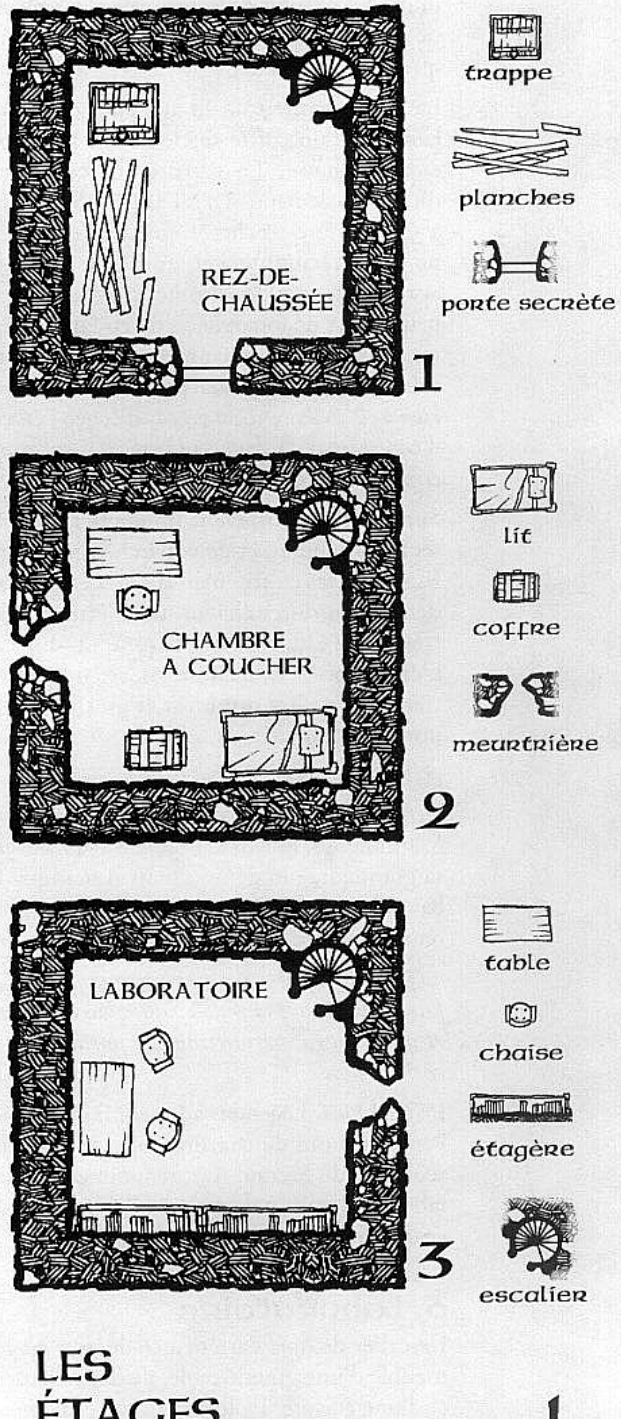
1. Rez-de-chaussée

Pièce maçonnée de 4 m sur 4, sur 5 m de haut, au sol dallé, poussiéreux. Il n'y a aucun meuble à l'exception de trois vieilles planches de bois, de 3 m de long, entreposées sur le sol à gauche en entrant. Dans le coin nord-est, un escalier en colimaçon mène à l'étage supérieur à travers une trappe dans le plafond. L'escalier est entièrement en bois. Faites jouer **VUE/Charpenterie à 0**. Réussi = on remarque qu'une marche à mi-hauteur est très vermoulue. Echoué = on ne remarque rien. Si la marche pourrie est repérée, on peut éviter de marcher dessus. Sinon, elle s'effondrera au moindre poids. Demandez alors au voyageur concerné un jet d'**AGILITÉ/Vigilance à 0**. Réussi = il se rattrape. Echoué = il chute, jet d'encaissement à 0.

Dans l'angle nord-ouest, se trouve une trappe dans le sol, recouverte par un couvercle de planches que l'on peut soulever facilement. On découvre alors un escalier en colimaçon, maçonné celui-là, qui descend dans les profondeurs et l'obscurité. Il mène aux salles souterraines.

2. Chambre à coucher

De mêmes dimensions que le rez-de-chaussée, le premier étage reçoit la lumière par une meurtrière dans le mur ouest. Cette dernière possédait un panneau vitré de petits carreaux, mais la plupart sont main-



LES ÉTAGES DE LA TOUR

1M

tenant brisés, laissant entrer le vent et la pluie. Le résultat est que la pièce est humide et moisie. L'escalier de bois continue jusqu'à l'étage suivant.

La pièce contient un lit aux couvertures en lambeaux, un coffre cerclé de fer, une table et une chaise. La serrure du coffre est rouillée et demande **DEXTÉRITÉ/ Serrurerie à -3** pour être crochetée. En cas d'échec, on ne peut recommencer que le lendemain après une nuit de sommeil. A défaut, on peut tenter de forcer le coffre en faisant sauter son couvercle avec une dague. Jouer pour cela **DEXTÉRITÉ/Charpenterie ou Bricolage à -2**. Même règle en cas d'échec ; en cas d'échec total, la dague se brise. Le coffre ne contient que des vêtements mités.

Sur la table se trouvent un encrier (vide et sec), des plumes, et deux parchemins écrits. Ils sont hélas en très mauvais état et demandent 30 minutes chacun pour être déchiffrés : **INTELLECT/Écriture à -2**. En cas d'échec, on peut recommencer au bout de trente nouvelles minutes, et ainsi de suite jusqu'à la réussite.

Les parchemins. Le premier est une lettre de félicitations adressée à un certain Marmoréops, louant la beauté de son travail, sa grandeur, son génie ; mais il manque le bas et la signature. Sur le second, très abîmé, on ne peut lire que le passage suivant :

... j'espère que les sept gemmes que je vous ai fait parvenir ont la couleur qui vous convient, et qu'elles vous permettront de parfaire votre chef-d'œuvre...

INTELLECT/Légendes à 0 peut faire se souvenir du nom de Marmoréops. C'était un sculpteur du Second Âge, renommé pour ses fabuleuses statues de dragons. La légende dit également qu'il était haut-rêvant.

3. Laboratoire

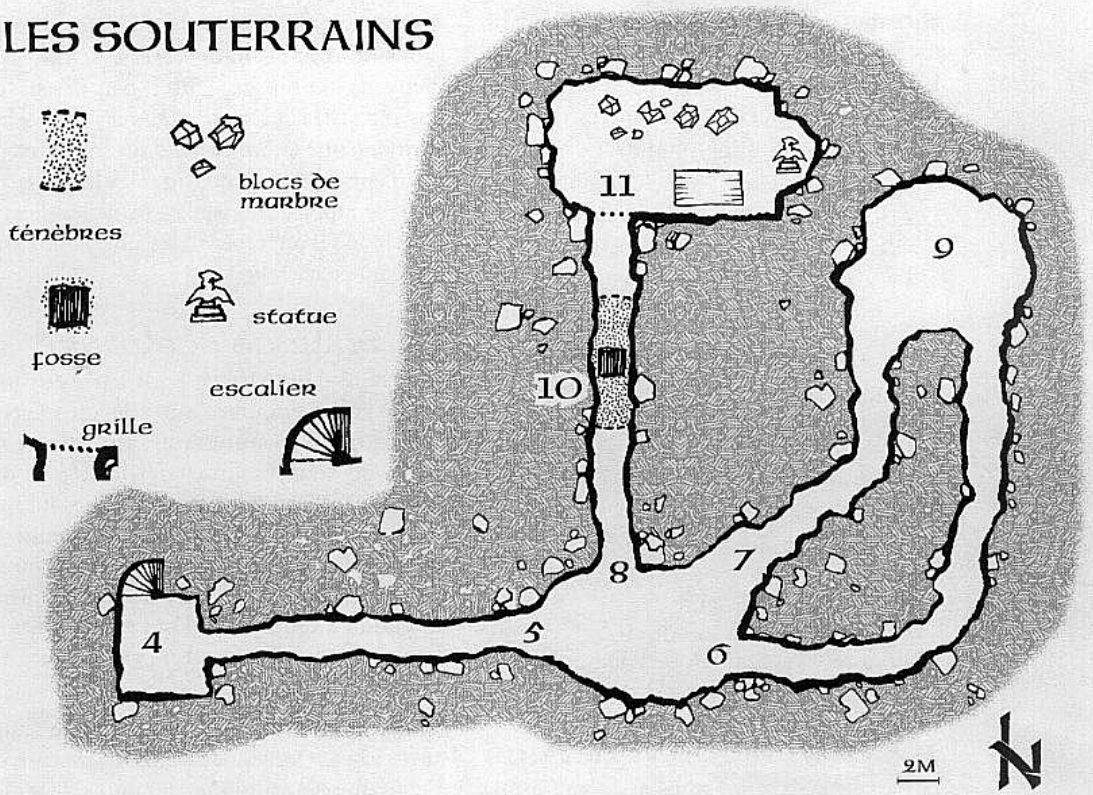
L'escalier de bois s'arrête à ce dernier étage, meublé d'une grande table, de deux chaises, et d'une étagère. La fenêtre laisse également entrer la pluie, provoquant le même délabrement. La table est encombrée de plusieurs dizaines de pots, bols, fioles, tubes, etc. Quiconque possède Sciences à zéro ou plus reconnaît les vestiges d'un laboratoire d'alchimie. Hormis 5 fioles de verre qui peuvent encore servir une fois soigneusement nettoyées, rien de ce qui se trouve sur la table n'a plus aucune valeur. Sur l'étagère, il y a un gros livre relié en cuir et 3 fioles bouchées et cachetées à la cire, contenant un liquide sombre.

Le livre. Quiconque possède Écriture à zéro ou plus peut lire le titre sans jet de dés : *Calcul des Mesures, par Klorür de Saudyome.* C'est un ouvrage scientifique. Le lire en entier demandera plusieurs heures. Vous pouvez alors utiliser la règle suivante : au bout d'une heure, le lecteur joue **INTELLECT/ Écriture à -2** et gagne un certain nombre de *points de lecture* selon le résultat de son jet de dés. Tout échec = 0 point. Réussite normale = 1 point. Réussite significative = 2 points. Réussite particulière = 3 points. (La *significative* est, rappelons-le, égale à la moitié des chances de réussite normale). Dès que le lecteur atteint ou dépasse 10 points de lecture, le livre est terminé. Cela permet de savoir à tout moment où l'on en est : à 3 points, on a lu environ un tiers ; à 5 points, on a lu la moitié, etc. La lecture totale du livre rapporte 20 points d'expérience à mettre directement dans la compétence Sciences.

Les fioles. Elles ne portent aucune étiquette. Mais on peut identifier leur contenu en en débouchant une et en humant son contenu : **ODORAT-GOÛT/Sciences à 0.** Ce sont trois fioles de liqueur de Bagdol, un antidote contre le venin de nombreux animaux, notamment celui des chrasmes.

4. Crypte

A partir de là, les voyageurs devront allumer torches ou lanterne. Même ainsi, leur visibilité est réduite : n'oubliez pas de leur décrire les ombres mouvantes qui les entourent et d'où peut surgir n'importe quoi. La crypte est une petite salle grossièrement maçonnée, d'environ 3 m sur 3 m, sur 3 m de haut. Humide, moisie, encombrée de gravats, elle



ne contient rien d'intéressant. A l'est, un passage s'ouvre vers l'obscurité. Il n'est pas maçonné mais creusé à même la roche.

5. Le passage

Le passage creusé fait 2 m de large sur autant de haut. Au bout de 20 m, il s'élargit en une sorte de grotte où s'ouvrent trois nouveaux passages (6, 7 et 8).

6 et 7. Souterrains

Comme le passage 5, ces souterrains font environ 2 m de diamètre. Ils sont très irréguliers, pleins de fissures et de recoins.

8. Souterrain

Ce souterrain semble mieux excavé que les deux autres, plus régulier et rectiligne. Il fait également 2 m sur 2. Toutefois, les torches ou lanternes n'arrivent pas à l'éclairer au-delà de 4 m.

9. Les chrasmes

La salle souterraine où aboutissent les passages 6 et 7 est un cul de sac. Plus encore, c'est le repère de trois gros chrasmes (voir page 94). Rendus furieux par la lumière, ces insectes géants sont très agressifs. Si les voyageurs se rendent directement dans cette salle, les monstres se rueront sur eux dès qu'ils y déboucheront. Il vous faudra alors régler le combat. Noter que ce sera le premier combat des personnages (sauf si le tigre vert s'est déjà montré) et que ce sera pour vous l'occasion de leur en expliquer les règles.

Mais si les personnages s'attardent dans le passage 5 ou à l'entrée du passage 8, les chrasmes peuvent surgir dès ce moment, alertés par leur bruit. Faites-en apparaître un par le passage 7 et deux par le passage 6, ou inversement. C'est à vous de juger.

Quiconque possède Zoologie ou Survie en sous-sol à zéro ou plus peut identifier les

chrasmes et savoir qu'ils sont venimeux. Si les fioles de liqueur de Bagdol n'ont pas été identifiées, rappelez aux haut-rêvants qu'ils *savent* que les potions enchantées d'herbes de soin sont des antidotes universels.

TAILLE	7	VIE	8
CONSTIT.	9	ENDURANCE	17
FORCE	11		
PERCEPTION	10	+dom	0
VOLONTÉ	3	Protection	4
RÊVE	2		

		niv	*+dom*
Mandibules	11	+3	+2 et venin
Esquive	10	+3	—
Course	11	+3	—
Discrétion	11	+3	—
Vigilance	10	+3	—

Venin de chrasme

Malignité	3
Périodicité	1 minute
Dommages	-1 point de vie
Antidotes	Liqueur de Bagdol ou Teinture d'Érozonne

10. La zone de ténèbres

Le passage 8 est sous l'emprise d'une zone de Ténèbres rendue permanente (un des pouvoirs de la magie d'autrefois). L'obscurité y est totale, ni lanternes ni torches ne peuvent l'éclairer. La zone occupe 6 mètres du passage. Au beau milieu, une fosse est creusée dans le sol, profonde de 5 mètres.

Si les voyageurs avancent à l'aveuglette, mais lentement, en tâtant le sol devant eux, ils peuvent repérer le piège et faire demi-tour. Il leur est impossible d'évaluer la dimension du trou (ce pourrait être un abîme insondable de 10 mètres de large !). S'ils avancent sans précaution, celui qui marche en tête tombe obligatoirement dans la fosse et doit encaisser à +3.

La seule façon de passer est d'annuler la zone. Lecture d'Aura indique qu'elle a été accomplie en Gouffre de Junk (E10). C'est sur cette case précise des TMR que doit se rendre le haut-rêvant. L'annulation est de difficulté -4 et coûte 9 points de rêve (trois fois plus que le sort normal, dû à ce qu'il a été rendu permanent).

La disparition de la zone révélera les dimensions du trou : 2 m de large. Les voyageurs peuvent tenter de sauter par dessus en jouant **AGILITÉ/Saut à +2**, mais tout échec entraîne une chute au fond du trou avec un jet d'encaissement identique. A la place, on peut se rappeler les vieilles planches du rez-de-chaussée et revenir les chercher pour faire une passerelle.

11. Salle de sculpture

L'extrémité du passage 8 est barré par une solide grille verrouillée. Au-delà, on aperçoit une autre salle souterraine, encombrée de blocs de marbre. Crocheter la serrure demande **DEXTÉRITÉ/Serrurerie à -3**, un seul essai par jour en cas d'échec. A défaut, le modèle du haut-rêvant musclé peut la liquéfier par une zone de Métal en eau. Mais attention à tout le métal qui entrera ensuite dans la zone, à commencer par les armes des voyageurs !

Cette dernière salle était un atelier de sculpture. On y trouve des blocs de marbre de tailles diverses, ainsi que des outils de sculpteur. Dans une alcôve située tout au fond, se dresse une magnifique statue de dragon (tel que les dépeignent les légendes anciennes), haute de deux mètres ; et il suffit de la regarder pour comprendre la paranoïa du possesseur de la tour, pourquoi toutes ces défenses et pièges magiques.

La statue est non seulement bien sculptée, mais à divers endroits de sa tête, des pierres précieuses rouges ou vertes sont incrustées dans le marbre. Il y en a 7 en tout. Examinée de près, la statue montre une multitude de petits alvéoles sur tout le corps, chacun étant l'emplacement d'une future gemme. L'idée du sculpteur était assurément de la recouvrir entièrement de pierres précieuses. Dommage qu'il n'ait pas eu le temps de finir son travail !

La statue fait plusieurs centaines de kilos et est intransportable sans moyens de levage. Par contre, les voyageurs peuvent dessertir les gemmes et les emporter. Chacune à une valeur de 20 sols, soit un trésor total de 140 sols.

Le stress

Voici pour vous guider une estimation des points de stress que peuvent gagner les personnages. Prenez le premier nombre si l'affaire a finalement bien tourné le second en cas d'issue dramatique, ou une valeur entre les deux. Ne les octroyez qu'à ceux qui sont tombés dans le cas des chutes, et à tout le monde dans le cas des combats. Donnez en un plus grand nombre aux blessés.

Combat contre le tigre vert :	10-16 pts
Chute de la meurtrière :	6-10 pts
Chute dans l'escalier :	6-10 pts
Combat contre les chrasmes :	10-16 pts
Chute dans la fosse :	12-16 pts

CONCLUSION

Ainsi se termine l'aventure de *La Tour dans la Forêt*, mais le voyage n'est pas pour autant terminé. Les personnages doivent ressortir de la tour, retrouver la route (peut-être n'est-ce que maintenant qu'ils vont rencontrer le tigre vert ?) et continuer dans la direction de leur choix. Peu importe la direction prise, elle finira bien par les mener à un second scénario.

Un village

A un moment quelconque, les voyageurs peuvent vouloir se mettre en quête d'un village. Il faut alors l'improviser. On supposera qu'il s'en trouve un à 20 km (2 heures de marche) du lieu où ils sont sortis du gris rêve, vers le nord ou vers le sud, selon la direction prise. Comme vous le voyez, rien n'est très fixé, mais cela fait partie du jeu d'avoir un élément *joker*, un élément généralement improvisé par le gardien des rêves, vous finirez par en prendre l'habitude.

Le village s'appelle **Lefleury**, et l'on peut y trouver une maison des voyageurs tenue par un certain **Olax** et son épouse **Lizda**, d'anciens voyageurs maintenant âgés de 40 ans. Comme il passe peu de monde dans la région, ils seront ravis d'accueillir nos voyageurs et d'entendre leurs récits, le soir au coin du feu. A vous de les improviser s'il y a lieu. Ce sont des PNJ mineurs, presque des figurants, mais cela vous donnera l'occasion de vous entraîner en attendant de jouer des PNJ plus importants. Leur rôle est de fournir des renseignements au cas où les joueurs en auraient besoin, notamment s'ils ont abandonné la tour faute de pouvoir répondre à l'énigme.

A Lefleury, personne n'a entendu parler d'une tour dans la forêt. En revanche, Olax s'y connaît un peu en botanique et peut décrire ce qu'est la pamprelune. Plus encore, interrogé sur *ceux qui sont à la base de tout*, il s'écriera : «A mon avis, ce ne peut être que les Dragons ! Ne croyez-vous pas ?...» Ainsi le scénario peut-il être rattrapé alors que tout semblait perdu.

Personne n'est assez riche à Lefleury pour racheter les pierres précieuses de la statue. Aussi les voyageurs ne tarderont-ils pas à reprendre la route dans l'espoir de tomber sur une véritable cité, avec des marchands et des orfèvres. Improvisez quelques jours de voyage sans histoire, et embrayez en douceur sur le scénario suivant. Les joueurs ne se rendront même pas compte qu'à un moment, ils *ont changé de scénario*.

Une suite d'aventures ainsi liées par la continuité du voyage s'appelle une *campagne*. Les scénarios consécutifs d'une campagne peuvent être totalement indépendants les uns des autres, ou s'enchaîner dans une même histoire, comme un grand roman à épisodes.

Si vous vous en sentez déjà la force, vous pouvez même intercaler un petit scénario de votre cru entre la fin de celui-ci et le suivant. Vous êtes le gardien des rêves.

Le Foulard d'Estaballa

INTRODUCTION

Ce scénario peut être lié au précédent par la continuité d'un voyage réellement joué, ou à nouveau introduit par une sortie de gris rêve. A vous de choisir ce que vous préférez.

Au village de Lefleury, les voyageurs ont pu apprendre l'existence de la cité de **Soranitz**, loin dans le nord. Les villageois n'ont aucun contact avec elle, mais en ont entendu parler par des voyageurs. Les PJ peuvent alors reprendre la route dans cette direction. Une cité doit normalement les attirer, ne serait-ce que pour y négocier leurs pierres précieuses. Au bout de quelques jours de voyage *(à improviser)*, ils arrivent au village de **Dumb** et reçoivent des renseignements sur la région. Sur quoi, ils se remettent en route vers Soranitz, et arrivant en vue du **gué sur l'Of**, entrent dans le scénario proprement dit.

Cette option, qui consiste à *tout jouer* depuis l'aventure précédente, est la plus lente, mais permet aux joueurs de réellement vivre le *voyage*, avec ce que cela comporte de routine, de journées de marche, de camps à monter. Si vous ne vous sentez pas encore la force de rendre tout cela *vivant*, préférez peut-être un début plus rapide avec une sortie de gris rêve.

Dans cette option, vous avez encore deux possibilités : mettre la sortie de gris rêve en arrivant au village de Dumb, ou la mettre plus tard encore, en arrivant au gué. Dans le premier cas, vous devrez jouer les villageois et communiquer les renseignements sur la région en *jeu de rôle*, c'est-à-dire en improvisant les dialogues avec les PNJ (paysans,

chef du village, hôtesse de la maison des voyageurs, etc.) Dans le second, vous vous contentez de donner ces renseignements aux joueurs comme faisant partie du souvenir de leur passage à Dumb. C'est le moyen le plus rapide d'entrer dans l'action.

La région

Dumb. C'est un petit village d'une trentaine de maisons de bois et de torchis, abritées derrière une palissade de bois (imaginez le village gaulois d'Astérix). A l'extérieur de la palissade s'étendent des parcelles de terres cultivées. La vie y est paisible ; mais lorsque survient un problème, on s'en remet à la sagesse de **Balthuzar**, un homme d'une cinquantaine d'années qui joue le rôle de chef du village. Dumb possède également une *maison des voyageurs* : une petite maison d'une seule pièce, pourvue de bat-flancs garnis de paillasses et de couvertures. La coutume y est respectée d'accueillir les voyageurs gratuitement et de leur offrir un repas. L'hôtesse de la maison des voyageurs, chargée de son entretien, est une veuve de 40 ans nommée **Germella**. C'est en discutant avec Balthuzar et Germella que les voyageurs obtiendront les renseignements suivants sur la région.

Évaste. C'est une désolation de collines arides qui s'étend sur tout le nord du pays, paysage accidenté de rocailles, de maigres buissons d'épineux, de vallées sèches, de falaises et de ravins. L'Evaste est mal connue, virtuellement inexplorée.

Roncekarne. C'est le nom de la grande forêt qui s'étend à l'ouest. Dense, difficilement praticable à cause de ses fourrés de ronces, elle est réputée abriter des bêtes féroces. Les villageois n'en connaissent que la lisière. Ils y chassent ou ramassent des champignons.

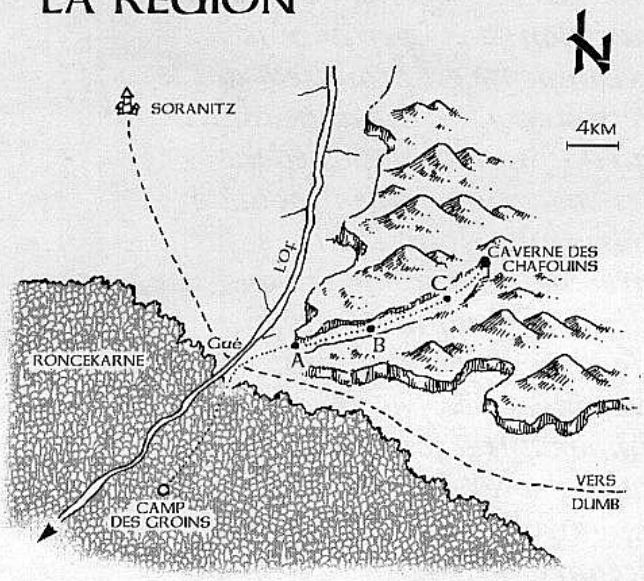
L'Of. C'est une petite rivière, coulant du nord au sud, qui marque la frontière ouest de la désolation d'Evaste. Vers le sud-ouest, elle s'enfonce dans la forêt de Roncekarne. Elle est de profondeur variable, mais on peut la traverser par un gué à environ deux heures de marche du village. La route mène à ce gué. Au-delà, au bout d'environ 10 km (1 heure de marche), on arrive à la petite cité de Soranitz.

***Le* Foulard d'Estaballa** *est un scénario d'enquête. Le foulard en question a été perdu, une récompense est promise à qui le retrouvera. Grâce à un indice qu'ils sont seuls à posséder, les voyageurs doivent pouvoir y parvenir. Moins statique que le précédent, ce scénario vous demandera un peu plus d'efforts de description et d'improvisation. Vous n'y avez pas encore de PNJ important à jouer, en revanche vous devrez mettre en scène les «figurants» d'une petite cité. Ce scénario introduit également d'autres humanoïdes que les Humains : des Groins et des Chafouins. Mais leur rôle n'est pas difficile à jouer : il se résume à des combats.*

Soranitz. C'est une ville entourée de remparts, gouvernée par un certain duc **Sorgos**. On y trouve des auberges, des échoppes et des artisans. Le duc est perpétuellement à guerroyer contre ses barons du nord, qu'il tente d'assagir, et n'a pas le temps de s'occuper du sud.

Groins et Chafouins. Or, ça ne serait pas plus mal qu'il s'occupe un peu plus du sud de son duché. En l'absence de surveillance et de patrouilles, on note depuis quelque temps une inquiétante prolifération de Groins et de Chafouins provenant de la désolation d'Evaste. En principe, la route de Soranitz est sûre ; mais les voyageurs feraient tout de même bien d'être sur leur garde.

LA RÉGION



Les Groins et les Chafouins sont les plus fréquents des humanoïdes non humains. Tout personnage ayant au moins zéro en Survie en extérieur ou en Légendes, est censé savoir ce qu'ils sont. Faites ici une pause et décrivez ces créatures aux joueurs (pages 90 et 91).

AU GUÉ SUR L'OF

C'est en arrivant au gué sur l'Of que tout commence véritablement. La rivière fait ici 5 m de large, et les pierres qui dépassent du courant indiquent le gué avec précision.

Au moment de traverser, un des voyageurs aperçoit une forme allongée parmi les roseaux de la rive sud, à moins de 10 m du gué. Inutile de faire tirer un jet de dés, on ne peut pas manquer de le remarquer.

Macabre découverte en vérité ! Il s'agit du corps d'un jeune homme, crâne éclaté et poitrine enfoncée. De toute évidence, il a été massacré à coups de masse. Ses agresseurs ne lui ont quasiment rien laissé. Dépouillé de ses armes, vêtements et bagages, il ne lui reste que ses culottes déchirées et un morceau de tissu maculé de sang autour du bras gauche : un pansement désormais inutile.

Décrivez tout cela aux joueurs en insistant autant que vous le voulez sur l'horreur des blessures, mais ne mentionnez qu'une seule fois la présence du «pansement» au bras.

Des traces

L'événement doit remonter à l'aube au plus tard, et des traces de lutte sont encore visibles tout autour (sans jet de dés). D'autres traces viennent et rentrent dans la forêt vers le sud (ces traces sont en petit pointillé sur le plan). Pour les repérer, il faut réussir **VUE/Srv en extérieur à -1**.

Important : les traces menant au repaire des Chafouins, également indiquées sur le plan, n'existent pas encore à ce moment du scénario.

Les voyageurs doivent maintenant choisir une conduite : s'occuper du cadavre, suivre les traces, se hâter vers la cité.

Pour le cadavre, il n'y a rien à faire. Pour l'enterrer, il faudrait pelle et pioche. On ne creuse pas une fosse suffisante avec une épée, d'autant que la terre est dure. Si les voyageurs tiennent absolument à faire quelque chose pour lui, suggérez-leur d'aller chercher de l'aide (une charrette par exemple) à Soranitz qui ne devrait plus être très loin.

Les traces ont été laissées par les agresseurs, une bande de Groins venus de la désolation. Ils se sont repliés dans la forêt et ont dressé le camp dans une clairière. Si les voyageurs choisissent de suivre leurs traces, ils tomberont sur eux au bout d'une heure de marche.

Plus sagement, les voyageurs passeront le gué et continueront vers le nord. Ils atteindront Soranitz une heure plus tard.

Les Groins

Ils sont peu nombreux, cinq seulement, et c'est pourquoi ils n'ont pas osé suivre la

route pour s'attaquer au village. A l'arrivée des voyageurs, ils seront en train de se quereller pour cette raison. Le massacre du jeune homme ne leur a quasiment rien rapporté, ils veulent un butin plus gros, mais se traitent mutuellement de trouillards. Aucun n'est donc très vigilant, et les voyageurs peuvent les surprendre. Demander à chacun un jet de **Dérobée/Discrétion ou Survie en forêt** (la plus *basse* des deux compétences) **à +2**. Si tout le monde réussit, les Groins sont surpris et ne peuvent qu'esquiver au premier round de combat. Si un seul échoue, alors un des Groins donne l'alerte et le premier round de combat est normal.

Si au lieu de foncer, les voyageurs cherchent à parlementer, les Groins commenceront par tenter une *ruse de Groin* (une ruse tellement cousue de fil blanc qu'elle provoque généralement l'éclat de rire). Tout en s'équipant de leurs armes, ils diront : «Aujourd'hui être anniversaire de notre chef, et lui faire cadeau à tout le monde. Vous asseoir par terre et fermer les yeux. Et vous avoir jolie surprise...» Si les voyageurs hésitent ou refusent, ou n'attaquent pas directement, l'un des Groins hurlera alors : «Chaaarge !» Et ce sera le combat.

En tant que gardien des rêves, vous aurez à régler le combat contre les 5 Groins de la même façon que vous l'avez fait avec les chrasmes de la tour. En termes de règles et de jets de dés, il n'y a pas de différence. Cependant, les Groins tiennent à la vie. Dès que l'un d'eux reçoit une blessure grave, il cherche à se désengager pour fuir. S'il ne reste finalement plus que deux Groins, même indemnes, les autres étant morts ou ayant fui, ils tenteront de fuir également.

Dans tous les cas, à part venger le jeune inconnu, s'attaquer aux Groins ne mènera pas à grand chose, sinon prendre soi-même un mauvais coup. Ils sont pauvres et on ne récupérera guère sur eux que l'équipement du jeune homme : une dague, une besace contenant une écuelle et un briquet, ses bottes, une bourse de 2,25 sols.

GROINS (au nombre de 5)

TAILLE	12	VOLONTÉ	10
CONSTIT.	12	EMPATHIE	06
FORCE	12	RÊVE	10
AGILITÉ	12	Mêlée	12
DEXTÉRITÉ	09	Tir	09
VUE	10	Lancer	10
OUÏE	10	Dérobée	10
VIE	12	+dom	+1
ENDURANCE	24	Protection	2

Grouine	niv +3	+dom +4
Bouclier	niv +3	
Esquive	niv +3	

Course +3 \ Discrétion -2 \ Vigilance 0 \ Srv Extérieur +3.

A vous de voir en fonction des propres actions des voyageurs s'ils ont ou non le temps de s'équiper de leurs boucliers pour parer.

SORANITZ

Entourée de hauts remparts ponctués de tours, Soranitz est une cité typiquement *moyenâgeuse*. On y trouve des auberges et des entrepôts pour les marchands, ainsi que de nombreuses tavernes. Au centre, des fortifications internes entourent un massif donjon où s'accrochent une profusion de tourelles, de balcons et de terrasses : c'est le palais du duc Sorgos. Tout autour, des hallebardiers vêtus de cottes de maille patrouillent attentivement dans les rues bondées où humains et animaux se mêlent en une cohue sonore et bigarrée.

L'aventure ne se situant pas dans la cité, il n'en est besoin d'aucun plan précis (contrairement aux cavernes des Chafouins). Inutile donc de vous fatiguer à improviser un tracé de rues, contentez-vous de décrire l'ambiance, la cohue, et ne mettez réellement en scène que les citadins auxquels s'adressent les voyageurs, pour se renseigner sur une auberge, demander leur chemin, etc. Improvisez ces personnages comme vous le sentez. Une fois joué leur rôle éphémère, ils rejoindront la cohue de l'anonymat et vous pourrez vous-même les oublier. Pour se repérer dans la cité, retrouver son chemin, etc, demandez un jet de VUE ou d'EMPATHIE/Srv en cité à zéro.

Une auberge

Utilisez les données suivantes pour improviser l'auberge où s'arrêteront les voyageurs, par exemple l'Auberge du Chien assis ou l'Auberge du Voyageur content.

Chambre individuelle :	**0,1 sol**
Place au dortoir :	**0,05 sol**
Repas moyen :	**0,1 sol**
Repas gastronomique :	**0,3 sol**
Chope de bière :	**0,01 sol**
Gobelet de vin :	**0,02 sol**

Un joaillier

Plusieurs joailliers ouvrent boutique dans la rue des Orfèvres. Les voyageurs peuvent souhaiter y revendre les gemmes trouvées dans la tour. Demandez un jet d'**INTELLECT/Commerce à zéro** au personnage qui tente de les négocier. Jet réussi = il en obtient 20 sols (par gemme). Jet échoué = il n'en obtient que 15. Le personnage peut refuser de vendre à ce prix-là, mais ne pourra re-tenter un jet de Commerce que le lendemain après une nuit de sommeil. Notez que le jet de Commerce ne s'applique pas tant au joaillier auquel on s'adresse qu'aux gemmes elles-mêmes. Le résultat sera donc le même chez *tous* les joailliers visités.

Le foulard

Rapidement, dès la première taverne ou auberge visitée, les voyageurs pourront se rendre compte qu'un même sujet alimente toutes les conversations. Estaballa, la fille du duc Sorgos, a perdu son foulard de soie ancestral. Il y a deux jours, sur la haute terrasse du palais, alors qu'elle se couvrait les cheveux pour se protéger du soleil, une rafale de vent le lui a arraché. Muette de stupeur, la jeune fille l'a vu planer au-dessus des toits, emporté par le vent au-delà des murs de la cité. Envoyées à sa recherche, des patrouilles n'ont rien trouvé. Une annonce officielle a alors été faite, promettant une récompense de 100 sols pour qui le rapportera. Récompense énorme pour un simple foulard ! Mais les citadins ne s'en étonnent pas. Le foulard fait partie de l'héritage de Khravenboldt, fondateur de l'actuelle lignée. En son temps, ce personnage était un haut-rêvant hors pair et tout ce qui lui appartenait est censé avoir un rapport avec la magie. Les voyageurs peuvent recevoir une description précise du foulard : un carré de soie jaune avec un mince liseré de dentelles violettes.

C'est alors qu'un des voyageurs se souviendra d'un détail singulier : le tissu qui servait de pansement au cadavre du gué était justement en soie jaune avec un liseré violet. Était-ce le foulard ?

Rappelez-vous que, près du gué, vous n'avez pas décrit le foulard, vous vous êtes borné à mentionner un «vague pansement». Vous

n'aviez aucune raison d'insister sur un détail qui, à ce moment, n'avait aucune importance. Mais maintenant, c'est à vous de dire à l'un des personnages qu'il se souvient de ce fait. Ne faites pas tirer de jet de dés. Choisissez le personnage qui a la meilleure VUE, et à égalité, le meilleur INTELLECT, et communiquez-lui ce souvenir.

Ce qui s'est passé

Après avoir plané quelques kilomètres vers le sud, le foulard finit par s'accrocher à un buisson de ronces. Un voyageur passant par là décida de le récupérer. Mais les ronces ne lâchent pas facilement leurs proies. Le voyageur récupéra le foulard, mais au prix d'une profonde estafilade au poignet. «Méchante ironie, grimaça-t-il, ce foulard ne me servira qu'à panser la blessure qu'il m'a causée. Ma chance est en baisse...» Puis, après s'être effectivement pansé le bras au moyen du foulard, il continua sa route vers le sud. Sa chance était encore plus en baisse qu'il ne le pensait. Le lendemain à l'aube, alors qu'il venait de franchir le gué sur l'Of, une bande de Groins en embuscade lui tomba dessus et lui éclata la tête à coups de masse. C'est son corps que les voyageurs ont découvert.

Le seul témoin de tout cela étant mort, les voyageurs n'ont aucun moyen de reconstituer les faits. Mais c'est également sans importance, ce qui compte c'est le foulard. Toutefois, une fois l'aventure terminée, vous pourrez raconter aux joueurs comment le foulard est parvenu aux mains du voyageur, simplement pour satisfaire leur curiosité.

LES CHAFOUINS

Sûrs de leur renseignement unique, les voyageurs retourneront sans doute au gué dans les plus brefs délais. Hélas, c'est en vain qu'ils fouilleront la berge, le corps aura disparu. Aucun signe du pansement non plus. Il sera cependant aisé de repérer de nouvelles traces parmi les herbes de la berge, comme si le corps avait été traîné. Ces traces sont visibles et ne demandent aucun jet de dé. Elles se dirigent vers la désolation d'Evaste (petit pointillé sur le plan).

Deux kilomètres plus loin, à l'entrée d'une vallée encaissée (A sur le plan), les culottes du voyageur agressé gisent en lambeaux parmi la rocaille. Mais aucune trace du corps ni du foulard.

Les voyageurs se demanderont peut-être quel intérêt peut présenter un cadavre maintenant complètement nu. Ils sont libres d'interpréter à leur gré l'indice suivant : quatre kilomètres plus loin (B sur le plan), un bout de pied à la cheville complètement rongée gît dans la poussière. Puis c'est la tête, oreilles et joues entièrement dévorées qu'ils découvriront un peu plus loin (en C sur le plan). Que signifie cette horreur ?

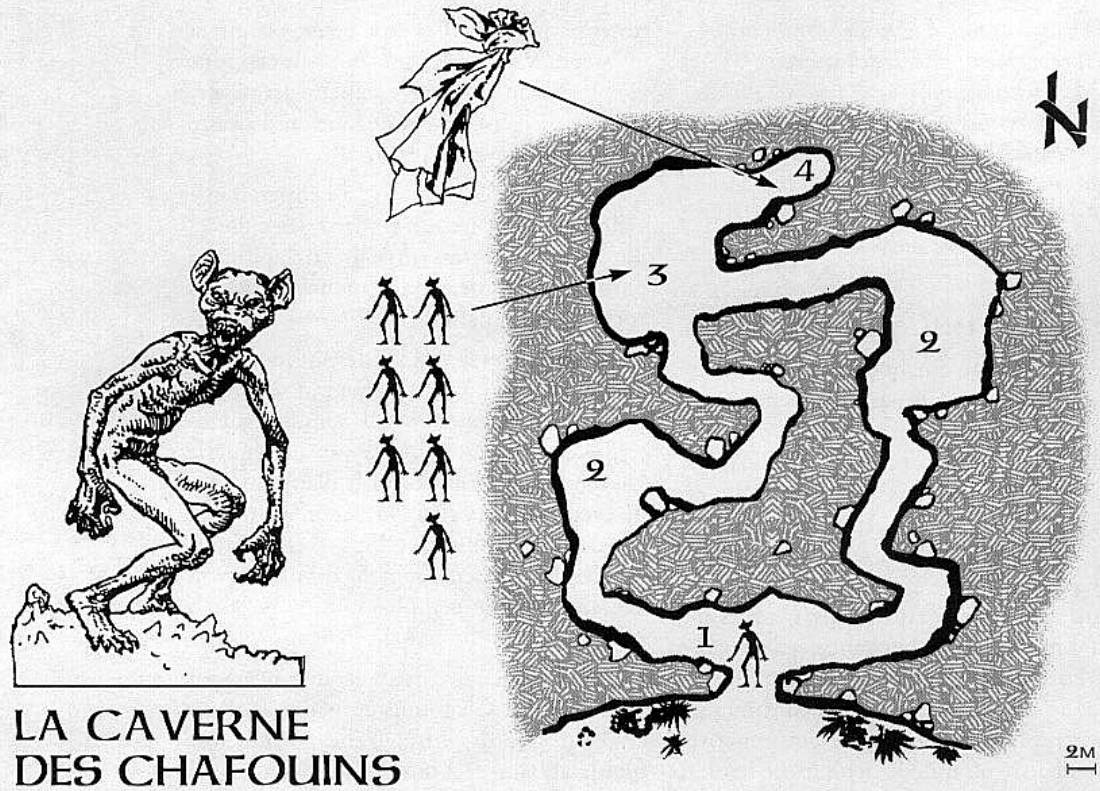
La vérité est que le corps a été découvert par une bande de Chafouins en maraude. Pour ces charognards plutôt lâches, c'était une bonne aubaine. Ils ont décidé de le traîner jusqu'à leur caverne afin d'y festoyer avec leurs petits. Mais trop gourmands, incapables de se contenir, ils ont commencé à le grignoter en route, parsemant leur piste des reliefs de leur repas.

Les cavernes

Les Chafouins se terrent dans une suite de cavernes dont l'entrée est située au fond d'une faille encombrée de rochers d'éboulement. La colonie comprend 8 adultes (mâles et femelles) capables de se battre, et 4 jeunes (inoffensifs).

Si les voyageurs supposent que le foulard est maintenant chez les Chafouins, il leur faudra entrer de force. Les Chafouins sont des humanoïdes sauvages, vivant nus et sachant à peine parler. Des pourparlers n'ont aucune chance de réussir. Surpris chez eux, toute retraite coupée, ils se battront jusqu'au dernier avec l'énergie du désespoir.

En faisant réagir les Chafouins, essayez de vous mettre à leur place. Contrairement



LA CAVERNE DES CHAFOUINS

aux Groins ou aux chrasmes, qui sont les agresseurs, les Chafouins sont ici les agressés. Ne les faites pas bêtement foncer dans le tas, mais faites-leur utiliser la disposition des cavernes (qu'ils connaissent par coeur contrairement aux voyageurs) de façon stratégique.

Les numéros ci-dessous renvoient à ceux indiqués sur le plan.

1. C'est l'entrée. Un des huit Chafouins y monte toujours la garde. Toutes les cavernes et passages sont irréguliers, d'origine naturelle, et bas de plafond : 1,7 m en moyenne.

2. Simples lieux de passage.

3. C'est là que vit la colonie dans une odeur de ménagerie qui prend à la gorge. Le sol est jonché d'ossements et de débris à moitié rongés, vieilles bottes, bouts de ceinturons, etc.

4. C'est dans ce renfoncement que se terrent les plus jeunes. Les voyageurs peuvent les exterminer (sans jets de dés) ou les laisser vivre : à leur choix. Enfin, c'est également là, entre autres rebuts, que gît le foulard d'Estaballa, maculé et crasseux.

CHAFOUINS (au nombre de 8)

TAILLE	06	VOLONTÉ	07
CONSTIT.	12	EMPATHIE	10
FORCE	10	RÊVE	10
AGILITÉ	15	Mêlée	12
DEXTÉRITÉ	09	Tir	—
VUE	10	Lancer	09
OUÏE	13	Dérobée	15
VIE	09	+dom	0
ENDURANCE	18	Protection	0

Morsure niv +3 +dom +1
Esquive niv +3

Course +3 \ Discrétion, Vigilance, Srv Extérieur, Srv Sous-sol +5.

ÉPILOGUE

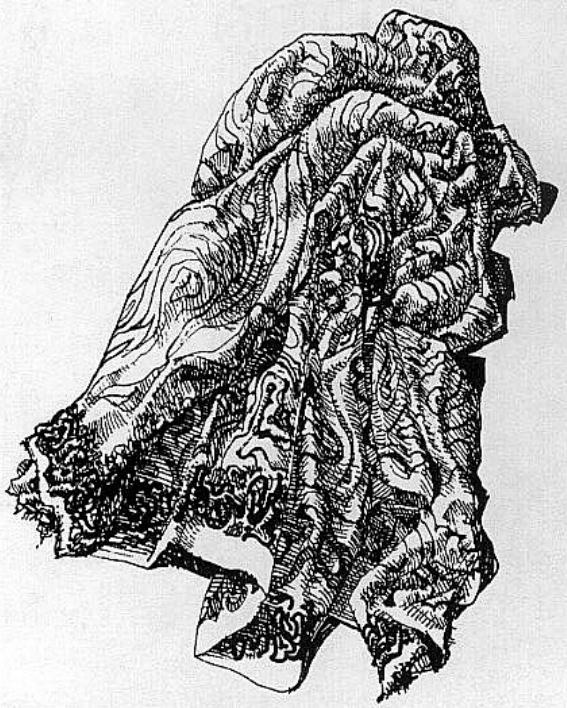
Quoique en piteux état, le foulard d'Estaballa est intact. Si les voyageurs le rapportent au palais de Soranitz, ils toucheront les 100 sols promis en récompense. Mais peut-être préféreront-ils le garder pour eux, alléchés par sa réputation de magie. De fait, une fois qu'ils l'auront lavé, ils pourront remarquer que la soie jaune n'est pas unie, mais rehaussée d'une subtile broderie ton sur ton : un entrelacs de volutes complexes que les haut-rêvants identifieront à coup sûr comme un *signe draconic durable.*

La perception de ce signe est automatique, sans jet d'EMPATHIE préalable. Il faut par contre monter en TMR et réussir à le déchiffrer selon la règle usuelle (voir page 82). Le genre de TMR demandé est *cité* ; la difficulté est -3 ; et le nombre de points de sort gagné est 30 (10 fois la difficulté). Le signe étant durable, le haut-rêvant a droit à autant d'essais qu'il lui faut pour découvrir que le genre de case de résonance est *cité.* En cas d'échec au jet d'INTELLECT pour déchiffrer, il peut recommencer le lendemain, et ainsi de suite de jour en jour, jusqu'à la réussite. Mais dès que le jet réussit et que les 30 points sont gagnés, il est inutile de vouloir le re-déchiffrer encore : le foulard a donné ce qu'il avait à donner et on ne gagnera pas davantage de points. Par contre, il peut être déchiffré par plusieurs haut-rêvants différents qui pourront chacun gagner les 30 points.

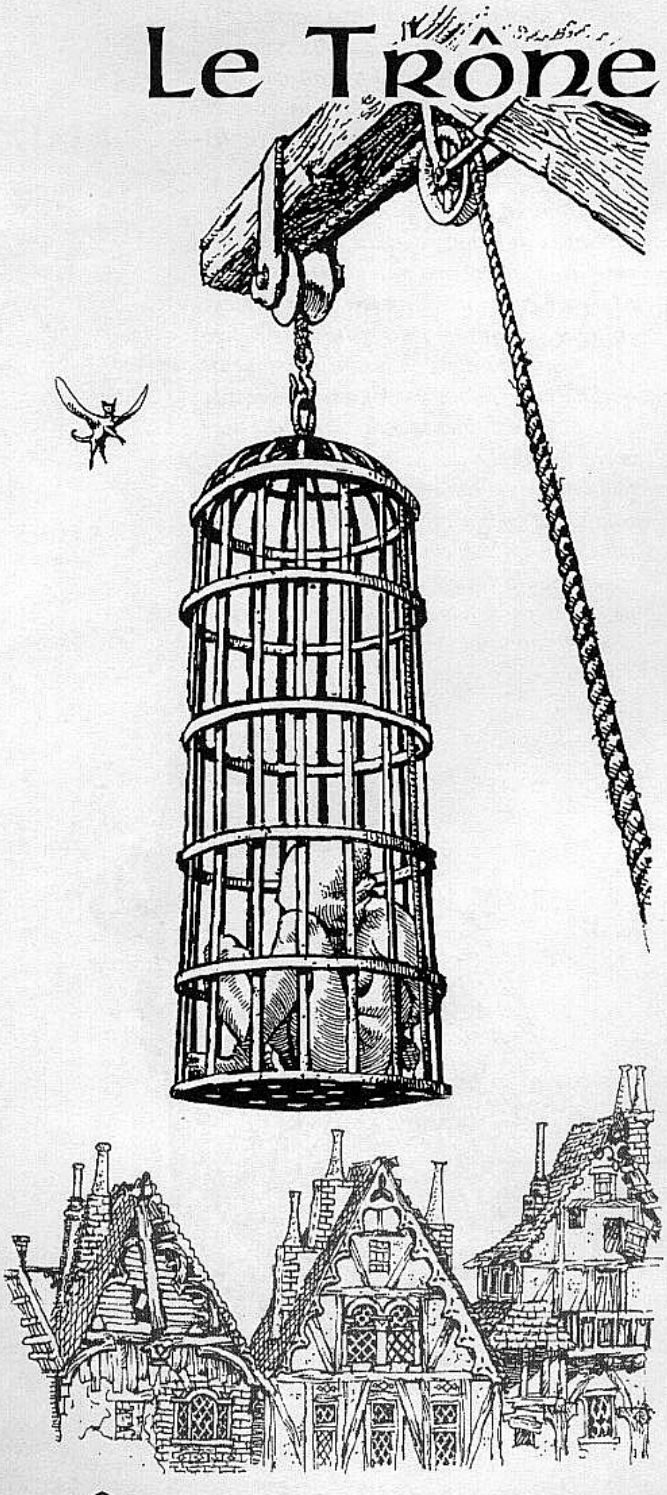
L'intérêt de cet objet est de susciter d'éventuelles divergences d'opinion chez les voyageurs et de montrer que, dans un scénario, les personnages des joueurs peuvent ne pas forcément être toujours d'accord. Les haut-rêvants voudront sûrement garder le foulard ; les autres préféreront la récompense matérielle. Laissez les joueurs se décider et jouer leur rôle entre eux.

En ce qui concerne le retour à la cité et la remise de la récompense, vous avez le choix entre deux façons de le jouer. Si vous vous sentez maintenant bien à l'aise dans votre fonction de gardien des rêves, c'est le moment de faire le grand saut et d'improviser ! A vous de décrire l'entrevue, le duc Sorgos et sa fille Estaballa, d'imaginer ou non une cérémonie, une fanfare, etc. Improvisez et mettez en scène comme vous le sentez, les PNJ sont à votre discrétion.

Mais comme il n'y a plus d'aventure à ce niveau et que tout se borne à des descriptions, vous pouvez tout autant vous contenter de narrer la fin sans la mettre véritablement en scène, si vous ne vous sentez pas encore mûr. Concluez alors en disant aux joueurs quelque chose comme : « Vous retournez à la cité, où vous obtenez sans difficulté une entrevue avec le duc. Estaballa identifie le foulard comme étant le sien, sur quoi le duc vous remet comme promis une bourse de 100 sols. Mais après quelques jours de villégiature, l'appel du voyage étant le plus fort, vous ne tardez pas à reprendre la route... vers de nouvelles aventures. »



Le Trône d'Odalis



Les scénarios précédents (*La Tour dans la Forêt* et *Le Foulard d'Estaballa*) avaient une structure simple, ne requerrant que peu d'improvisation de votre part et vous n'y aviez à jouer aucun véritable PNJ (ou du moins leur rôle pouvait être éludé). Il n'en va plus de même avec *Le Trône d'Odalis*. C'est un scénario plus complexe où de véritables PNJ vous sont confiés. Mais fort des expériences précédentes, vous êtes maintenant à même de le gérer au mieux, en un mot vous devenez gardien des rêves à plein temps.

Dans ce scénario, l'aventure ne tombe pas directement sur les voyageurs, c'est à eux de la rechercher. Pour cela, il faut que leur curiosité soit aiguisée, et c'est là que les PNJ sont importants. C'est par leurs conversations que vous allez pousser les voyageurs dans l'aventure proprement dite. Le scénario fournit ce que les PNJ ont à dire, mais c'est à vous d'en élaborer les dialogues, de les mettre en scène, de les faire vivre, en *improvisant* sur les bases données.

Plus encore, le scénario comprend des bonnes et des mauvaises pistes. Les bonnes, celles qui mènent à la conclusion heureuse de l'aventure, sont décrites avec quelques détails. Les mauvaises ne sont que mentionnées et leur développement est laissé à votre improvisation au cas où les voyageurs auraient la malchance — ou le manque d'intuition — de les choisir. A vous de voir, en fonction des propres actions des personnages, comment ils peuvent être remis dans la bonne direction, ou au contraire, si vous souhaitez être inflexible, connaître un sort désastreux.

Souvenez vous que les indications fournies ne sont là que pour vous aider à développer

une histoire, pas à vous contraindre. Vous n'êtes pas le serviteur du scénario, c'est vous qui le mettez à votre mesure. Le résultat est que l'histoire devient la *vôtre*, vous la personnalisez, et c'est là tout le plaisir du jeu, le vôtre et celui des joueurs.

Voici donc l'histoire du trône d'Odalis, telle que je vous la *propose*.

INTRODUCTION

Tout commence par une sortie de gris rêve. Les voyageurs en sortent en même temps qu'ils se réveillent. C'est le matin. Ils sont étendus sur des lits étroits, au chaud sous des couvertures. Au dessus de leurs têtes, ils peuvent voir la charpente d'un grenier. A l'extérieur, le toit est martelé d'un bruit sourd : il pleut.

A mesure que se dissipent les brumes du gris rêve, les voyageurs peuvent se souvenir d'être arrivés ici la veille au soir. La journée d'hier n'a été qu'une succession d'orages violents. Ils ont marché sous la pluie toute la journée, dans un paysage de collines rocailleuses. Le soir, débouchant dans une vallée, ils ont aperçu les lumières d'un village et s'y sont dirigés. C'est ainsi qu'ils ont abouti à la maison des voyageurs, harassés de fatigue. Le temps de se réchauffer près de l'âtre, d'avaler une soupe chaude, ils sont montés dans le grenier, et à peine étendus sur les couches, ont sombré dans un sommeil réparateur.

Cette introduction permet que les voyageurs ne se connaissent pas forcément au départ. Après les scénarios du début, les joueurs ont pu en effet avoir envie de repartir *au propre* et de créer de nouveaux personnages, davantage personnalisés que les modèles standards. Si c'est le cas, ils ont cheminé séparément dans les collines pluvieuses et abouti l'un après l'autre à la maison des voyageurs, peu importe dans quel ordre. Se réveillant ensemble sous le même toit, ils peuvent ce matin commencer à faire connaissance.

ISSYMIR

Venant du nord à travers les collines semi-désertiques des **Graveines**, les voyageurs ont abouti à **Issymir**, un village d'une quinzaine de bâtiments, entouré de terres cultivées, traversé d'est en ouest par une petite route.

La maison des voyageurs est un simple chalet de bois avec une pièce unique au rez-de-chaussée et un grenier servant de dortoir. On communique de l'un à l'autre par une trappe et une échelle. La pièce du bas comporte un âtre de pierre et est meublée d'une table d'hôte flanquée de bancs et de quelques étagères à vaisselle. A l'extérieur, un grand auvent fait le tour de la maison. Quand les voyageurs descendront, ils pourront voir par la fenêtre en dégoutter un épais rideau de pluie. Apparemment, le temps ne s'est pas amélioré depuis la veille.

L'hôtesse est une villageoise du nom de **Marilla**, une femme de 40 ans, aimable mais distante. Les voyageurs se souviendront de l'avoir vue hier au soir, mais ne feront véritablement connaissance que ce

Le Trône d'Odalis ***comprend deux parties. La première est à nouveau l'exploration d'un antre de haut-rêvant, comme dans*** **La Tour dans la Forêt** ; ***la seconde est une*** **quête d'archétype** .
Les personnages font un rêve qui est le souvenir d'un fragment d'une vie antérieure. Leur quête est alors de rassembler certains éléments afin qu'un déclic puisse se produire et qu'ils puissent à nouveau retrouver ce rêve. L'ayant fait, ils gagnent des points d'expérience, supposés être le souvenir direct de cette vie antérieure.

matin. Elle répondra à toutes leurs questions concernant la région, comprenant fort bien qu'ils soient complètement perdus, et leur proposera à déjeuner. La veille, les voyageurs auront pu dîner et coucher gratuitement, comme le veut la coutume, mais ce matin ils devront débourser 3 deniers (0,03 sol) pour un petit déjeuner ou 6 deniers pour un repas plus plantureux. Pour ce qui est du gîte, s'ils veulent rester plus longtemps, le prix est de 5 deniers par nuit. Marilla couche elle-même dans un appentis à l'extérieur de la maison.

La région

C'est ainsi que les voyageurs apprendront qu'ils se trouvent à Issymir, aux pieds des Graveines, et non loin de la grande forêt d'**Ékarnasse** : une forêt sombre et dense, très giboyeuse, mais tout autant peuplée de fauves sans nombre. On y trouve quasiment toutes les sortes de chats, des plus gros aux plus petits : chats sauvages, lynx, pumas, tigres verts... Les chasseurs du village ne s'y risquent qu'en groupes bien armés.

Au nord, les Graveines sont une région de collines accidentées, de ravins, de précipices et de cavernes ; on peut très facilement s'y perdre, et si c'est bien elles que les voyageurs ont traversées la veille, ils ont eu de la chance de ne pas se briser les os au fond d'un trou.

Quant à la route, elle mène à **Bledlost** d'un côté et à **Gartafiol** de l'autre. Bledlost est à plus d'une journée de marche vers l'ouest. C'est un village de chasseurs, enclavé dans la forêt, des gens à moitié sauvages, vêtus de peaux de bêtes. Au-delà, il n'y a rien. Gartafiol, lui, est situé à l'est, à environ une journée, dans la grande plaine fertile. Là-bas, ils font deux récoltes de blé par an et ils commercent avec les **Grandes Cités Lointaines**, situées encore plus à l'est à ce qu'il paraît. Mais ça ne les empêche pas d'être des gens ignorants et stupides...!

Lors, si les voyageurs sont un peu plus curieux et demandent des précisions, ils pourront apprendre qu'à Gartafiol, on n'aime pas les haut-rêvants.

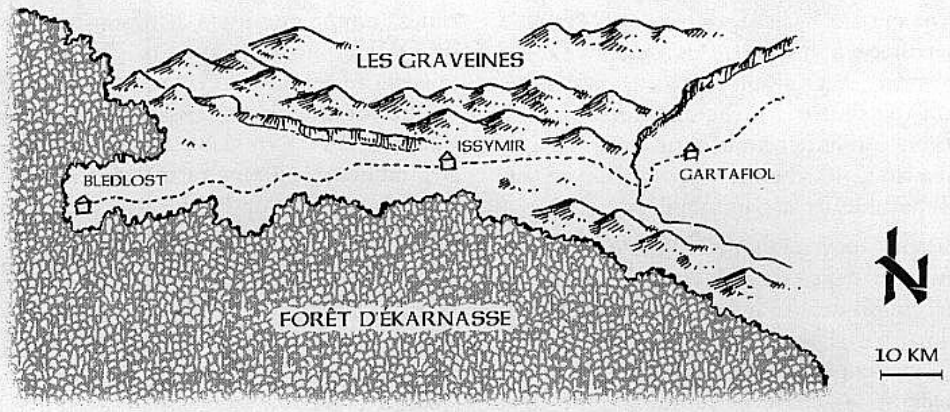
« Ils disent que c'est à cause des haut-rêvants qu'on ne fait plus que deux récoltes au lieu de trois et que les cités sont devenues lointaines. Alors, dès qu'ils attrapent un haut-rêvant, ils le passent à la casserole, *à la marmite !* comme ils disent. Et voyez-vous, c'est là qu'ils sont stupides. Certes, ce sont les haut-rêvants qui sont responsables de la misère actuelle, mais les haut-rêvants du Second Âge, pas ceux de maintenant ! Ceux de maintenant n'y sont pour rien, ils n'ont pas encore eu le temps. Là dessus, **Sirgonz** était formel !...

« Vous trouvez ça juste, vous, de condamner quelqu'un pour un crime *qu'il n'a pas encore commis* ? On ne peut pas savoir à l'avance. Si ça se trouve, le crime sera encore plus horrible qu'on ne l'imagine. Et dans ce cas, la punition est sans doute bien trop douce ! Non, il faut *attendre et voir*... Sirgonz était catégorique à ce sujet. Et il savait de quoi il parlait, Sirgonz, puisqu'il était lui-même haut-rêvant !... »

Sirgonz

En substance, les voyageurs pourront alors apprendre les faits suivants : Sirgonz était un haut-rêvant qui vivait à l'écart du village, dans une des nombreuses grottes dont regorgent les Graveines. Il y vivait depuis longtemps, nul ne se souvient exactement depuis quand. Il ne se mêlait pas à la vie du village, mais on allait parfois le voir quand on avait besoin de lui. Il savait enchanter les décoctions d'herbes de soin pour qu'elles vous cicatrisent en un clin d'œil. En échange, on lui apportait des provisions ou des herbes. Et puis, il y a maintenant quatre ans de cela, il a disparu.

Au fond de sa caverne, il y avait une grande porte en fer. Ce jour-là, on eut beau y frapper et re-frapper, Sirgonz n'apparut pas, ni le lendemain, ni aucun des jours suivants. On en conclut qu'il était mort, ou parti, et l'on n'insista plus. Aujourd'hui, quatre ans plus tard, seuls quelques jeunes vont encore se balader jusqu'à son antre, en guise de promenade. Mais il n'y a plus rien à voir. La porte en fer est trop solide pour être défoncée.



Si les voyageurs demandent si aucun fait inusuel n'a précédé la disparition du haut-rêvant, ou toute autre question du même genre, on pourra leur répondre que, maintenant qu'on y repense, sa disparition a été constatée trois ou quatre jours après la *grande fumée*. Pendant une journée entière, une noire colonne de fumée est montée des Graveines, visible du village. La direction correspondait approximativement à la grotte de Sirgonz. On se promettait de lui demander s'il avait une explication ; mais comme, précisément, on ne l'a pas revu, on n'a jamais eu de réponse.

Le but de tout cela est que piquer la curiosité des voyageurs et de les pousser à aller jeter un coup d'oeil à l'antre de Sirgonz. Faites en sorte qu'ils y aillent, où ils passeront complètement à côté de l'aventure.

Kif

Il cessera de pleuvoir vers la fin de l'heure de la Couronne. Personne au village ne pourra «expliquer» comment aller à la grotte, ni encore moins tracer un plan ; mais moyennant un ou deux deniers, un adolescent nommé Kif acceptera de les guider. «Il faut compter une bonne demi-heure (60 mn) de marche, dira-t-il. Mais n'ayez crainte, je connais bien le chemin. J'allais souvent chercher des herbes pour Sirgonz quand j'étais plus petit ; en échange, il m'enseignait à lire. Je connais les trois principales lettres : le *k*, le *i* et le *f*.»

Âgé de 15 ans, Kif a les cheveux couleur de carotte et les yeux verts. Il rêve de tenter le voyage ; mais ses parents trouvent qu'il est encore trop jeune pour cela. Fasciné par les voyageurs, il est ravi de son rôle de guide, et en profite même pour frimer, histoire de se donner encore plus d'importance. L'itinéraire qu'il choisit n'est qu'une succession de sentiers zigzagants, de combles et de ravines, parmi des éboulements tous semblables en apparence. «Sans moi, vous seriez déjà perdus !» explique-t-il d'un air entendu.

De fait, durant la balade, demandez à chaque personnage un jet de VUE/Srv extérieur à -2. Réussi = on pourra retrouver le chemin du village, ainsi que retourner à la grotte, par ses propres moyens. Echoué = on aura à nouveau besoin d'un guide.

L'ANTRE DE SIRGONZ

1. La caverne donne au fond d'un ravin envahi de ronces et de fougères. C'est une cavité naturelle, aux parois irrégulières. Au fond, un boyau s'enfonce dans les ténèbres.

2. Comme indiqué au village, le boyau se termine par une solide porte de fer encastrée dans le roc, verrouillée. Les voyageurs peuvent soit crocheter la serrure : DEXTÉRITÉ/Serrurerie à -4 *(un seul essai par jour et par personne)*, soit transmuer le métal de la porte, soit transmuer la roche du pourtour, mais défoncer directement la porte est impossible. Si aucune des alternatives indiquées ne leur est possible, ils ne pourront entrer.

«Y a pas moyen ! dira Kif. Vous pensez bien que j'ai déjà essayé !...» Mais devant la déception des voyageurs, il ajoutera : « Ou alors, par la cheminée...» Et il expliquera qu'aux lendemains de la *grande fumée*, inspectant les environs de la caverne, il a découvert un trou dans le sol, tout noirci de cendre et de suie. Il fut alors intimement persuadé que le trou devait communiquer avec l'antre du haut-rêvant.

Aujourd'hui, masqué par les herbes, le trou est virtuellement invisible. Mais Kif en indiquera l'emplacement, parmi les rochers au-dessus du ravin de la caverne d'entrée. C'est un orifice vaguement circulaire, d'à peine 40 centimètres de diamètre. Dedans, il fait tout noir. Une torche ne révélera qu'une cavité noire ; et un caillou jeté ne renverra qu'un faible « toc» au bout de 6 ou 7 mètres.

De fait, la cheminée communique effectivement avec l'âtre de la première salle (N°3 sur le plan). Un personnage peut s'y glisser en réussissant **Dérobée/Escalade à -4**, et à condition de ne se charger au maximum que d'une petite besace (contenant par exemple torches et briquet), mais pas de sac à dos ni d'arme plus encombrante qu'une dague. Si le jet échoue, la descente s'avère impossible et il ne reste plus qu'à s'extirper du trou (sans jet de dés). En cas de succès, la porte métallique ne s'ouvrira pas mieux de l'intérieur. La clé qui l'ouvre se trouve parmi les ossements (N°5).

3. De cette salle qui fut le laboratoire de Sirgonz, il ne subsiste plus que suie, cendres et charbons. Le long des murs, on devine les traces charbonneuses de ce qui fut des étagères, de même que les restes carbonisés d'une grande table au centre. Parmi les cendres gisent des débris métalliques déformés par la chaleur : lames, ciseaux, pincettes ; et une multitude de tessons : débris de fioles et autres récipients. Quiconque possède au moins zéro en Sciences peut se rendre compte qu'il s'agissait d'un laboratoire et qu'une formidable catastrophe a dû se produire ; mais sans autre déduction. Au fond de la pièce, un escalier en colimaçon d'un mètre de large descend vers un niveau inférieur. Les marches en sont également engluées de suie.

4. C'est le même spectacle qui attend les voyageurs dans cette seconde crypte : suie, cendres et charbons. Pour causer un tel ravage, l'incendie a dû être d'une violence inouïe ! Seul rescapé, dans l'angle nord-est, se trouve un coffret de bronze ; mais sa serrure est également verrouillée (difficulté -4). Dans ce coffre difficilement transportable (il pèse à lui seul dans les 50 kilos), on trouvera un grand livre relié et un rouleau de parchemins desséchés.

Le livre. Il s'agit d'un précis de zoologie : *A Crocs et à Griffes*, par Zirkus de Médraneau. Pour le lire, utilisez la même règle que pour le livre trouvé dans la Tour dans la Forêt : INTELLECT/Écriture à -2, un jet de dés par heure de lecture, et comptabilisez les points de lecture (appelés également *points de tâche)* obtenus selon le résultat : réussite normale = 1 point ; réussite significative = 2 points ; réussite particulière = 3 points. Le livre est lu entièrement au bout de 10 points et rapporte 20 points d'expérience en Zoologie. Il traite essentiellement des fauves et comprend un article sur le **félorn**. Cet article peut être atteint au bout de 4 points de tâche. Outre la description complète de l'animal (voir page 94), il indique qu'à l'état sauvage, le félorn vit de préférence dans les collines ensoleillées, et, contrairement à d'autres fauves, déteste les forêts.

Les parchemins. Devenus d'une grande fragilité, ils sont à moitié illisibles. Pour les décrypter, utilisez la même règle que pour le livre, INTELLECT/Écriture à -2,

un jet de dés par heure, mais il ne faut que 2 points de tâche seulement. Ce sont des notes personnelles de Sirgonz. On peut y découvrir que le haut-rêvant travaillait sur la découverte d'un nouveau sort : l'invocation d'une entité de feu capable de fournir une *immense chaleur*. Les notes ne disent pas dans quel but, mais laissent entendre que c'est par la noire voie de Thanatos que Sirgonz espérait arriver à ce but.

5. Dans le passage entre les deux pièces se trouvent les restes carbonisés d'une porte, de même qu'entre 5 et 6. Comme ailleurs, ce n'est que cendres et débris charbonneux. Au fond, cependant, on peut distinguer un amas d'ossements noirâtres. S'agit-il des restes calcinés de l'ancien maître des lieux ? Oui et non.

Comme on peut le déduire à l'état des lieux, Sirgonz finit par découvrir son invocation et la réalisa. Mais l'entité invoquée échappa à son contrôle, et le résultat fut un brasier total et d'une inimaginable violence. Cependant, il n'est rien qui ne se paie deux fois avec la voie de Thanatos, et le cauchemar inhérent à cette voie stagne toujours autour des restes brûlés du haut-rêvant. Si un personnage s'en approche, les ossements se rassembleront et s'animeront pour former une entité de cauchemar incarnée. (Voir les règles de ces entités page 100.) Sous les ossements se trouve un trousseau de clés : celle du coffre de bronze et celle de la porte d'entrée en fer.

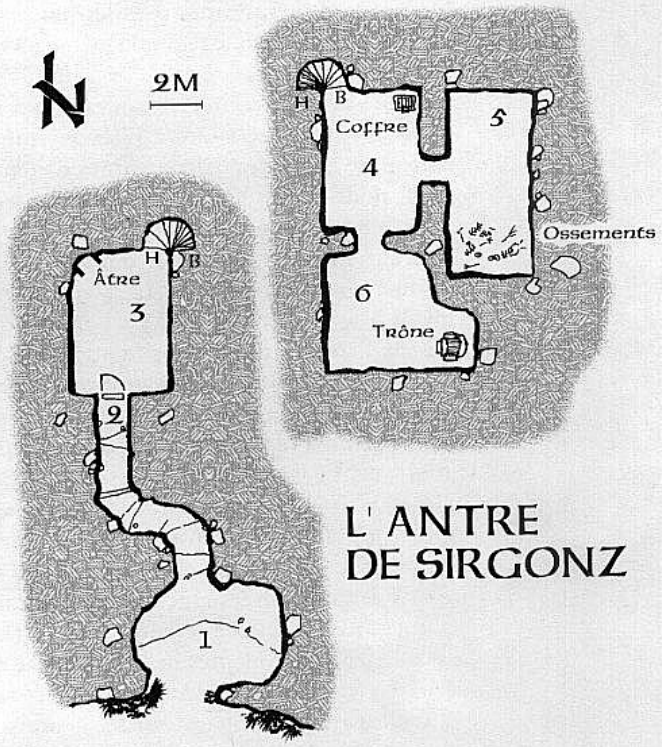
Squelette

TAILLE	12	ENDURANCE	30
REVE	18	Niveau	+4
Griffes	15 niv +4 +dom +3		
Esquive	13 niv +4		

A zéro point d'endurance, les ossements animés retomberont en cendres.

6. Dans la pièce du fond, émergeant des cendres et des scories, se dresse un monumental trône de pierre. Le haut dossier est sculpté de façon à représenter une grande paire d'ailes à demi déployées ; et la partie frontale des accoudoirs, descendant jusqu'au sol, représente un couple de chats, minces, le museau allongé, à la fois gracieux et hautains. Le trône est noir de suie ; mais sous la couche gluante, on peut découvrir un magnifique marbre gris. Les voyageurs se demanderont sans doute comment un tel meuble a pu atterrir dans la crypte, car il doit bien peser dans les deux tonnes, et, vu son ampleur, ne passe sûrement pas dans l'escalier. Mais la présence du trône n'est pas le moindre mystère. Une investigation plus poussée n'apportera rien : il n'y a pas d'autres salles, ni passages, visibles ou secrets. Lors, c'est probablement assez déçus que les voyageurs ressortiront à l'air libre.

En réalité, la présence du trône dans la crypte peut s'admettre si l'on songe aux bouleversements qui ont accompagné le Grand Réveil puis le nouveau sommeil des Dragons. Bien des rêves se sont alors mélangés, et ce qui était rêvé dans un lieu se trouve maintenant rêvé dans un autre, sans explication.



L' ANTRE DE SIRGONZ

LE RÊVE

Durant la nuit suivante, tous les personnages ayant vu le trône feront le même rêve. Séparément, dans ce rêve, ils se trouvaient dans le vaste hall d'un château, une pièce colossale avec une voûte à plus de vingt mètres de haut, des balcons ornés d'étendards multicolores où des hérauts en livrée sonnaient dans de longues trompettes ; et tout autour d'eux, une foule d'hommes et de femmes bien habillés. Le rêveur lui-même est élégamment vêtu, et, comme les autres, il suit la foule qui s'écoule vers le fond de la salle. Il sait qu'il se trouve dans le palais royal de la cité d'**Oriphande** où la jeune reine **Odalis** donne actuellement audience. Et voici que la foule s'écarte et qu'arrive son tour de s'approcher. La reine Odalis est assise sur son trône de marbre gris dont le dossier représente deux grandes ailes à demi déployées et les accoudoirs un couple de chats minces et altiers. La reine est une jeune femme très belle, brune, aux yeux clairs et bleus comme le ciel, vêtue d'une longue robe bleue. Sur ses genoux, elle caresse nonchalamment un petit chat ailé à la fourrure gris mauve et aux yeux aussi bleus que les siens. Le rêveur met un genou en terre, accomplit une révérence ; il va pour ouvrir la bouche et demander une requête ; et c'est alors qu'il se réveille...

Et au réveil, une certitude profonde naîtra en chacun des rêveurs, que ce rêve était en fait un *souvenir*, l'écho d'une vie antérieure. Et chacun pourra se demander : « Mais qui étais-je, dans ce rêve antérieur ? Etais-je alors un bourgeois, un courtisan, moi qui présentement n'ai guère connu que le voyage ?... » Et une autre certitude naîtra alors dans le coeur de chacun, que s'il pouvait maintenant, dans ce rêve-ci, *réellement* se retrouver devant le trône d'Odalis occupé par une jeune femme brune aux yeux bleus, vêtue d'une longue robe bleue, et caressant sur ses genoux un petit chat ailé, il pourrait reprendre son rêve interrompu et se souvenir de cette incarnation passée. Nul doute alors qu'il pourrait re-bénéficier d'une ancienne expérience. Et chacun se sentira empli de l'importance de cette quête personnelle.

Les éléments

En termes pratiques, les éléments suivants devront être réunis :

- **Le trône ailé de marbre gris.**
- **Une jeune femme brune aux yeux bleus.**
- **Une longue robe bleue pour en revêtir la jeune femme.**
- **Et un félorn qu'elle puisse tenir sur ses genoux et caresser.**

Le trône qui croupit au fond des cavernes ressemble comme un jumeau au trône de la reine Odalis du rêve, ce qui semble normal, puisque c'est sa vue qui a tout déclenché. Est-ce réellement le trône authentique, et si oui, comment est-il parvenu en ces lieux ? Encore une fois, c'est une question très secondaire pour la quête des voyageurs. L'important est qu'il fasse l'affaire. Il devra toutefois être propre, débarrassé de sa couche de suie. Moyennant seaux d'eau, brosses et chiffons, il y a du travail pour 4 heures à deux personnes.

L'environnement précis du rêve n'a pas besoin d'être recréé, seul compte le sujet principal. La reconstitution pourra donc avoir lieu dans l'antre de Sirgonz.

Il sera impossible de trouver le sosie parfait de la reine Odalis, et de fait, ce n'est pas nécessaire. La seule exigence est que la figurante ait entre 20 et 30 ans, qu'elle soit plutôt jolie, brune avec des yeux bleus. En ce qui concerne sa robe, peu importe sa forme exacte du moment qu'elle est bleue, longue et propre.

Le plus difficile à trouver sera le chat ailé. On peut avoir connaissance de cette singulière race de chat en réussissant **INTELLECT/Zoologie à -2**. Dans tous les cas, la lecture du livre de Zirkus de Médraneau fournira tous les renseignements nécessaires.

Noter que toute tentative de maquiller la réalité avec des illusions d'Hypnos (Transfiguration) pour obtenir une brune aux yeux

bleus ou un chat ailé à partir d'un chat normal n'aboutira à rien. Le subconscient ne sera pas trompé par l'illusion et, dès lors, ne pourra pas re-déclencher le rêve d'archétype.

LA QUÊTE

Une quête de ce genre peut être sujette à des rebondissements multiples et demander des mois de voyage. Voici une façon relativement simple de parvenir au but ; mais en tant que gardien des rêves, vous demeurez entièrement libre de ramifier la quête et de la compliquer à votre convenance.

Ékarnasse

La forêt d'Ekarnasse est réputée abriter toutes les races de chats, des plus petits aux plus grands. Il est souhaitable, au début, que Marilla donne ce renseignement aux voyageurs, car c'est une entière fausse piste. Les félorns aiment peu les forêts et il n'y en a aucun en Ekarnasse. C'est l'utilité du livre de Zirkus de Médraneau de donner ce précieux renseignement. Si les voyageurs se rendent tout de même dans la forêt, à vous d'improviser la partie de chasse. Utilisez le tigre vert (page 98) ou les caractéristiques du lycan (page 96) pour des fauves plus petits.

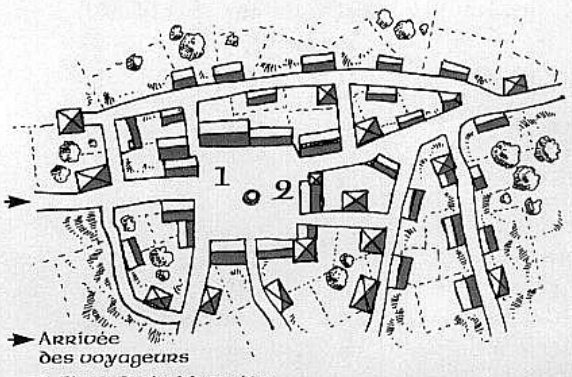
En réalité, c'est à Gartafiol, l'ennemi des haut-rêvants, que les voyageurs pourront trouver une solution. Mais auront-ils envie d'y aller ?

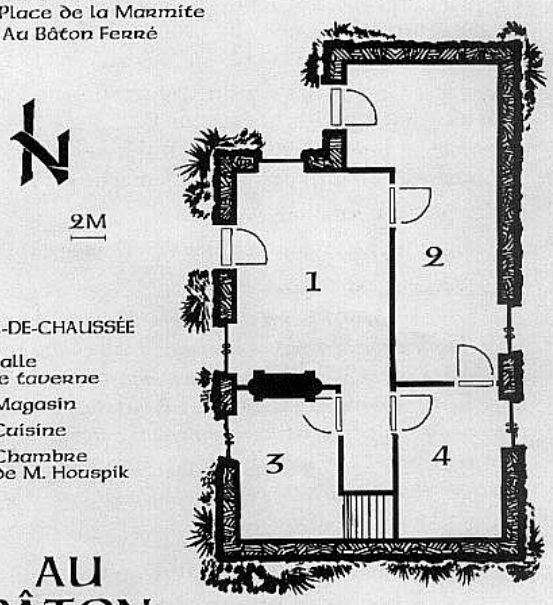
Gartafiol

Il y a quarante kilomètres entre Issymir et Gartafiol, et les voyageurs y arriveront probablement en fin de journée. C'est un village plus grand que le précédent, comprenant une cinquantaine de maisons, fermes et dépendances. La route le traverse et continue vers le nord-est à travers la plaine.

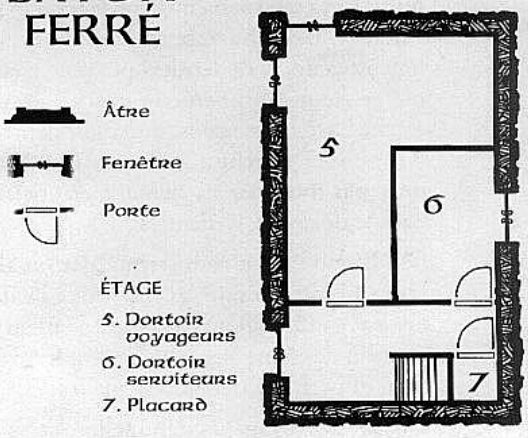
Le centre du village est constitué d'une grande place : la **place de la Marmite**. Tout autour donnent les demeures des plus

GARTAFIOL





AU BÂTON FERRÉ



MARJOLAINE, née à l'heure du Dragon, 22 ans, 1m69, 62 kg, (brune aux yeux bleus ?).

TAILLE	9	VOLONTÉ	13
APPARENCE	11	INTELLECT	11
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12
FORCE	11	RÊVE	12
AGILITÉ	13	CHANCE	13
DEXTÉRITÉ	12	Mêlée	12
VUE	11	Tir	11
OUÏE	11	Lancer	11
ODORAT-GOÛT	8	Dérobée	12
VIE	11	+dom	0
ENDURANCE	24	Protection	—

Dague mêlée	niv +1	+dom +1
Corps à Corps	niv 0	+dom (0)
Dague lancer	niv 0	+dom +1
Esquive	niv +3	

Bricolage, Course 0 \ Cuisine, Discrétion, Escalade, Saut +2 \ Vigilance +1 \ Séduction 0.

Commerce, Équitation, Srv cité 0 \ Srv extérieur +3 \ Srv forêt +1 \ Srv marais 0 \ Srv montagne +1.

Chirurgie +2 \ Natation+3.

Botanique 0 \ Légendes, Écriture +2 \ Zoologie 0.

A sa libération, Marjolaine n'aura que 5 points d'endurance et il lui manquera 1 point de vie. Elle n'a aucune blessure véritable, uniquement des contusions. Si son équipement est récupéré, à vous de l'improviser. De même, si vous souhaitez la conserver comme voyageuse PNJ et développer son rôle, vous pouvez modifier ses compétences à votre convenance (c'est votre personnage). Pour Simbad, utilisez les caractéristiques moyennes du félorn, page 94.

riches villageois, ainsi qu'une maison de bois et de briques, à l'enseigne du **Bâton ferré**. Cet établissement tient lieu de magasin général, de buvette et de dortoir pour les voyageurs. Ces derniers peuvent y compléter leur équipement (sacs, cordes, torches, etc.) Une consommation courante (vin, bière) revient à 2 deniers (0,02 sol), un repas moyen à 12 deniers, et une nuit dans le dortoir à 10 deniers.

Le Bâton ferré est tenu par maître **Houspik**, un homme grand, sec et taciturne, qui garde toujours à portée de main un gourdin de chêne aussi solidement ferré que celui qui sert d'enseigne à sa maison.

Quand les voyageurs déboucheront sur la place, ils y trouveront une animation inusuelle. La moitié de la population semble s'être rassemblée là, et le lieu résonne de cris, d'invectives et d'injures. Un spectacle insolite, en vérité.

Le centre de la place est occupé par un grand fourneau de briques sur lequel est posée une énorme marmite, un chaudron d'un bon mètre de diamètre. Une étroite cage de fer pend juste au-dessus, suspendue par une corde à une potence de bois au moyen d'une poulie. La corde s'enroule ensuite au tambour d'une espèce de treuil, mécanisme d'une claire évidence : il suffit de desserrer le frein du treuil pour que la cage descende dans la marmite, qui est juste assez grande pour la recevoir.

Mais le plus insolite, c'est que la cage n'est pas vide, elle contient une jeune femme. Recroquevillée, l'occupante est entièrement nue, hormis une sorte de sac de toile blanche qui lui enveloppe entièrement la tête ; ses mains sont liées dans son dos et ses chevilles sont également entravées.

Les voyageurs n'auront aucun mal à obtenir des détails, c'est le grand sujet du jour. « C'est une haut-rêvante ! leur expliquera-t-on. Une fieffée coquine ! A peine arrivée au Bâton ferré, où elle a fait mine d'être une voyageuse fatiguée, elle a commencé à lancer des sortilèges pour nous abuser. Mais on a l'habitude ici, et on a eu tôt fait de lui tomber dessus à plusieurs. Maintenant le danger est écarté. On lui a lié les mains avec une soie rouge, les chevilles avec une cordelette bleue, et enfilé un sac de toile blanche sur la tête. Car il est bien connu qu'un haut-rêvant qui porte du rouge aux poignets, du bleu aux chevilles, ou du blanc sur la tête, ne peut plus pratiquer de maléfices !... »

En réalité, un haut-rêvant ne peut monter en TMR que s'il est libre de ses mouvements pour se concentrer. De même, il doit pouvoir voir le lieu de ciblage, faute de quoi il ne peut lancer de sort que sur lui-même. Peu importe alors la couleur des liens du moment qu'il est solidement entravé, ni ce qu'il a sur la tête du moment que ça l'aveugle.

«Elle avait un petit chat dissimulé dans les plis de son manteau. Rien que ça, ça nous a paru bizarre : c'est pas courant de voyager avec un chat ! La-dessus, maître Houspik s'approche pour lui demander ce qu'elle veut boire, elle murmure un enchantement, et voilà le chat qui répond à sa place : *une écuelle de lait, s.v.p.* Eh bien, si elle comptait nous tourner la tête avec ses prodiges, ça a plutôt foiré ! Maître Houspik lui décroche aussitôt une grande baffe, histoire de l'assommer proprement avant que ça ne dégénère, et voilà l'horrible petite bête qui lui laboure le bras avec ses griffes. *Sauve-toi !* s'écrie la fille. Et nouvelle magie sur lui : voilà qu'il lui pousse une paire d'ailes et qu'il s'envole par la fenêtre ! Après ce coup-là, ça n'a pas fait un pli : on y est tombé dessus à quatre, et on a eu tôt fait de la trousser, de lui appliquer les couleurs, et de l'encager... Demain à l'aube, elle sera marmitée.»

Ce supplice est des plus simples. On allume du feu sous le chaudron rempli d'eau, et quand l'eau boue à grosses bulles, on y descend progressivement, très progressivement, la cage. Une fois le condamné bien cuit, chaque villageois a droit à un petit bol de bouillon ; car il est bien connu que «qui a bu du haut-rêvant, peut ensuite les reconnaître à l'odeur.»

De même que les liens de couleur, il est évident que ceci est archi-faux et n'est que le signe de la bêtise cruelle des villageois de Gartafiol.

MARJOLAINE

La prisonnière se nomme **Marjolaine**. Ce n'est pas une haut-rêvante, mais une infortunée voyageuse, compagne d'un petit félorn. Les voyageurs feront sans doute cette déduction eux-mêmes et pourront se dire que, non seulement ce pourrait être une bonne action de délivrer la pauvre fille, mais que cela pourrait être fort profitable à leur quête. S'ils interrogent les villageois sur la couleur d'yeux et de cheveux de la «haut-rêvante», ils ne recevront que des réponses contradictoires : blonde, châtain, yeux noirs, yeux verts, etc. A la vérité, ils lui sont tombés dessus si vite qu'ils n'ont pas eu le temps de la détailler.

Si vous êtes pressé de conclure le scénario, vous pouvez faire de Marjolaine une jolie brune aux yeux bleus. Sinon, la figurante nécessaire à la reconstitution devra être cherchée ailleurs, Marjolaine ne fournissant que le félorn.

La voyageuse ne sera exécutée qu'à l'aube prochaine, ce qui laisse une nuit pour agir. La porte de la cage n'est pas fermée à clé, mais par un loquet extérieur. Durant la nuit, les villageois dormiront sur leurs deux oreilles, à l'exception d'une garde de 4 hommes armés, qui resteront sur le lieu du supplice, éclairés par une grosse lanterne accrochée au bout de la potence. A la fin de l'heure du Château Dormant, le feu sera bouté aux fagots disposés sous le fourneau, de façon que l'eau commence à frémir au lever du jour. Les gardes sont armés de lances et de boucliers, et sont protégés de cuir épais.

Par ailleurs, il est évident que les voyageurs ont intérêt à bien donner le change jusqu'au moment de l'action. Au moindre soupçon qu'il puisse y avoir des haut-rêvants parmi eux ou qu'ils compatissent pour la prisonnière, tout le village se tournera contre eux avec fanatisme.

VILLAGEOIS ARMÉS

TAILLE	12	VOLONTÉ	11
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	8
FORCE	12	RÊVE	10
AGILITÉ	11	Mêlée	11
DEXTÉRITÉ	11	Tir	10
VUE	10	Lancer	11
OUÏE	10	Dérobée	10
VIE	12	+dom	+1
ENDURANCE	24	Protection	3
Lance	niv +3	+dom +3	
Bouclier	niv +3		
Esquive	niv +3		

Course 0 \ Vigilance +1.

Si besoin, utilisez les mêmes caractéristiques pour maître Houspik, sauf que, tous bonus compris, sa masse ferrée a un +dom de +4.

Comme il est impossible de prévoir comment les voyageurs vont s'y prendre exactement, c'est à vous de réagir logiquement le moment venu, en fonction de leurs actions. Cependant, comme le but est tout de même qu'ils délivrent Marjolaine, ne leur mettez pas inutilement des bâtons dans les roues. Les villageois de garde sont fanatiques, mais pas au point d'y laisser leur vie. Si l'action dégénère en combat — ce qui est fort probable —, et s'ils ont le dessous, ils appelleront à l'aide en tentant de se replier. Avant que du renfort n'arrive, les voyageurs devraient avoir le temps de délivrer la captive et de disparaître dans la nuit.

CONCLUSION

Les villageois borneront leurs poursuites aux limites des terres cultivées, soit un rayon de trois kilomètres autour du village. Aucun n'osera s'aventurer plus loin.

Une fois délivrée, Marjolaine n'en sera pas moins toute nue, toutes ses affaires étant demeurées au Bâton ferré, dans un coffre de la chambre de maître Houspik. Aux voyageurs de voir s'ils prennent le risque d'aller les récupérer, et à vous de réagir en conséquence. A défaut, la robe bleue que les voyageurs ont peut-être déjà en leur possesion sera la bienvenue.

Marjolaine ne demandera qu'à aider les voyageurs en retour. Son félorn se nomme **Simbad**. Après sa fuite du village, il est allé se nicher dans une crevasse de la falaise qui borde le plateau à l'ouest. Il a l'ouïe fine, et si le groupe quadrille les environs en appelant son nom, il finira par se manifester, retrouvant la voyageuse avec bonheur. Lors, si tous les détails sont réglés, brune aux yeux bleus, robe bleue, il ne restera plus qu'à revenir à Issymir accomplir la reconstitution onirique.

La nuit suivante, tous rêveront à nouveau d'un épisode d'une vie antérieure, avec comme bénéfice un apport direct (sans jet de dés) de 50 points d'expérience, pouvant être alloués à une compétence de leur choix ou répartis entre plusieurs.

Et ensuite ?

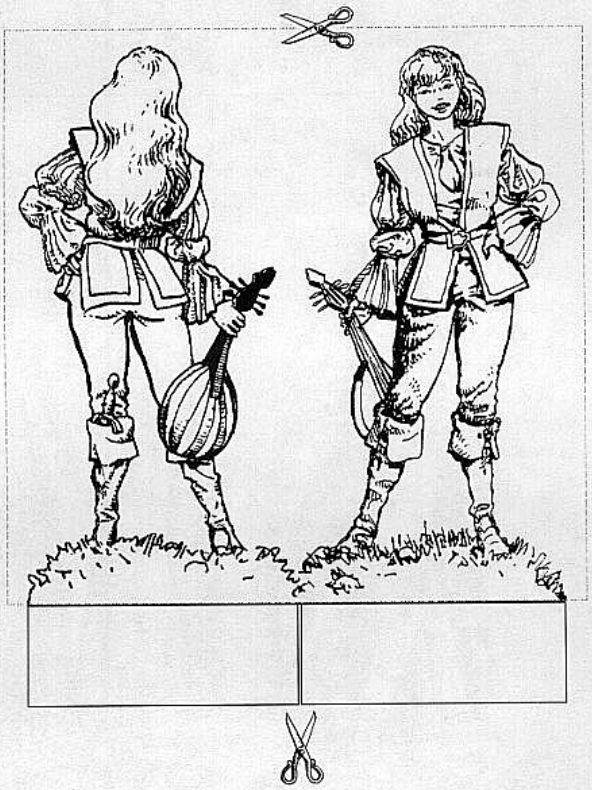
La teneur de ce second rêve est laissée à votre discrétion. Ce peut n'être que des séquences sans importance si vous désirez conclure définitivement et repartir sur autre chose, ou ce peut être la relance du scénario si vous désirez l'entraîner dans une véritable *campagne*. Les voyageurs peuvent alors rêver un détail particulier au sujet du trône, de la reine ou de la cité d'Oriphande, et se retrouver embarqués dans une nouvelle quête, ou enquête, qui leur fournira éventuellement les réponses aux questions non résolues : que recherchait Sirgonz ? que faisait chez lui le trône d'Odalis ? La cité d'Oriphande existe-t-elle toujours ? Pourquoi Odalis aimait-elle tant les chats ?... Ainsi que d'autres idées qui ne manqueront pas de naître dans votre imagination de gardien des rêves désormais maître de son art.

Et Marjolaine ? Vous avez à nouveau le choix. Une fois la reconstitution jouée, la voyageuse peut repartir de son côté et tomber définitivement dans l'oubli, ou elle peut se joindre aux voyageurs et vivre avec eux leurs prochaines aventures. Le groupe comptera ainsi un voyageur de plus, entièrement joué par vous (sans oublier Simbad). C'est une pratique courante d'avoir des voyageurs PNJ, notamment lorsque les joueurs sont peu nombreux. Cela dit, à vous de développer le caractère de Marjolaine comme vous le souhaitez : sentimentale, capricieuse, secrète et réservée, expansive, garçon manqué, etc. Et si pour commencer, elle tombait amoureuse d'un des voyageurs ? Votre campagne est bien partie pour devenir un véritable roman.

Le jeu de rôle n'a plus pour vous aucun secret.

MATÉRIEL DE JEU

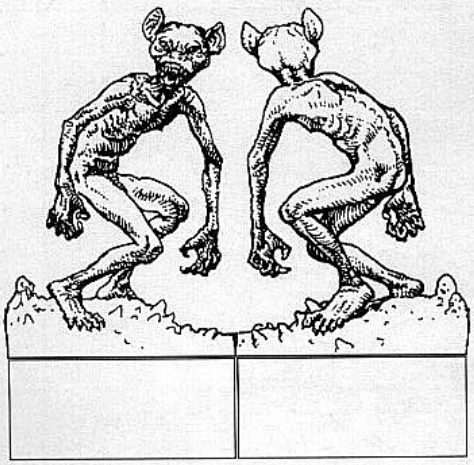
Figurines à découper
Feuille de Personnage
Terres Médianes du Rêve
Tables pour le gardien des rêves



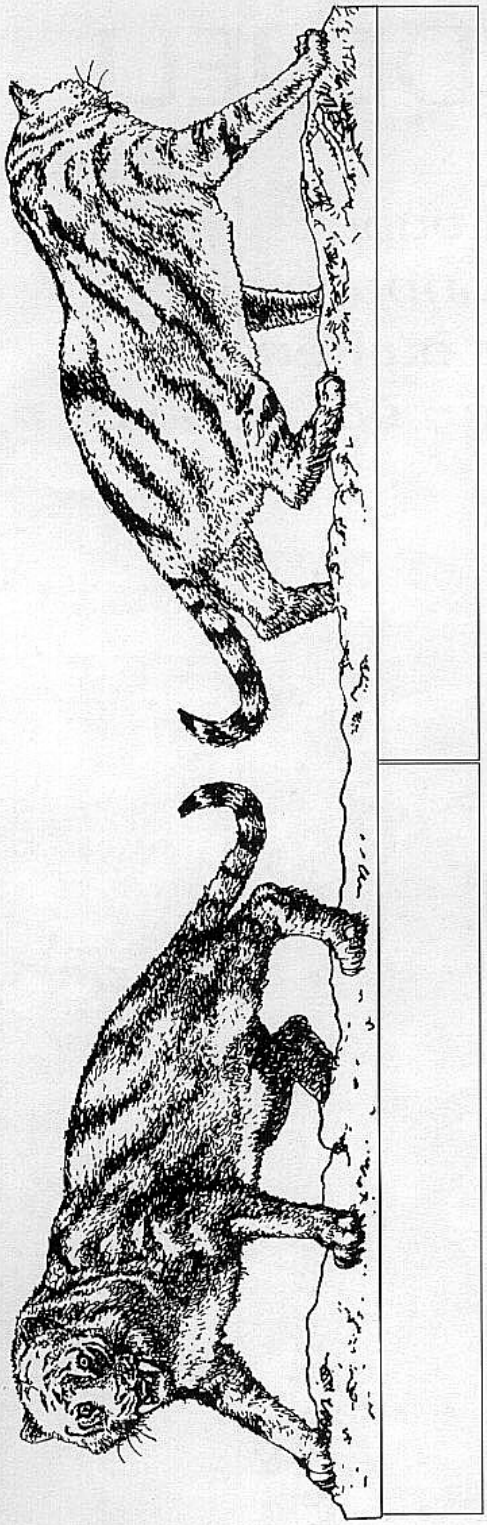
1- Découpez largement autour de la figurine

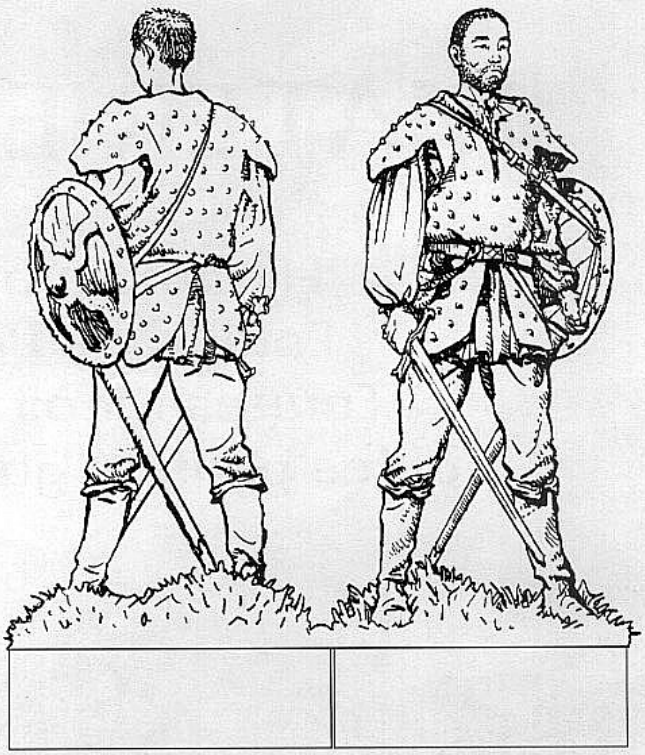
2- Pliez-la en deux comme indiquer et collez-la.

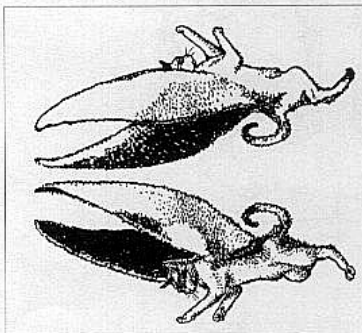
3- Découpez plus finement les contours de la figurine

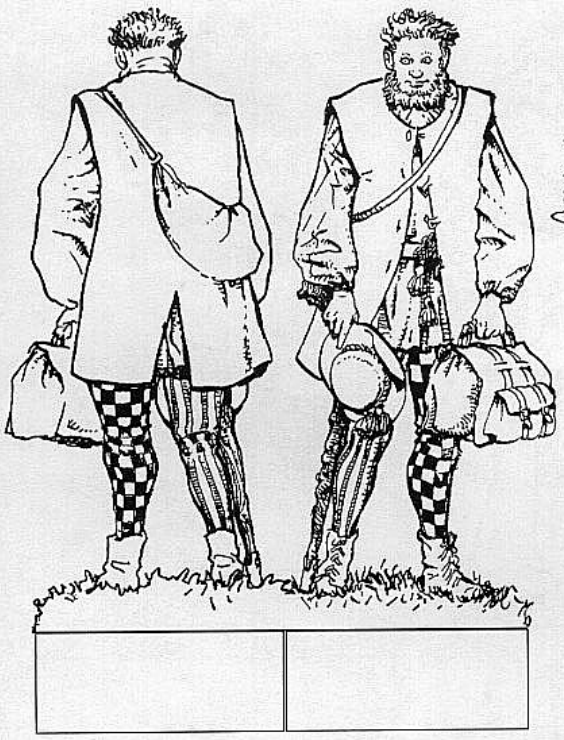


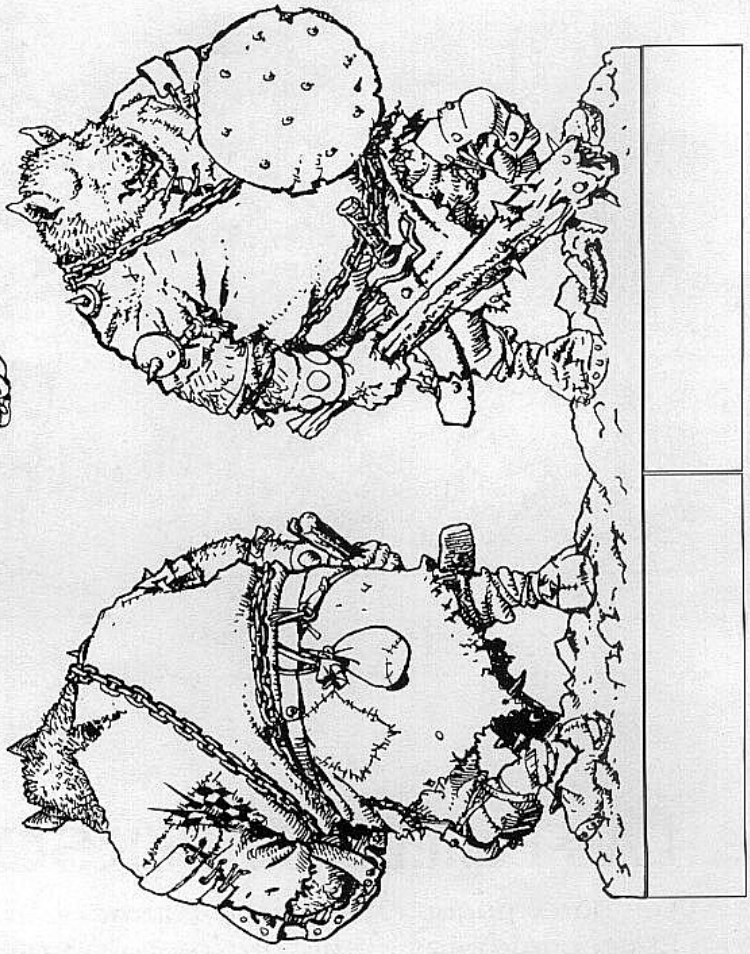
4- Collez la figurine sur un bout de carton pour renforcer le socle.

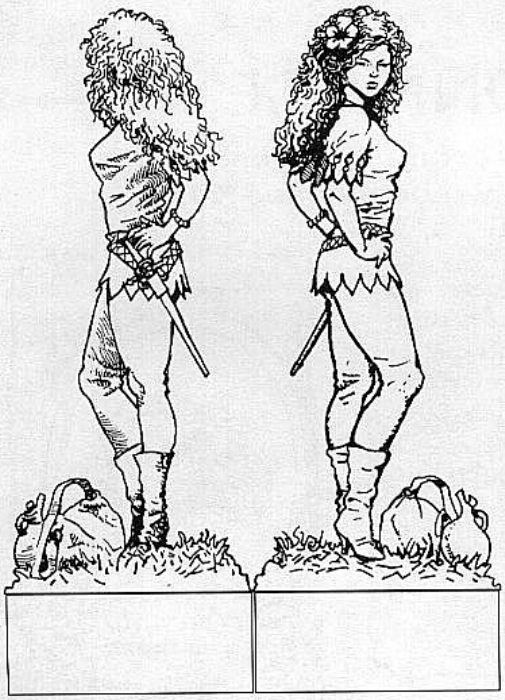


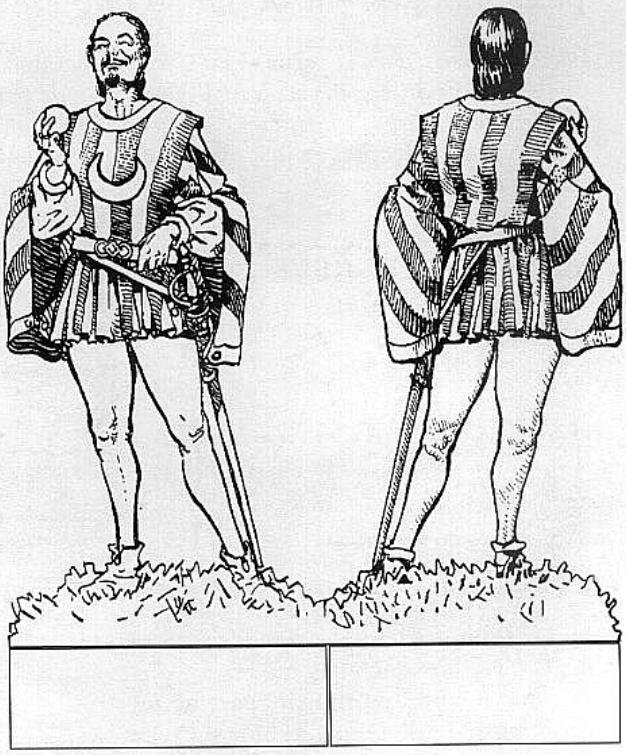


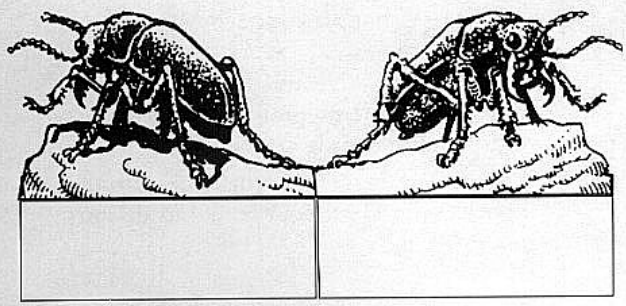


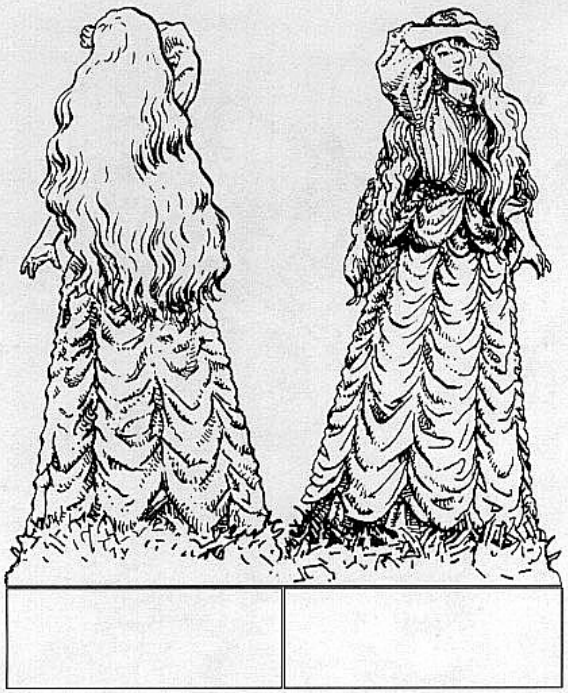










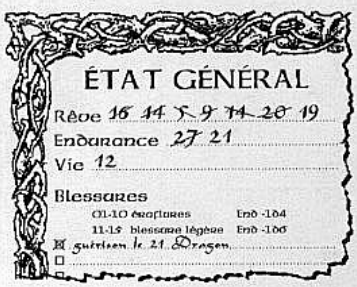


LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Les deux pages qui suivent forment la feuille de personnage. Photocopiez-les en autant de fois qu'il y a de joueurs. Chaque personnage doit avoir sa propre feuille.

Notez au verso, dans la partie «État Général», les fluctuations des points de Rêve, d'Endurance et de Vie. Il y a une ligne par blessure possible (5 légères, 2 graves, 1 critique). Cochez la case pour indiquer que les soins ont été effectués et inscrivez la date à laquelle la blessure doit guérir pour vous en souvenir.

Notez toujours l'emplacement de votre demi-rêve. Lorsque vous mettez un sort en réserve, notez en tous les paramètres (case, nombre de points, diamètre, type d'illusion, ect.).



Connaissances (-11)		
Botanique	0	
Écriture	0	
Légendes	0	
Médecine		
Sciences		
Zoologie	0	7

Draconic (-11)		VOIE	SORT
Oniros	-9		
Hypnos	+4	15	32
Narcos	+4		

Notez le nom du personnage dans le cartouche.

Inscrivez les niveaux des compétences dans la première colonne et les points d'expérience dans la seconde.

Quant à la magie, la troisième colonne appelée «Sorts» est pour les points de sorts *(voir page 82)*.

Initiation au jeu de rôle

ONIROS

dans Rêve de Dragon

Né à l'heure d .....

Sexe ..... Âge ..... Taille / Poids .....

Cheveux ..... Yeux .....

Signes Particuliers .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76
2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93
3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110
3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127

TAI	.....	VOL	.....
APP	.....	INT	.....
CON	.....	EMP	.....
FOR	.....	RÊVE	.....
AGI	.....	CHA	.....
DEX	.....	Mêlée	.....
VUE	.....	Tir	.....
OUÏE	.....	Lancer	.....
ODO	.....	Dérobée	.....

Malus Armure ..... Vie .....

+Dom personnel ..... End. .....

C. Générales (-4)

Bricolage ....
Chant ....
Course ....
Cuisine ....
Discrétion ....
Escalade ....
Saut ....
Séduction ....
Vigilance ....

C. Particulières (-8)

Charpenterie ....
Comédie ....
Commerce ....
Équitation ....
Maçonnerie ....
Musique ....
Pickpocket ....
Sru Cité ....
Sru Extérieur ....
Désert ....
Forêt ....
Glaces ....
Marais ....
Montagne ....
Sous-sol ....

C. Spécialisées (-11)

Acrobatie ....
Chirurgie ....
Jeu ....
Jonglerie ....
Maroquinerie ....
Métallurgie ....
Natation ....
Navigation ....
Serrurerie ....

Connaissances (-11)

Botanique ....
Écriture ....
Légendes ....
Médecine ....
Sciences ....
Zoologie ....

Draconic (-11)

	VOIE	SORT
Oniros	.....	.....
Hypnos	.....	.....
Narcos	.....	.....

C. de Combat + Dom Nio Exp

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

ÉTAT GÉNÉRAL

Rêve ....

Endurance ....

Vie ....

Blessures

01-10 éraflures End -1d4

11-15 blessure légère End -1d6

☐ ....
☐ ....
☐ ....
☐ ....
☐ ....

16-19 blessure grave End -2d6 Vie -2

☐ ....
☐ ....

20 + blessure critique End 0 Vie -4+

☐ ....

HAUT-RÊVE

Demi-rêve ....

Liste de sorts

....

Sorts en réserve

....

ÉQUIPEMENT

Vêtements

....

Armes +dom

....

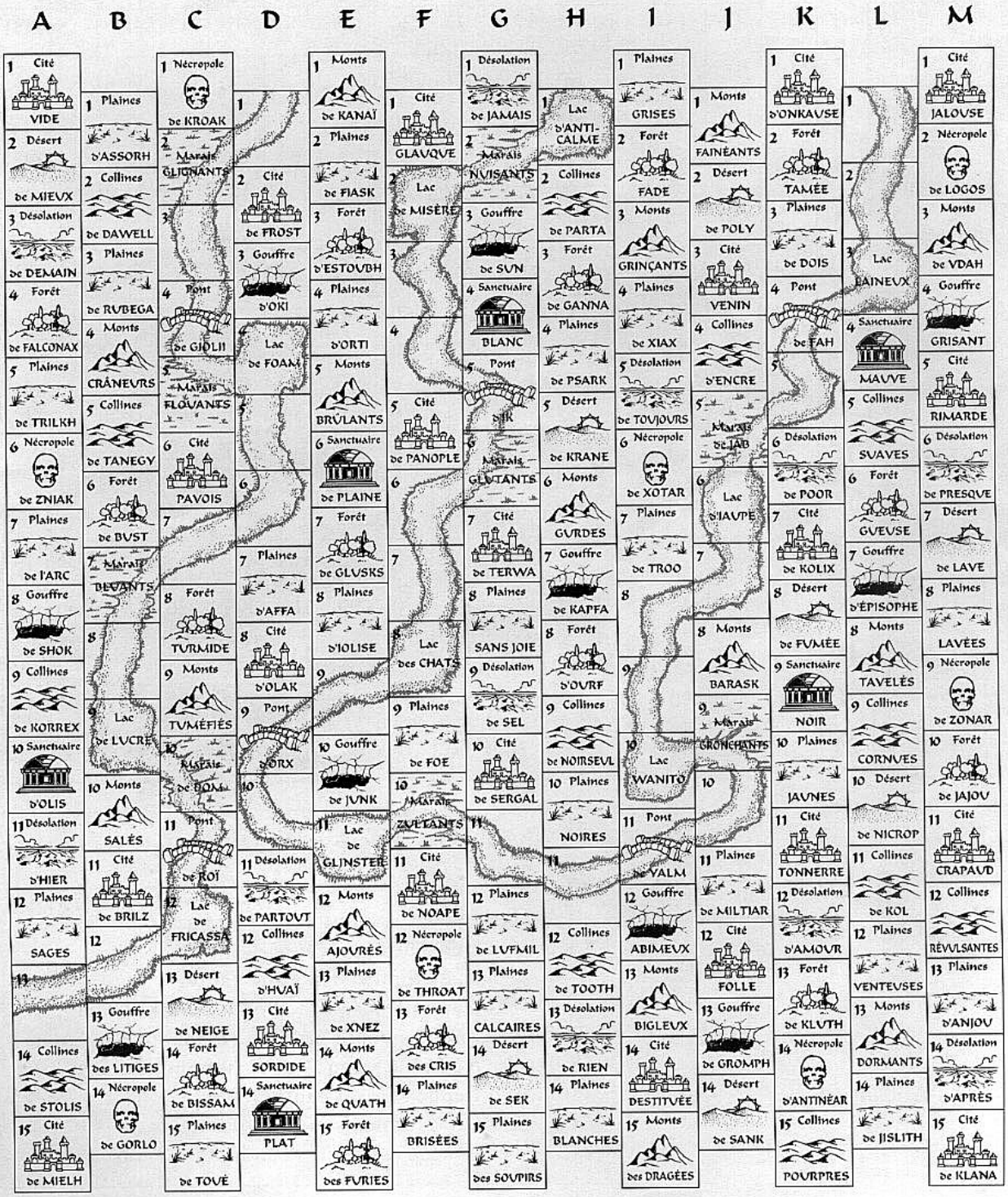
Sac à dos, bourses, outres et autres contenants

....

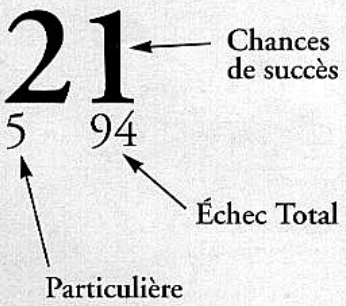
Notes

....

Les Terres Médianes du Rêve



-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1 1 92	1 1 92	1 1 92	1 1 92	2 1 92	2 1 92	3 1 92	3 1 92	4 1 92	4 1 92	5 1 92	5 1 92	6 2 92	6 2 92	7 2 92	7 2 92	8 2 92	8 2 92
1 1 92	1 1 92	2 1 92	3 1 92	4 1 92	5 1 92	6 2 92	7 2 92	8 2 92	9 2 92	10 2 92	11 3 93	12 3 93	13 3 93	14 3 93	15 3 93	16 4 93	17 4 93
1 1 92	1 1 92	3 1 92	4 1 92	6 2 92	7 2 92	9 2 92	10 2 92	12 3 93	13 3 93	15 3 93	16 4 93	18 4 93	19 4 93	21 5 94	22 5 94	24 5 94	25 5 94
1 1 92	2 1 92	4 1 92	6 2 92	8 2 92	10 2 92	12 3 93	14 3 93	16 4 93	18 4 93	20 4 93	22 5 94	24 5 94	26 6 94	28 6 94	30 6 94	32 7 95	34 7 95
1 1 92	2 1 92	5 1 92	7 2 92	10 2 92	12 3 93	15 3 93	17 4 93	20 4 93	22 5 94	25 5 94	27 6 94	30 6 94	32 7 95	35 7 95	37 8 95	40 8 95	42 9 96
1 1 92	3 1 92	6 2 92	9 2 92	12 3 93	15 3 93	18 4 93	21 5 94	24 5 94	27 6 94	30 6 94	33 7 95	36 8 95	39 8 95	42 9 96	45 9 96	48 10 96	51 11 97
1 1 92	3 1 92	7 2 92	10 2 92	14 3 93	17 4 93	21 5 94	24 5 94	28 6 94	31 7 95	35 7 95	38 8 95	42 9 96	45 9 96	49 10 96	52 11 97	56 12 97	59 12 97
2 1 92	4 1 92	8 2 92	12 3 93	16 4 93	20 4 93	24 5 94	28 6 94	32 7 95	36 8 95	40 8 95	44 9 96	48 10 96	52 11 97	56 12 97	60 12 97	64 13 98	68 14 98
2 1 92	4 1 92	9 2 92	13 3 93	18 4 93	22 5 94	27 6 94	31 7 95	36 8 95	40 8 95	45 9 96	49 10 96	54 11 97	58 12 97	63 13 98	67 14 98	72 15 99	76 16 99
2 1 92	5 1 92	10 2 92	15 3 93	20 4 93	25 5 94	30 6 94	35 7 95	40 8 95	45 9 96	50 10 96	55 11 97	60 12 97	65 13 98	70 14 98	75 15 99	80 16 99	85 17 00
2 1 92	5 1 92	11 3 93	16 4 93	22 5 94	27 6 94	33 7 95	38 8 95	44 9 96	49 10 96	55 11 97	60 12 97	66 14 98	71 15 99	77 16 99	82 17 00	88 18 00	93 19 00
3 1 92	6 2 92	12 3 93	18 4 93	24 5 94	30 6 94	36 8 95	42 9 96	48 10 96	54 11 97	60 12 97	66 14 98	72 15 99	78 16 99	84 17 00	90 18 00	96 20 00	102 21
3 1 92	6 2 92	13 3 93	19 4 93	26 6 94	32 7 95	39 8 95	45 9 96	52 11 97	58 12 97	65 13 98	71 15 99	78 16 99	84 17 00	91 19 00	97 20 00	104 21	110 22
3 1 92	7 2 92	14 3 93	21 5 94	28 6 94	35 7 95	42 8 96	49 10 96	56 12 97	63 13 98	70 14 98	77 16 99	84 17 00	91 19 00	98 20 00	105 21	112 23	119 24
3 1 92	7 2 92	15 3 93	22 5 94	30 6 94	37 8 95	45 9 96	52 11 97	60 12 97	67 14 98	75 15 99	82 17 00	90 18 00	97 20 00	105 21	112 23	120 24	127 26
4 1 92	8 2 92	16 4 93	24 5 94	32 7 95	40 8 95	48 10 96	56 12 97	64 13 98	72 15 99	80 16 99	88 18 00	96 20 00	104 21	112 23	120 24	128 26	136 28
4 1 92	8 2 92	17 4 93	25 5 94	34 7 95	42 9 96	51 11 97	59 12 97	68 14 98	76 16 99	85 17 00	93 19 00	102 21	110 22	119 24	127 26	136 28	144 29
4 1 92	9 2 92	18 4 93	27 6 94	36 8 95	45 9 96	54 11 97	63 13 98	72 15 99	81 17 00	90 18 00	99 20 00	108 22	117 24	126 26	135 27	144 29	153 31
4 1 92	9 2 92	19 4 93	28 6 94	38 8 95	47 10 96	57 12 97	66 14 98	76 16 99	85 17 00	95 19 00	104 21	114 23	123 25	133 27	142 29	152 31	161 33
5 1 92	10 2 92	20 4 93	30 6 94	40 8 95	50 10 96	60 12 97	70 14 98	80 16 99	90 18 00	100 20 00	110 22	120 24	130 26	140 28	150 30	160 32	170 34
5 1 92	10 2 92	21 5 94	31 7 95	42 9 96	52 11 97	63 13 98	73 15 99	84 17 00	94 19 00	105 21	115 23	126 26	136 28	147 30	157 32	168 34	178 36



Maladresses en combat (2d6)

Jet	*Conséquence*
2	Personnage assommé : l'endurance tombe à zéro
3	On trébuche et on chute
4	On laisse tomber son arme par terre
5-6	Pas d'attaque jusqu'à la fin du round suivant
7	Faux mouvement : perte de 1d6 points d'endurance
8-9	Pas d'attaque jusqu'à la fin du round suivant
10	On trébuche et on chute
11	On laisse tomber son arme par terre
12	Personnage assommé : l'endurance tombe à zéro

Difficultés

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

Stress

Points actuels de rêve à zéro

Résultat	*Stress transformé*
Éch.T.	0%
Échec	20%
Norm.	50%
Part.	100%

Expérience

Niveau visé	*Expérience*
-10 à -8	5
-7 à -4	10
-3 à 0	15
+1 à +4	20
+5 à +6	30
+7 à +8	40
+9 à +10	60
+11 *et au delà*	100

Blessures

jet 2d10	*gravité de la blessure*	*perte d'endurance*	*perte de vie*	*soins*	*guérison (jours/points)*
2 à 10	Éraflure	1d4	0	—	—
11 à 15	Blessure légère	1d6	0	-2	2
16 à 19	Blessure grave	2d6	2	-4	4
20 ou +	Blessure critique	End=0	4 ou +	-6	6

Points de sort

Difficulté : 1d8
Case TMR : 3d6

— Contemplation durant une heure draconique

— EMPATHIE à zéro pour percevoir un signe

— Montée en TMR

— INTELLECT/Draconic - difficulté pour le «lire»

TMR (3d6)

3	Fleuve
4	Lac
5	Désolation
6	Gouffre
7	Mont
8	Colline
9	Cité
10-11	Sanctuaire
12	Plaine
13	Pont
14	Forêt
15	Désert
16	Nécropole
17	Marais
18	Fleuve

Armes

	+dom	*Fm*
Dague	+1	7
Épée gnome	+2	8
Épée dragonne	+3	11
Épée sorde	+3/+4	12/11
Épée bâtarde	+4/+5	13/12
Hachette	+2	8
Hache de bataille	+3/+4	12/11
Masse de combat	+3/+4	12/11
Fléau	+3	12
Lance courte	+2	8
Javeline	+1	7
Arc	+2	10
Fronde	+1	6
Dague de jet	+1	7
Javelot	+1	7
Corps à corps	0	—
Bouclier	—	10

Armures

	protection	*M.A.*
Cuir souple	2	—
Cuir épais	3	-1
Cuir/métal	4	-2
Cotte de mailles	5	-4

Portées (mètres)

	bout-portant	court	moyen	extrême
Difficulté	*0*	*-2*	*-4*	*-6*
Arc	1-4	5-10	11-20	21-50
Fronde	1-3	4-8	9-15	16-25
Dague	1	2-3	4-8	9-15
Javelot	1-3	4-6	7-12	13-20

Herbes de soin

bonus	*brins*	*herbe*	*milieu*
+1	11	Fausse Suppure	*prairie, lande, toute forêt*
+2	10	Suppure	*toute forêt*
+3	9	Méritoine	*forêt de conifères*
+4	8	Ortigal	*marais*
+5	7	Ortigal Noir	*marais*
+6	6	Bélidane	*colline ensoleillée*
+7	5	Faux Murus	*prairie de montagne*
+8	4	Murus	*versant escarpé de montagne*
+9	3	Tanemiel	*forêt chaude et humide*
+10	2	Tanemiel Doré	*forêt chaude et humide*

Rêve de Dragon

seconde édition

Le jeu que vous venez de découvrir est la version pour débutants d'un classique du jeu de rôle : Rêve de Dragon, seconde édition, paru en 1993.

Rêve de Dragon, seconde édition se présente sous la forme d'un superbe coffret contenant trois livrets : le Livre du Voyageur, le Livre du Haut-rêve et le Livre des Mondes, ainsi qu'un écran de meneur de jeu regroupant les principales tables.

Il s'adresse à des joueurs désireux de pousser plus avant les mécanismes de simulation, ce que vous aurez sans doute envie de faire après quelques parties de la version plus simple. Vous y découvrirez de nombreux éléments nouveaux, tant au niveau du monde (créatures, sorts, plantes, vieux grimoires) que de la simulation proprement dite : création d'objets magiques, alchimie, astrologie, navigation. Il fait intervenir d'autres éléments de la vie quotidienne comme la fatigue, le moral, le surencombrement, l'ivresse. Les règles de combats y sont plus affinées, permettant les attaques rapides, les feintes ou la surprise.

Les deux version de Rêve de Dragon sont 100% compatibles. Tous les scénarios écrits pour l'une peuvent être joués avec l'autre, y compris la série des Voyages, et cela, pour le meilleur des rêves.

fabrègue s.a. saint-yrieix - limoges - paris

ONIROS

Débutants, découvrez une initiation au jeu de rôle

Oniros a été spécialement conçu pour vous, débutants, novices qui ne connaissez pas encore le jeu de rôle.

Vous trouverez dans Oniros :

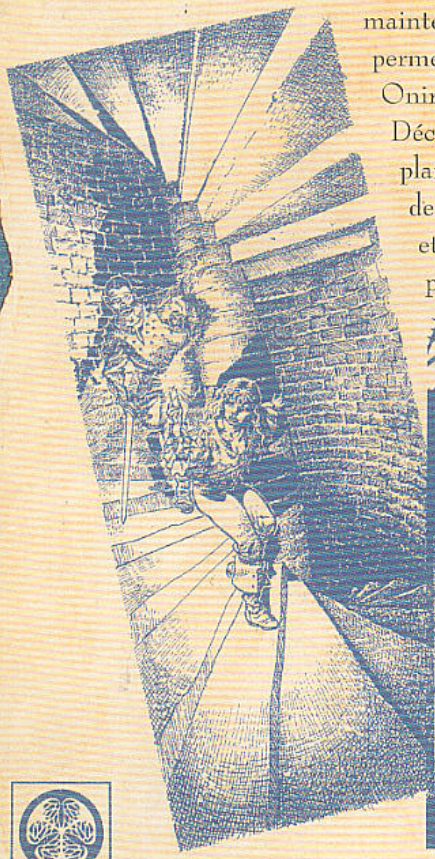
- Une explication compréhensible du jeu de rôle
- Une création de personnage très rapide
- Des règles de jeu simples et courtes
- Une description d'un univers complet d'Heroic-Fantasy
- Une magie originale
- Des créatures monstrueuses et variées
- Trois aventures passionnantes
- Ainsi qu'une foule de conseils sur le déroulement et la conduite d'une partie de jeu de rôle.

Avec Oniros, débuter au jeu de rôle devient un vrai plaisir.

Joueurs confirmés, entrez dans le monde de Rêve de Dragon

Créé par Denis Gerfaud, Rêve de Dragon est un jeu de rôle à part entière qui connaît un succès permanent depuis plus de neuf ans maintenant. Il contient un système de règles sophistiqué et réaliste qui lui permet d'être considéré comme un classique par de nombreux joueurs. Oniros reprend les bases de ces règles en les synthétisant.

Découvrez les déchirures du Rêve, les groins et la grande cité des treize plaisirs. Oniros permet à des joueurs débutants et confirmés de découvrir un imaginaire fantastique et de profiter des suppléments déjà sortis pour le jeu Rêve de Dragon.



MultiSim

ISBN : 2-909934-14-4

PRIX : 180 F