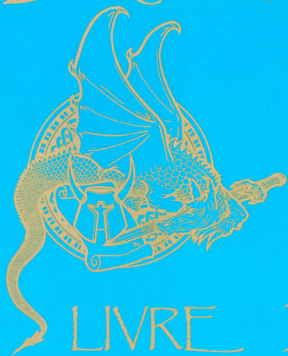


DENIS GERFAUD

RÊVE
de
DRAGON

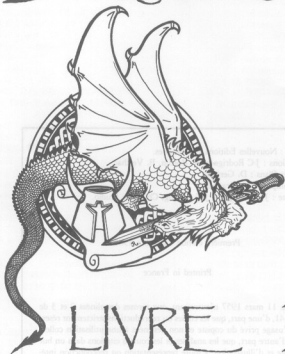


LIVRE I
L'AVENTURE

N.E.F.



RÊVE
de
DRAGON



LIVRE I
L'AVENTURE

Je tiens à remercier tous ceux qui m'ont aidé à tester ces règles et en particulier les membres des clubs : A.J.T., Fer de Lance, Seigneurs de l'Astrolabe, Brocéliande.

Outre l'édition normale, il a été tiré de cet ouvrage 100 exemplaires luxe sur papier vergé numérotés de 001 à 100 et 12 exemplaires luxe hors commerce numérotés de 1 à XII destinés aux collaborateurs.

Editeur : Nouvelles Editions Fantastiques.
Illustrations : J.C Rodriguez, R. Ronsin, B. Verhac.
Cartes et Plans : D. Gerfaud.
Photocomposition : Graphein.
Maquette : J.C Rodriguez, J.G Koenig, Chiquitos Studio.

Première édition : Octobre 1985

Printed in France

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective, et d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration: « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite » (alinéa premier de l'article 40).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Achevé d'imprimer en Septembre 1985 aux imprimeries du Barrois.
55000 Bar-le-Duc.

Copyright © 1985 par N.E.F. S.A.R.L. tous droits réservés.

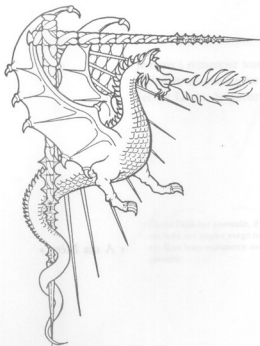


TABLE DES MATIERES

QU'EST CE QU'UN JEU DE ROLE	p. 6
LE BUT DU JEU	p. 7
MEDIEVAL FANTASTIQUE	p. 7
LE MATERIEL	p. 7

LES PERSONNAGES

LES CARACTERISTIQUES	p. 8
LES COMPETENCES	p.11
NIVEAU DE BASE	p.11
POINTS D'EXPERIENCE PRELIMINAIRES	p.12
COMPETENCES GENERALES	p.12
COMPETENCES PARTICULIERES	p.12
COMPETENCES SPECIALISEES	p.12
CONNAISSANCES	p.13
COMBAT EN MELEE	p.13
TIR ET LANCER	p.13
BONUS AUX DOMMAGES	p.15
INDICE DE SUSTENTATION	p.15
VITESSE	p.15
ENCOMBREMENT	p.15
POINTS DE VIE	p.15
POINTS D'ENDURANCE	p.15
POINTS DE REVE	p.15
MORAL	p.16
FACTEURS DE TEMPS	p.16
FACTEURS DE RESISTANCE	p.16
HEURE DE NAISSANCE	p.16
AGE	p.17
TAILLE & POIDS	p.17
SEXE	p.17
SIGNES PARTICULIERS	p.17
POSSESSION & EQUIPEMENT	p.18

L'ACTION

LA TABLE DE RESOLUTION

REGLES GENERALES	p.19
EXTENSION DE LA TABLE	p.19
REUSSITES SPECIALES	p.19
AJUSTEMENTS	
INFERIEURS A -10	p.20
EVALUATION DES DIFFICULTES	p.20
DIFFICULTES LIBRES	p.20
VARIETE DES ACTIONS	p.21
CONNAISSANCES	p.21
EVALUATION	p.21
DETECTION	p.21
REPARATION,	
FONCTIONNEMENT	p.21
FABRICATION	p.21
L'ART : chant, musique, danse,	
jonglerie, acrobatie	p.21
MARCHANDAGE, PERSUASION	p.21
BLUFFER, MENTIR, MYSTIFIER	p.21
DEROBE	p.21
PICK-POCKET	p.22
SURVIVRE	p.22
ACTIONS OFFRANT POSSIBILITE DE	
PARADE	p.22
LIMITATION DES NIVEAUX DE	
DIFFICULTES LIBRES	p.22
LIMITATION DES JETS D'ACTION	p.23
REUSSITES SPECIALES ET	
PARADES SPECIALES	p.23
DUREE DE BASE DES ACTIONS	p.23
LE MOUVEMENT	
ECHELLES DE TEMPS	p.24
Le round	p.24
DEPLACEMENT PAR HEURE	p.24
DEPLACEMENT PAR ROUND	p.24
Course	p.24
Sprint	p.24
Nage	p.24
DEPLACEMENT A CHEVAL	p.25

ESCALADE	p.25
SAUT EN LONGUEUR	p.25
SAUT EN HAUTEUR	p.25
L'ENCOMBREMENT	
Charge maximum	p.26
LE MORAL	p.26
Moral négatif	p.26
Moral positif	p.26
Gain et perte du moral	p.26
Jets de moral	p.27
Musique et moral	p.27
LE STRESS	
LA CHANCE	
APPEL A LA CHANCE	p.28
HEURES DE CHANCES ET DE MALCHANCE	p.28
POSITIONS ASTRALES	p.29
L'HOROSCOPE	p.30
EXPERIENCE	
APPRENTISSAGE	p.31

LE COMBAT

POSSIBILITES D'ACTION EN UN ROUND DE COMBAT	
LE ROUND	
Déclaration d'intention	p.34
INITIATIVE	p.34
Facteur d'initiative	p.34
TIR ET LANCER	p.34
PARADE ET ESQUIVE DES TRAITS ET PROJECTILES	p.35
MELEE	p.35
AJUSTEMENTS DUS AUX CONDITIONS	p.35
NOTE GENERALE SUR LES AJUSTEMENTS DUS AUX CONDITIONS	p.35
Désengagement	p.36
Parades et esquives spéciales	p.36
REUSSITES SPECIALES	p.36
MALADRESSES EN MELEE	p.36
MALADRESSES EN TIR ET LANCER	p.36
ACTION DE FIN DE ROUND	p.36
LES DOMMAGES	
LES BONUS	p.37
JETS D'ENCAISSEMENT	p.37
JETS D'ENDURANCE	p.37
Zéro d'Endurance	p.37
JETS DE VOLONTE	p.38
INCONSCIENCE	p.38
PERSONNAGE SONNE	p.38
JETS DE VIE	p.38
AJUSTEMENT GENERAL	p.38
Résistance des armes et des armures	p.38
Protection des armures	p.38
CORPS A CORPS : COMBAT SANS ARME	
COUP DE GRACE	p.40
COMBAT MONTE	

LA SANTE

RETOUR A LA CONSCIENCE	
RECUPERATION DE L'ENDURANCE	p.42
Par le sommeil	p.42
Sans dormir	p.42
LIMITATION A LA RECUPERATION DE L'ENDURANCE	p.42

COMA	p.42
GUERISON DES BLESSURES	
Temps minimum	p.42
JETS DE CONSTITUTION	p.42
Réussites spéciales	p.44
RECUPERATION DES POINTS DE VIE	p.44
LES SOINS	
PREMIERS SOINS	p.44
CHIRURGIE	p.44
LES HERBES DE SOIN	p.44
APPLICATION DIRECTE	p.45
DECOCTIONS : POTIONS	p.45
POTIONS MAGIQUES DE GUERISON	p.45
EFFET DES POTIONS MAGIQUES	p.45
AUTRES SOURCES DE DOMMAGES	
CHUTES	p.46
ASPHYXIE, NOYADE	p.46
BRULURES	p.46
LES POISONS	p.47
Fonctionnement	p.47
Soins et antidotes	p.47
Fin d'empoisonnement	p.47
Réussites spéciales	p.47
Détection des poisons	p.47
Exemple : le venin des Chrasmes	p.47
LES MALADIES	p.48
Fonctionnement	p.48
Soins et remèdes	p.48
Réussites spéciales	p.48
LE FROID	p.48
SUSTENTATION INSUFFISANTE	p.50
INSOMNIE	p.50
L'EAU	p.50
AUGMENTATION DE L'ENDURANCE	p.50

L'EQUIPEMENT

SYSTEME MONETAIRE	
LES GEMMES	p.51
L'ARMEMENT	
TABLE DES ARMES DE TRAIT ET DE JET	p.52
TABLE DES ARMURES	p.52
TABLE DES ARMES DE MELEE	p.53
DETERIORATION DES ARMES	p.54
DETERIORATION DES ARMURES	p.54
LE MATERIEL	
LISTE DES PRIX	p.56
ENCOMBREMENT	p.56
HERBES, POISONS & ANTIDOTES	
PRIX DES HERBES DE SOIN	p.56
QUELQUES POISONS INGESTIFS	p.57
QUELQUES VENINS DE LAME	p.59
PRIX DES POISONS ET DES VENINS	p.59
QUELQUES ANTIDOTES	p.59
L'HERBE DE LUNE	p.59

LES CREATURES

LES AGES	
DESCRIPTION DES CREATURES	
LES HUMANOIDES	p.62
LES ANIMAUX ET LES MONSTRES	p.63
BONUS AUX DOMMAGES DES ARMES NATURELLES	p.64
LISTE DES CREATURES	p.64
SI VOUS NE POSSEDEZ PAS DE DES POLYHEDRIQUES	
NOTES	p.80



QU'EST-CE

C'est un conte où les auditeurs ont le droit (et le devoir) d'intervenir pour modifier le cours de l'histoire. Quand le conteur en arrive au moment où «...alors Sindbad décida d'ouvrir la mystérieuse amphore...», l'un des auditeurs peut s'écrier : «Non ! il y a peut-être un génie malaisant à l'intérieur. Sindbad attendra d'être mieux renseigné pour l'ouvrir !»

Mais alors, peut-on penser, où va le conte ? Il va où le veulent les auditeurs et le conteur tous ensemble.

Le conteur s'appelle le meneur de jeu. Dans *Rêve de Dragon*, il porte un titre étrange, on l'appelle le *Gardien des Rêves*. Les auditeurs s'appellent les joueurs et, plus exactement, les *personnages joueurs*. Le conte s'appelle un *scénario* ou une *aventure*.

Chaque joueur tient le rôle d'un des principaux personnages de l'histoire. De quelle histoire ? Le personnage-joueur l'ignore. Tant qu'il ne l'a pas vécue, cette histoire, comment pourrait-il la connaître ? Tout au plus peut-il en connaître le début. Le meneur de jeu commence : «Le roi a fait proclamer un avis. Il y a mille pièces d'or de récompense pour qui retrouvera sa fille unique disparue...» On peut supposer ce que enquête, des recherches, un voyage, des rencontres sur la route, des dangers à affronter, la mort peut-être. Et si la princesse retrouvée ne voulait pas revenir ? Et si son sauveur préférerait partir avec elle plus loin encore plutôt que d'emporter mille pièces d'or ? Et si... ? Et si... ? Que va-t-il se passer, en fait ?

Impossible de le savoir tant que l'histoire n'est pas jouée. Impossible d'aller à la dernière page pour connaître le dénouement, cette dernière page n'est pas encore «écrite».

Elle ne le sera qu'au moment même où elle sera jouée, c'est à dire vécue par les protagonistes que sont les personnages-joueurs. Ces personnages doivent d'abord être créés. Les joueurs, en effet, ne sont pas eux-mêmes. Ils incarnent des rôles comme le font les acteurs, mais à la différence que les acteurs d'un film ou d'une pièce connaissent toute l'histoire et ne font que répéter

des scènes connues sans avoir à prendre de décisions. Les qualités des personnages sont minutieusement définies : leurs qualités physiques et morales, leurs connaissances et compétences diverses. Il ne s'agit pas, par exemple, de prétendre mener un cheval au galop si le personnage n'a aucune compétence en équitation.

Le meneur de jeu, de son côté, a mis au point un scénario, c'est à dire un prétexte à aventure. Un scénario est avant tout un site géographique avec ses habitants, des personnages figurants appelés *personnages-non-joueurs* parce que leur rôle est assumé par le meneur de jeu et non pas par les joueurs, et un certain nombre d'événements en puissance, d'événements latents.

Le jeu se joue ensuite sous forme de dialogue. Le meneur de jeu décrit une situation, les joueurs déclarent comment ils se comportent par rapport à la situation décrite. Leur réaction entraîne une nouvelle situation, qui est à son tour décrite ; et ainsi de suite, de situation en situation.

Tout ceci se passe autour d'une table. Le meneur de jeu est assis à un bout avec ses plans, ses cartes et la description de ses figurants. Les joueurs ont devant eux leur feuille de personnage, un crayon, une gomme, et des dés à jouer.

Pourquoi des dés ? Parce que sous son apparence très libre, un jeu de rôle reste un jeu, et en tant que tel, ses règles sont très strictes.

Il ne s'agit pas en effet de prétendre faire effectuer n'importe quelle action à n'importe quel personnage. Et quand bien même un personnage serait capable d'entreprendre une action donnée, le succès ne saurait être toujours assuré. Un personnage prétend par exemple sauter par dessus le précipice que le meneur de jeu vient de décrire. Réussira-t-il ? Tombera-t-il ? Qui va décider ? Le personnage ou le meneur de jeu ? Ni l'un ni l'autre, c'est un jet de dés qui décide.

Toutefois, ce n'est pas aussi simpliste que pile ou face. Dans les jeux de rôle, la façon d'utiliser les dés est hautement sophistiquée et si le hasard à toujours, par définition,

QU'UN JEU DE RÔLE ?

son mot à dire, il s'agit toujours, pour aussi bizarre que puisse paraître l'expression, d'un hasard cohérent.

Le raisonnement est analogique. Il y a, par exemple, 1 chance sur 6 (soit environ 18%) d'obtenir un 1 en lançant un dé. S'il est déterminé que les probabilités de réussite d'un personnage pour une action donnée sont de 18%, le lancer d'un dé peut, analogiquement, remplacer l'action réelle puisque les probabilités sont les mêmes. Dans cet exemple, si le joueur obtient 1, il réussit tous les autres résultats indiquent l'échec. Le véritable problème est de déterminer dans chaque cas quelles sont les chances de réussite. Pourquoi 18% et pas 19% ? Chaque jeu de rôle a sa méthode et *Rêve de Dragon* a la sienne. Aucune ne saurait prétendre être réaliste. Ce que les règles de ce jeu tentent de proposer, c'est un système d'évaluation des probabilités qui soit simplement cohérent tout en étant très jouable.

LE BUT DU JEU

Voilà donc le jeu commencé. Le meneur de jeu a préparé un scénario, les joueurs ont créé leurs personnages en en définissant les caractéristiques par des chiffres, de façon à pouvoir les comparer aux résultats des lancers de dés, la situation initiale est décrite, les personnages réagissent, décident, bougent, vivent ; ils sont en pleine aventure. La question se pose alors, puisqu'il s'agit d'un jeu, qui va gagner ?

Réponse évasive : personne et tout le monde. De fait, la question ne se pose pas. Le meneur de jeu ne saurait gagner puisqu'il est l'arbitre, et les joueurs non plus puisqu'ils ne sont pas adversaires. Ils ne sont que les personnages d'une histoire, et rares sont les histoires où tous les personnages sont systématiquement chacun ennemis les uns des autres. Quel est le but, alors ? C'est simplement de vivre l'aventure et de résoudre tous ensemble l'énigme proposée, de réaliser la quête, d'accomplir le voyage, de mener l'aventure à son terme.

Au sortir d'une aventure, les personnages ont généralement acquis de l'expérience (expérience traduite en chiffres dans leurs caractéristiques), ils sont devenus plus forts, plus doués, plus aptes à mieux réagir. Cette

expérience leur servira lors d'une seconde aventure, puis d'une troisième... et l'on ne s'arrête théoriquement jamais.

La notion de gagner, en termes de jeu, est indissociable de la notion de fin. Il ne saurait y avoir de gagnant dans un jeu sans fin. La seule notion de fin est individuelle. Dans les jeux de rôle, en effet, la mort est une éventualité. Les personnages peuvent mourir. Quand cela arrive, le joueur concerné n'a plus qu'à en créer un autre et changer de rôle. Le but, si but il y a, est donc de mener son personnage le plus loin possible, de lui faire vivre le plus grand nombre d'aventures et, grâce à l'expérience, de l'améliorer constamment.

MÉDIEVAL FANTASTIQUE

On appelle aujourd'hui un monde imaginaire de type médiéval quant à la civilisation, la technologie et la vie de tous les jours, et où la magie existe et fonctionne. C'est traditionnellement le monde des contes de fées et des romans de chevalerie tels que, par exemple, ceux de la *Table Ronde*. La vie s'y déroule sur fond de château-fort ou de cité aux rues tortueuses. Les voyages se font à pied ou à cheval. Le monde est vaste autant que minuscule : un royaume de 100km est un royaume immense. Le monde est à découvrir : les forêts cachent des habitants mystérieux, des monstres, des dragons ! Dans les batailles, les épées résonnent et les flèches sifflent. Les magiciens incantent et le surréalisme devient réel. Monde de mythes, de légendes et d'aventures par excellence, c'est à ce genre d'univers et d'aventures que s'appliquent les règles de *Rêve de Dragon*.

LE MATÉRIEL

Il suffit pour jouer de posséder papier, crayon, gomme et dés. Les dés polyédriques sont indispensables. Outre le traditionnel dé cubique à six faces, le jeu requiert des dés à quatre, huit, dix, douze et vingt faces.

Désignation des dés

Au cours des règles, chaque dé spécifique à utiliser est désigné par la lettre d suivie d'un nombre équivalent au nombre de faces. Ainsi, d6 signifie un dé ordinaire à six faces et d10 un dé spécial à dix faces.

Le chiffre précédant la lettre d indique le nombre de dés identiques qu'il faut jeter simultanément et additionner pour obtenir un résultat. Ainsi, un jet de 3d6 signifie qu'il faut jeter trois dés à six faces et en additionner les résultats. Un jet de 1d12 signifie qu'il faut jeter un seul dé à douze faces. Le nombre de faces peut être suivi des signes + ou - suivis eux-mêmes d'un nombre. Dans ce cas, ce dernier nombre doit être ajouté ou retranché, selon le cas, au résultat global du lancer. Ainsi 2d4+2 signifie qu'il faut jeter simultanément deux dés à quatre faces, en additionner les résultats et y ajouter 2. Si l'on obtient, par exemple, 4 sur le premier d4 et 2 sur le second, on aura au total 4 + 2 + 2 = 8.

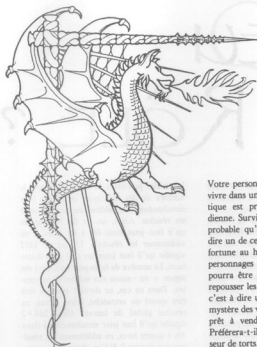
De même, par exemple, 1d6-1 signifie jouer un seul dé à six faces et retrancher 1 au résultat. Si c'est le 1 qui sort, on obtient zéro.

Dés de pourcentage

Ce sont les dés qui seront le plus souvent utilisés. Ils sont désignés en abrégé par 1d100, autrement dit un dé à cent faces. Pour l'obtenir on joue deux dés à six faces l'un après l'autre et l'on n'additionne pas les résultats. A la place, on considère que le premier dé représente les dizaines et le second les unités. Ainsi, si on lit sur le premier 5 et sur le second 3, on a obtenu 53. Si le premier donne 0 et le second 8, on a 08, autrement dit 8 (huit). Si le premier donne 2 et le second 0, on a 20. Si les deux donnent zéro, 00, on a obtenu la centième combinaison possible. 00 équivalait donc à 100 (cent).

Si vous ne possédez pas de dés polyédriques voir page 80.





LES PERSONNAGES

Votre personnage de Rêve de Dragon va vivre dans un monde médiéval où le fantastique est presque une expérience quotidienne. Survivre ne lui sera pas aisé. Il est probable qu'il sera un aventurier, c'est à dire un de ces personnages qui tentent leur fortune au hasard des chemins, un de ces personnages perpétuellement en quête. Ce pourra être un simple voyageur, décidé à repousser les frontières du monde, un clerc, c'est à dire un lettré, désireux de percer le mystère des vieilles légendes, un mercenaire prêt à vendre les services de son épée. Préfèrera-t-il être un justicier, un redresseur de torts, prêt à offrir les services de son épée ? Préfèrera-t-il l'ambiance des cités grouillantes de monde aux sombres forêts inexploitées ? Se spécialisera-t-il dans les talents de dérober, de discrétion, en un mot

sera-t-il un voleur ? Un marchand impliqué malgré lui dans une aventure épique ? Ou consacra-t-il ses années d'apprentissage à décrypter l'art long, difficile mais combien puissant, de la redoutable magie ?...

Dans tous les cas, il lui faut au départ de solides qualités et de bonnes compétences. Il est souhaitable qu'il soit agile, vigoureux, éloquent, et tout aussi souhaitable qu'il sache se battre, monter à cheval, nager, sauter, grimper. Des compétences telles que lire et écrire, connaître la chirurgie, l'astrologie, la serrurerie, la musique pourront tout autant s'avérer utiles.

Ce premier chapitre traite de la création du personnage, c'est à dire de la définition de ses caractéristiques et des compétences qu'il possède au départ.

CARACTERISTIQUES & COMPETENCES

Ce sont les composantes fondamentales de tout personnage et, d'une manière générale, de toute créature. Les personnages sont tous définis par vingt caractéristiques ; ils se différencient par la valeur plus ou moins grande de chacune. Ces caractéristiques représentent ce qu'ils sont. Il s'agit de leur qualités physiques, morales, mentales, leurs sens. Les compétences, en revanche, représentent ce qu'ils ont appris à être, à connaître, à manipuler. C'est par exemple monter à cheval, se battre à la hache, établir un horoscope. Il y a trop de compétences diverses pour qu'un personnage puisse au départ les embrasser toutes. Il lui faut faire un choix. Ce choix représente sa jeunesse, ses années d'apprentissage. Il peut choisir de développer médiocrement un grand nombre de compétences ou, au contraire, se limiter à un petit nombre, mais les posséder appréciablement. Ce choix, et le choix des compétences elles-mêmes, incombe entièrement

au joueur. Suivant le genre de personnage qu'il veut jouer, suivant la « profession » qu'il désire, à lui de choisir ses compétences dans la liste proposée, de favoriser certaines d'entre elles au détriment de celles qui ne lui semblent pas immédiatement utiles. Quand il aura vieilli, après quelques aventures, il pourra toujours se remettre à apprendre.

LES CARACTERISTIQUES

Il y en a vingt. Les seize premières sont définies aléatoirement (par des jets de dés), les quatre dernières sont obtenues par des moyennes. Pour les humains*, elles s'échelonnent normalement entre 6 (les moins doués) et 15 (les surdoués). 10 ou 11 dans une caractéristique est un chiffre moyen très acceptable. 6 ou 7 est faible, mais néanmoins viable. 15 indique une caractéristique exceptionnellement haute.



Tirez 16 jets de 1d10+5 (pour les résultats allant de 6 à 15) et octroyez un résultat à chaque caractéristique selon vos préférences. Si vous voulez être combattant, réservez vos meilleurs résultats, par exemple, à la Force, l'Agilité et la Constitution. Si vous voulez être magicien, favorisez l'Intellect et le Rêve.

TAILLE. Cette caractéristique représente la masse générale d'un personnage, sa taille et son poids. C'est une sorte de «pointure». La Table des Tailles, page 19, traduit cette caractéristique en centimètres et en kilogrammes. Cependant, quand la Taille intervient en cours de jeu, c'est toujours à la caractéristique (un nombre allant de 6 à 15) qu'il est fait référence. La Taille intervient dans la détermination des Points de Vie, des Points d'Endurance, de la caractéristique Dérochée, des dommages physiques que l'on peut causer, de la vitesse, de l'indice de sustentation et de l'encombrement.

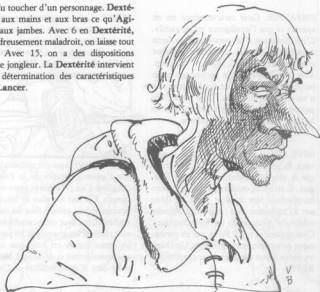
APPARENCE. C'est à la fois la mesure de la beauté physique d'un personnage et le charme, le magnétisme qu'il dégage, sa présence. 6 en Apparence ne signifie pas forcément «laid», mais un tel personnage est sans personnalité apparente, on l'oublie aussitôt. 15 en revanche peut signifier «beauté éblouissante» tout autant que «charme irrésistible». De tels personnages attirent automatiquement tous les regards.

CONSTITUTION. C'est la mesure de la vigueur et de la santé d'un personnage, sa résistance aux chocs, aux traumatismes, aux maladies. 6 en Constitution est l'indice d'une santé fragile ; en cas de blessure, la cicatrisation est lente. 15 est une puissance de la nature ! Un tel personnage peut résister à certains poisons. La Constitution, intervient dans la détermination des Points de Vie, des Points d'Endurance. Quel que soit le genre de personnage que vous désirez incarner, il est préférable qu'il ait une bonne Constitution si vous voulez qu'il survive.

FORCE. C'est la force musculaire d'un personnage, son aptitude à soulever des charges, à lancer loin, à faire mal en frappant. Un personnage doté de 6 en Force est incapable de manier correctement la plupart des armes. Sur cette échelle de valeur, un personnage comme Conan le barbare aurait environ 15. La Force intervient dans la détermination des caractéristiques Mêlée et Lancer, du bonus aux dommages et de l'encombrement

AGILITE. C'est la souplesse générale d'un personnage, la coordination harmonieuse de ses mouvements, en particulier son «jeu de jambes». 6 en Agilité signifie «raide» et «lent» ; 15 dénote une véritable agilité de félin. L'Agilité intervient dans la détermination des caractéristiques Mêlée et Dérochée, et de la vitesse.

DEXTERITE. C'est l'habileté manuelle et le sens du toucher d'un personnage. Dextérité est aux mains et aux bras ce qu'Agilité est aux jambes. Avec 6 en Dextérité, on est affreusement maladroit, on laisse tout tomber. Avec 15, on a des dispositions innées de jongleur. La Dextérité intervient dans la détermination des caractéristiques Tir et Lancer.



VUE. C'est à la fois l'acuité visuelle et le sens de l'observation d'un personnage. Vue intervient dans la détermination des caractéristiques Tir et Lancer.

OUIE. C'est l'analyse correcte des sons entendus tout autant que l'acuité auditive.

ODORAT. C'est l'acuité olfactive et l'interprétation correcte des odeurs senties.

GOUT. Cette caractéristique sert, par exemple, à reconnaître une saveur inhabituelle dans une boisson ou dans un plat. Elle peut rendre des services inestimables dans un milieu d'empoisonneurs.

VOLONTE. C'est la force du caractère et, d'une certaine façon, le courage d'un personnage. Une forte Volonté permet de résister à la peur face à une agression surnaturelle ; elle permet aussi d'ignorer temporairement la douleur. La Volonté entre dans la détermination des points d'Endurance.

Artighel

INTELLECT. Cette caractéristique représente les dispositions intellectuelles d'un personnage, sa faculté d'acquiescer des connaissances et de s'en servir, sa faculté de raisonner sur des abstractions. Avec 6 en Intellect, un personnage a peu de mémoire intellectuelle, aucune disposition pour les études, et son savoir dépasse difficilement ses connaissances pratiques. Avec 15, en revanche, il n'a aucun mal à devenir un puits de sciences. En aucun cas, l'Intellect ne doit être confondu avec l'intelligence. Un érudit peut être un parfait imbécile et un illettré être très malin. Il n'y a pas dans Rêve de Dragon de caractéristique correspondant purement à l'intelligence : l'intelligence d'un personnage n'est autre que celle du joueur.

(*) Les joueurs sont censés incarner des humains. Toutefois, avec l'accord du Gardien des Rêves, certains non-humains peuvent devenir personnage-joueur. Pour leur définition, se reporter au chapitre LES CREATURES.

ELOQUENCE. C'est la qualité de la voix d'un personnage, sa volubilité, la facilité de sa parole. Avec 6 en Eloquence, un personnage a du mal à s'exprimer, il bredouille, avec 15, il a une parfaite maîtrise de sa voix. Eloquence n'influence pas toutefois la qualité du discours. On peut être très éloquent et ne dire que des bêtises ; inversement, on peut déborder d'idées géniales et bredouiller au moment de les dire.

EMPATHIE. Cette caractéristique est en «passif» ce que l'intelligence est en «actif». C'est l'intuition d'un personnage, sa façon de sentir les choses, son accord spontané avec l'environnement, objets et créatures. Avec 6 en Empathie, un personnage est un perpétuel étranger : tout lui échappe, rien n'est aisé pour lui. Avec 15, il est à l'aise partout et en toutes circonstances. Rien ne lui pose véritablement de problème.

REVE. C'est la faculté de rêver et de se souvenir de ses rêves. Rêve est la caractéristique la plus importante de Rêve de Dragon. Il est indispensable que les magiciens lui réservent leur meilleur score. Le Rêve sert à l'utilisation de la magie, à se défendre contre elle, à manipuler les objets magiques. C'est également par le Rêve que les personnages progressent en expérience. Un chapitre entier lui est consacré. Voir chapitre LE REVE.

CHANCE. C'est la chance pure et simple d'un personnage. Dans certains cas où un personnage court à une catastrophe imminente et irrémédiable, un jet de dés par rapport à cette caractéristique peut lui permettre de se sauver in extremis. La chance actuelle d'un personnage dépend de sa caractéristique Chance et de facteurs astrologiques par rapport à son heure de naissance.

MELEE. Cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne de Force et Agilité. Les fractions sont arrondies au chiffre inférieur. Par exemple, 13 en Force et 12 en Agilité donnent 12 en Mêlée.



Cette caractéristique est utilisée chaque fois que l'action combinée de la Force et de l'Agilité d'un personnage entre en ligne de compte. Elle doit son nom au fait qu'elle est principalement utilisée dans les combats en «mêlée». C'est avec cette caractéristique que sont résolues les attaques et les parades avec les armes tenues en main (par opposition aux armes de trait et de lancer). Mêlée intervient dans la détermination de l'initiative.

TIR. Cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne de Vue et Dextérité. Les fractions sont arrondies au chiffre inférieur. Cette caractéristique est utilisée pour résoudre les attaques des armes de trait : arcs, arbalètes, frondes. Elle intervient dans la détermination de l'initiative.

LANCER. Cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne de Tir et Force. Les fractions sont arrondies au chiffre inférieur. Lancer est utilisée pour résoudre les attaques des armes de jet : javelots, lances, dagues, couteaux, etc... Elle intervient dans la détermination de l'initiative.

DEROBBE. Cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne d'Agilité et de 21-Taille. Exemple : Artighel a 7 en

Taille et 14 en Agilité. $21 - 7 = 14$. Moyenne de 14 et 14 donne 14. Artighel a donc 14 en Dérobée. Les fractions sont arrondies au chiffre inférieur. Plus on est petit et agile, meilleur on est en Dérobée. Cette caractéristique sert dans les combats à résoudre l'Esquive. Elle sert également chaque fois que l'on a besoin d'être discret, pour marcher silencieusement, pour se cacher, pour surprendre, pour «se dérober».

EXEMPLE. Nous allons créer Artighel, un personnage qui nous servira de modèle. Commençons par lancer 16 fois 1d10+5. Nous obtenons : 13, 8, 13, 14, 11, 9, 7, 12, 8, 14, 14, 12, 7, 7, 6, 7. Ces tirages sont moyens : nous avons trois 14 et un seul 6, mais pas un seul 15 et quatre 7. Nous avions dans l'idée de faire d'Artighel un citadin plutôt débrouillard, agile et adroit, beau parleur, sachant se tirer d'embarras par l'astuce plutôt que par la force. Dans cette optique, nous réserverons deux des 14 à l'Agilité et à la Dextérité, le troisième sera pour le Rêve, caractéristique primordiale. Il faut qu'Artighel soit vigoureux, nous lui mettrons donc 13 en Constitution le second 13 ira à l'Empathie. Nous le voulions beau parleur, faute de très bons tirages, nous ne pouvons plus lui mettre que 12 en Eloquence. Pour qu'il ait une bonne Dérobée, l'un des 7 ira en Taille. Il faut qu'il ait du charme, consacrons le second 12 à son Apparence. Finalement, les tirages sont répartis ainsi :

Artighel

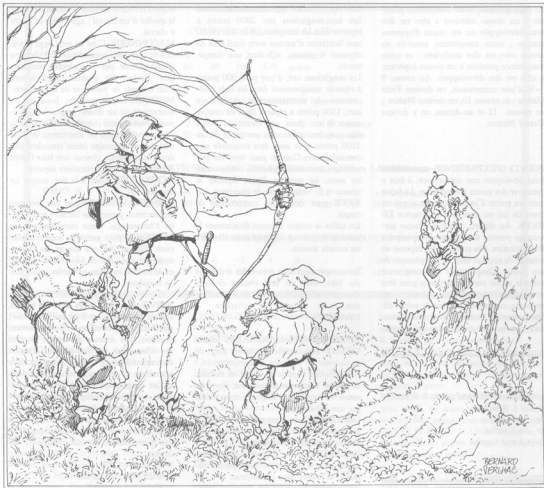
Né à l'heure d _____

Sexe _____ Age _____ Taille _____ Poids _____

Cheveux _____ Yeux _____

Signes Particuliers _____

TAILLE	<u>7</u>	VOLONTE	<u>8</u>
APPARENCE	<u>12</u>	INTELLECT	<u>7</u>
CONSTITUTION	<u>13</u>	ELOQUENCE	<u>12</u>
FORCE	<u>7</u>	EMPATHIE	<u>13</u>
AGILITE	<u>14</u>	RÊVE	<u>14</u>
DEXTERITE	<u>14</u>	CHANCE	<u>11</u>
VUE	<u>9</u>	MÊLÉE	<u>10</u>
OLIE	<u>8</u>	TIR	<u>9</u>
ODORAT	<u>6</u>	LANCER	<u>11</u>
GÔÛT	<u>7</u>	DEROBBE	<u>14</u>



LES COMPÉTENCES

Les compétences sont acquises et possédées par **niveaux**. Plus le niveau d'une compétence donnée est élevé, mieux elle est possédée par le personnage. Le niveau d'une compétence est représenté par un nombre relatif, c'est à dire négatif, zéro, ou positif. Il n'y a pas de limite dans le positif, encore que rares soient les personnages qui aient développé une compétence au-delà du niveau 10, c'est à dire du niveau +10. Il y a en revanche une limite dans le négatif, appelée **niveau de base**.

NIVEAUX DE BASE

C'est le niveau auquel on débute dans une compétence. Selon le type de compétence, le niveau de base est différent : Les compétences générales (-4), particulières (-8), de combat en mêlée (-6) et de tir ou de lancer (-8) peuvent être utilisées au

niveau de base, c'est à dire sans expérience. Les connaissances et les compétences spécialisées (-11), par contre, ne peuvent pas être utilisées sans expérience ; il faut y avoir développé au moins un niveau, auquel cas elles commencent à -10.

Compétences	Niveau de base
générales	-4
particulières	-8
spécialisées	aucun(-11)
connaissances	aucun(-11)
combat en mêlée	-6
tir et lancer	-8

Exemple: Artighel n'a encore aucune expérience en Escalade, une compétence générale. Son niveau en Escalade est donc le niveau de base : -4. Il peut utiliser cette

compétence au niveau -4. Supposons maintenant qu'avec l'expérience, il ait acquis 3 niveaux en Escalade, il peut désormais utiliser cette compétence au niveau -1.

Autre exemple. Artighel n'a encore aucune expérience en Natation, une compétence spécialisée. Sans expérience, il ne peut l'utiliser. S'il tombe à l'eau, il se noie. Supposons maintenant qu'avec l'expérience, il ait acquis 1 niveau en Natation, il peut désormais utiliser cette compétence au niveau -10. C'est encore très faible. Au niveau -10, il sait tout juste barboter, mais la noyade n'est plus automatique.

Encore un exemple. Artighel n'a jamais tiré à l'arc, une compétence de Tir. Sans expérience, il peut tenter sa chance au niveau -8. Plus tard, il acquiert 10 niveaux en Tir à l'Arc : il tire désormais au niveau +2 et c'est un assez bon tireur.

En règle générale, toute compétence possédée à un niveau inférieur à zéro est dite **sous-développée** ou en cours d'**apprentissage** ; toute compétence possédée au niveau zéro est dite **maîtrisée** ; et toute compétence possédée à un niveau supérieur à zéro est dite **développée**. Au niveau 9 (+9) d'une compétence, on devient **Petit Maître** ; au niveau 10, on devient **Maître** ; au niveau 11 et au-dessus, on y devient **Grand Maître**.

POINTS D'EXPERIENCE

Pour développer une compétence, il faut y consacrer des points d'expérience. La façon dont ces points d'expérience sont acquis en cours de jeu est expliquée au chapitre **LE REVE**. Au départ, toutefois, chaque personnage possède des points d'Expérience Préliminaire. Ces points, il les dépense en échange de niveaux dans les compétences de son choix. Chaque type de compétence coûte le même nombre de points pour être développée d'un niveau. Les niveaux, en revanche, coûtent un nombre de points différent selon qu'ils sont plus ou moins hauts, ceci pour quelque compétence que ce soit.

pour chaque niveau/points à dépenser de -10 à -8 inclus	5
de -7 à -4 inclus	10
de -3 à 0 inclus	15
de +1 à +3 inclus	20

L'expérience gagnée au cours du jeu permettra aux personnages de dépasser le niveau 3. Cependant, au départ, dans quelle compétence que ce soit, **LES PERSONNAGES SONT LIMITES AU NIVEAU +3**.

POINTS D'EXPERIENCE PRELIMINAIRE

Avant de commencer à choisir les compétences de votre personnage, une question très importante doit être posée :

Sera-t-il magicien ?

Tous les personnages peuvent l'être, même ceux qui sont faibles en Réve et en Intellect (ils seront simplement moins bons magiciens). Mais cette orientation est décisive. Dans le monde de Réve de Dragon, la magie est supposée un art long et difficile à acquérir. En échange de leurs compétences de magie, les magiciens ont dû négliger quelque peu la plupart des autres compétences. Au cours du jeu, toutefois, ils ne seront sujets à aucune limitation.

REPARTITION

Les non-magiciens ont 2800 points à répartir dans les compétences de leur choix, sans limitation d'aucune sorte (sauf celle de dépasser le niveau +3 dans une compétence).

Les magiciens ont, d'une part, 900 points à répartir **uniquement** dans les huit compétences de connaissances, et, d'autre part, 1100 points à répartir dans les compétences de leur choix, sans limitation, c'est à dire que, éventuellement, une partie de ces 1100 points peut aussi être consacrée aux connaissances. Comme pour tous les personnages, aucune compétence, connaissance ou autre, ne peut au départ dépasser le niveau +3. Voir ensuite le chapitre **LE REVE** pour définir les compétences de magie.

Les tables ci-contre donnent directement le nombre de points à dépenser pour atteindre un certain niveau.

Les compétences sont présentées ci-dessous par type, avec un bref résumé de leurs champs d'activité. Les règles de leur utilisation sont données au chapitre **L'ACTION**.

COMPETENCES GENERALES

CHANT. Etre capable de chanter juste, de se souvenir de mélodies, d'improviser.

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

DISCOURS. Convaincre une assemblée, un groupe, une foule ; discuter avec une personne, échanger des arguments.

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

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

ESQUIVE. Esquiver un coup ou un projectile.

SAUT. Sauter par dessus un obstacle, bondir en arrière, sauter en contrebass, amortir une chute.

SE CACHER. Trouver une cachette ; y demeurer invisible.

SURVIE EN ". Une survie au choix. Les survies sont des compétences particulières. Cependant, chaque personnage peut en désigner une comme compétence générale.

COMPETENCES PARTICULIERES

CHARPENTERIE. C'est au sens large le travail du bois : charpenterie, menuiserie, ébénisterie. Evaluer la qualité d'un objet ou d'une structure en bois ; fabriquer un objet ou une structure en bois.

COMEDIE. L'art de donner des représentations théâtrales, déclamer des vers ; mais aussi, bluffer, mentir, mystifier.

COMMERCE. Evaluer le prix d'une marchandise, vendre, marchander.

EQUITATION. Monter à cheval ; évaluer la qualité d'un cheval ; agir, voire se battre à cheval.

MACONNERIE. C'est au sens large le travail de la pierre ; construction d'édifices ou d'ouvrages de pierre, sculpture, architecture. Evaluer les qualités, particularités, d'un ouvrage de pierre ou de maçonnerie.

MUSIQUE. Lire la musique. Jouer sur un instrument un air donné. Improviser, composer. Note : cette compétence donne droit à la connaissance d'un instrument et d'un seul. Si le personnage désire connaître plusieurs instruments, chacun doit faire l'objet d'une compétence particulière séparée.

PICKPOCKET. Voler à la tire, couper les bourses.

PREMIERS SOINS. Ranimer une personne inconsciente, panser une blessure pour arrêter l'hémorragie. Cette compétence n'est pas suffisante pour guérir ou soigner réellement. Elle ne fait que limiter les dégâts, empêcher que l'état du patient ne s'aggrave en attendant les soins véritables (médicaux ou magiques).

SURVIE. Il y a neuf types de survie prévus, chacun correspondant à un environnement spécifique. (D'autres sont éventuellement possibles, à la décision de chaque Gardien des Réves.) Les survies servent, chacune dans son milieu, à s'orienter, à trouver de la nourriture ou de l'eau, à connaître et déceler les dangers spécifiques de l'environnement, à y détecter quelque chose de particulier ; et d'une manière générale concerne toute action ou entreprise pour laquelle le milieu intervient de façon spécifique. Chaque type de survie est une compétence distincte.

SURVIE EN CITE
SURVIE EN COLLINES
SURVIE EN DESERT
SURVIE EN FORET
SURVIE EN GLACES
SURVIE EN MARAIS
SURVIE EN MONTAGNE
SURVIE EN PLAINE
SURVIE EN SOUS-SOL

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

COMPETENCES SPECIALISEES

ACROBATIE. Pirouettes, sauts périlleux, funambulisme et, d'une manière générale, toutes les performances d'agilité physique que seul un entraînement spécifique et poussé peut permettre.

ARMURERIE. C'est au sens large l'art d'utiliser fer, forge et ferronnerie, et, plus particulièrement de fabriquer armes et armures de métal. Evaluer la qualité d'une arme ou d'une armure.

JEU. Jeux de tripot, cartes et dés. Connaître les jeux et les meilleures stratégies ; tricher, manipuler.

COMPETENCES GENERALES base - 4

CMPT -4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	niveaux
	15	30	45	60	80	100	120	points

COMBAT EN MELEE base -6

CMPT -6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	niveaux
	10	20	35	50	65	80	100	120	140	points

COMPETENCES PARTICULIERES & TIR et LANCER base -8

CMPT -8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	niveaux
	10	20	30	40	55	70	85	100	120	140	160	points

COMPETENCES SPECIALISEES & CONNAISSANCES pas de base (-11)

CMPT -11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	niveaux
	5	10	15	25	35	45	55	70	85	100	115	135	155	175	points

JONGLERIE. Quilles, couteaux, balles, massues, torches enflammées, l'art traditionnel du jongleur.

MAROQUINERIE. L'art de travailler le cuir et la peau. Evaluer la qualité d'un travail de cuir.

NATATION. Nager, plonger.

NAVIGATION. Connaissance des manoeuvres à accomplir sur un voilier et accomplissement de ces manoeuvres ; orientation.

ORFÈVRENERIE. Travail et connaissance des métaux précieux : or, argent, étain, cuivre. Evaluer le prix d'un objet en métal précieux, d'un bijou. Par extension, comprend la connaissance, l'évaluation et le travail des gemmes et des pierres précieuses.

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

CONNAISSANCES

ALCHIMIE. Chimie. Analyse de breuvages, solutions diverses, poudres, onguents, crèmes, etc... Connaissance des recettes et fabrication de tels produits. Note : il ne s'agit que de la connaissance des effets naturels des éléments. Alchimie ne permet pas l'analyse ou la fabrication de choses magiques.

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

ASTROLOGIE. Connaissance des étoiles et de leur signification symbolique. Etablir un horoscope ; deviner l'heure de naissance d'un individu.

CHIRURGIE. Soigner, recoudre les blessures ; opérer.

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

LIRE & ECRIRE. Lire et écrire sa langue natale. Si un personnage désire connaître des langues étrangères, chacune doit faire l'objet d'une connaissance séparée.

MEDECINE. Diagnostic et soin des maladies, des fièvres. Connaissance des remèdes.

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

COMBAT EN MELEE

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

CORPS-A-CORPS. Combat sans arme ; lutte, boxe.

DAGUE. Utilisation en mêlée des dagues et couteaux pour attaquer et parer.

EPEE A DEUX MAINS. Utilisation à deux mains des épées bitardes et des grandes épées, pour attaquer et parer.

EPEE A UNE MAIN. Utilisation à une main de l'épée courte, de la rapière, du glaive court, du cimier, du sabre, de l'épée longue, de l'épée large et de l'épée bitarde, pour attaquer et parer.

FLEAU. Utilisation de toutes les sortes de fleau. Pour attaquer seulement.

HACHE A DEUX MAINS. Utilisation, à deux mains, de la hache de bataille et de la grande hache, pour attaquer et parer.

HACHE A UNE MAIN. Utilisation, à une main, de la hachette, de la hache de bataille et de la grande hache. Attaque et parade.

LANCE A DEUX MAINS. Utilisation de la lance longue à deux mains, pour attaquer et parer.

LANCE A UNE MAIN. Utilisation, en mêlée et à une main, de la lance courte et de la javeline, pour attaquer et parer.

MASSE A UNE MAIN. Utilisation, à une main, du gourdin, du marteau de guerre et de la masse d'arme lourde ou légère, pour attaquer et parer.

MASSE A DEUX MAINS. Utilisation, à deux mains, du grand bâton et de la masse lourde à deux mains, pour attaquer et parer.

PIQUES A DEUX MAINS. Utilisation, à deux mains, des piques, vouges, halberdes, pour attaquer et parer.

TIR ET LANCER

ARBALETE. Utilisation de tous les types d'arbalètes. Attaque.

ARC. Utilisation de tous les types d'arcs. Attaque.

DAGUE. Lancer de la dague. Attaque.

FILET. Utilisation du filet en tant qu'arme pour immobiliser un adversaire. Attaque.

FOUET. Utilisation de tous les types de fouets. Attaque.

FRONDE. Il s'agit de la fronde giratoire. Attaque.

HACHE. Lancer de la hachette. Attaque.

JAVELOT. Lancer du javelot et de la javeline. Attaque.

LANCE. Lancer de la lance courte. Attaque.

LASSO. Utilisation d'un lasso pour attraper une créature. Attaque.

SARBACANE. Utilisation de toutes les sortes de sarbacanes.



Enfin, il n'y aura plus qu'à déterminer son heure de naissance, par un jet de dés, à traduire sa Taille en centimètres et en kilogrammes, et à décider des derniers détails de son apparence : couleur des yeux et des cheveux, signes particuliers, droitier ou gaucher.

De quel sexe sera le personnage ? Et quel sera son nom ?

Décidez librement.

Le personnage est créé, prêt à agir. Il existe.

BONUS AUX DOMMAGES

Ce bonus dépend de la Taille et de la Force. Plus une créature est grande et forte, plus elle a de chances de faire mal en frappant. Faites la moyenne (arrondie au chiffre inférieur) entre ces deux caractéristiques et notez le bonus correspondant.

Taille + Force/2	Bonus DOM.
3	-3
4-5	-2
6-7	-1
8-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20	+5
21	+6
chaque +1	plus 1

Exemple. Artighel a 7 en Taille et 7 en Force, petit et peu musclé. Son bonus aux dommages est en l'occurrence un malus : -1.

INDICE DE SUSTENTATION

Cet indice représente le nombre minimum de points de sustentation (ou points de nourriture) qu'une créature doit absorber en un ou plusieurs repas pour chaque période de 12 heures (c'est à dire chaque journée). Si une créature consomme moins que son indice de sustentation, elle souffre de pénalités. Voir chapitre LA SANTE. L'indice de sustentation dépend de la Taille, étant supposé que plus une créature est grande et grosse, plus elle mange. Dans le chapitre LES CREATURES, on trouvera les indices de sustentation de chaque créature non-humaine. Pour les humains, ces indices sont les suivants :

Taille	SUST.
6-9	2
10-13	3
14-15	4

Exemple. Artighel a 7 en Taille ; ses besoins sont modérés, son indice de sustentation est de 2.

VITESSE

Le facteur de Vitesse indique le nombre de mètres qu'une créature non encombrée peut parcourir en trotant pendant 6 secondes tout en restant parfaitement apte à faire face à n'importe quelle éventualité. Si l'on court véritablement, cette distance est doublée ; si l'on sprinte, elle est quadruplée. Voir chapitre L'ACTION. La Vitesse dépend de la Taille et de l'Agilité. Faites la moyenne de ces deux caractéristiques (arrondie au chiffre inférieur) et reportez-vous à la table ci-dessous :

Taille + Agilité/2	VIT.
6-7	10
8-12	12
13-15	14

On trouvera la Vitesse des créatures non humaines dans le chapitre LES CREATURES.

Exemple. Artighel a 7 en Taille et 14 en Agilité, petit mais vif. Son facteur de vitesse est de 12. En six secondes, non encombré, il peut trotter 12 mètres, courir 24 mètres et sprinter 48 mètres.

L'ENCOMBREMENT

Il y a deux facteurs d'encombrement. Le premier est un ajustement dépendant de l'armure portée. Cet ajustement s'applique à tous les jets d'Agilité pure et de Dérobée, quelles que soient la taille et la force du personnage parce qu'une armure est supposée gênante et encombrante, même si l'on possède la force musculaire nécessaire pour la supporter.

Type d'armure portée	Malus à Agilité & Dérobée
simples vêtements	
vêtements de peau	0
cuir souple	0
armure de cuir rigide	-1
armure de cuir rigide + métal	-2
armure de mailles ou d'écaillés	-4
armure de plaques	-6

Le second est le Taux d'encombrement total (armure portée + objets divers). L'encombrement est mesuré en points. Si ce nombre de points est dépassé, la créature encombrée souffre de pénalités à ses actions physiques. Voir chapitre L'ACTION. L'encombrement de chaque objet, exprimé en points d'encombrement, est donné au chapitre L'EQUIPEMENT.

Le Taux d'encombrement total, c'est à dire le taux au-delà duquel on commence à souffrir de pénalités, est égal à la moyenne de Force et Taille (arrondie au chiffre inférieur).

Exemple. Artighel a 7 en Taille et 7 en Force. Son taux d'encombrement est de 7. Il peut porter relativement peu de choses.

POINTS DE VIE

C'est le potentiel vital de chaque créature. Les maladies, les chocs, les blessures peuvent diminuer le nombre des points de vie. Passé un certain seuil négatif, c'est la mort. Voir chapitre LA SANTE.

Pour toutes les créatures, le nombre de Points de vie est égal à la moyenne de Taille et Constitution (moyenne exceptionnellement arrondie au chiffre supérieur). Le seuil négatif maximal ne dépend, lui, que de la Constitution.

Constitution	Seuil négatif maximal
6-8	-2
9-11	-
12-14	-4
15-17	5
18-20	-6

Exemple. Artighel a 7 en Taille et 13 en Constitution : la moyenne des deux lui donne : 10 points de vie. Toutefois, Artighel ne mourra que si ses points de vie descendent plus bas que -4.

POINTS D'ENDURANCE

Les chocs, les efforts intenses diminuent les points d'endurance des individus. Quand ces points atteignent zéro, l'individu tombe inconscient à moins d'un extraordinaire effort de volonté. Voir chapitre LA SANTE. Les points d'endurance sont normalement obtenus par la somme de Constitution + Taille. Optionnellement, ils peuvent être obtenus par la somme de Points de vie + Volonté. Dans tous les cas, on choisira la méthode qui donne le meilleur résultat.

Exemple. Artighel a 7 en Taille et 13 en Constitution. La première méthode lui donnerait 7 + 13 = 20 points d'endurance ; la seconde lui donnerait 10 (points de vie) + 8 (en Volonté) = 18 points d'endurance. On choisira donc la première façon et Artighel aura 20 points d'endurance. Si Artighel avait eu 11 ou plus en Volonté, la méthode optionnelle aurait naturellement été préférable.

POINTS DE REVE

Ces points sont dépensés par les magiciens chaque fois qu'ils utilisent la magie, et par les non-magiciens également chaque fois que, par exemple, ils résistent à la magie ou

maîtrisent un objet magique. Au départ, ces points sont égaux à la caractéristique Rêve. Voir chapitre **LE REVE**.

Exemple. Artighel a 14 en Rêve ; il a donc 14 points de rêve.

MORAL

Ces points, représentés par un nombre relatif, peuvent aller de +7 à -7. Zéro signifie un moral neutre ; un nombre négatif signifie un mauvais moral, un moral bas ; un nombre positif signifie un bon moral, un moral haut. Un moral positif peut augmenter les chances de réussite de la plupart des actions. Voir chapitre **L'ACTION**. Au départ, les personnages ont tous un moral neutre, soit zéro.

FACTEURS DE TEMPS

Ces facteurs servent à déterminer le temps qu'un individu met à accomplir une action donnée, c'est à dire le laps de temps au bout duquel il peut tenter son jet de dés pour voir si l'action entreprise est réussie ou non. Voir chapitre **L'ACTION**.

Le facteur-temps est multiplié par la durée de base de l'action, c'est à dire la durée minimum. Les facteurs-temps sont directement issus des caractéristiques :

Caractéristique	F.T.
3-4	8
5-6	7
7-8	6
9-10	5
11-12	4
13-14	3
15-16	2
17-18	1
19-20	0,5

Exemple. Artighel veut crocheter une serrure. Il est déterminé dans le scénario que la durée de base pour crocheter cette serrure est de 2 minutes. Artighel a 14 en Dextérité, donc un F.T. Dextérité de 3. Pour lui, le temps minimum nécessaire pour arriver à crocheter la serrure est de $3 \times 2 = 6$ minutes. Cela signifie qu'Artighel ne peut tenter son jet de Serrurerie qu'au bout de 6 minutes. S'il réussit alors son jet de dés, la serrure est crochétée ; s'il échoue, il doit à nouveau y travailler pendant 6 minutes. Autre exemple. Artighel tente de déchiffrer un vieux parchemin. La langue en est obscure : une difficulté de base de 1 heure. Artighel a 7 en Intellect. Il ne pourra tenter un premier jet de Lire & Ecrire qu'au bout de 6 heures.

FACTEURS DE RESISTANCE

Ces facteurs servent principalement à déterminer la résistance d'une caractéristique ; ils sont surtout utilisés pour la Constitution. Voir chapitre **LA SANTE**.

Le seuil négatif maximal des points de vie, par exemple, n'est autre que le F.R. Constitution.

La récupération des points d'endurance par le repos se fait d'après le F.R. Constitution.

Certaines drogues n'agissent qu'au bout d'un temps égal à durée de base x F.R. Constitution.

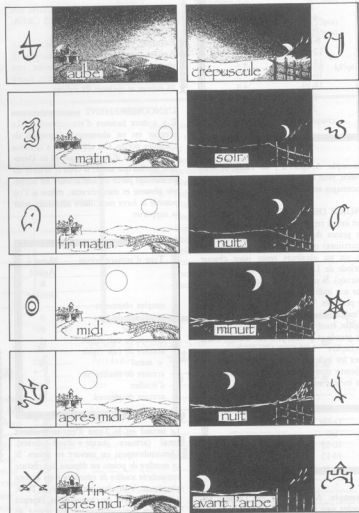
Caractéristique	F.R.
6-8	2
9-11	3
12-14	4
15-17	5
18-20	6

HEURE DE NAISSANCE

L'année, dans le monde de Rêve de Dragon, comporte 336 jours, avec 12 mois égaux de 28 jours. Chaque mois correspond à l'un des signes du zodiaque, c'est à dire au passage du soleil dans un signe du zodiaque. L'année commence au printemps, le jour de l'équinoxe.













Les mois correspondent également aux cycles de la lune. La lune est toujours pleine le 14^e jour de chaque mois. Le second quartier apparaît le 21, la nouvelle lune le 1er et le premier quartier le 7.

Chaque heure de la journée porte le nom d'un signe du zodiaque (autrement dit, le nom d'un mois). Il y en a 12 : 6 heures de jour et 6 heures de nuit. Chaque heure correspond donc approximativement à 120 minutes. Suivant les saisons, la durée de



chaque heure varie ; de fait, cette durée dépend du mouvement apparent des étoiles et des signes du zodiaque ; l'heure de naissance correspond à l'Ascendant.

Pour déterminer l'heure de naissance d'un personnage, tirer 1d12 :

- 1  LE VAISSEAU, aube.
- 2  LA SIRENE, matin.
- 3  LE FAUCON, fin matin.
- 4  LA COURONNE, midi.
- 5  LE DRAGON, après-midi.
- 6  LES EPEES, fin après-midi.
- 7  LA LYRE, crépuscule.
- 8  LE SERPENT, soir.
- 9  LE POISSON ACROBATE, nuit.
- 10  L'ARAIGNEE, minuit.
- 11  LE ROSEAU, nuit.
- 12  LE CHATEAU DORMANT, avant l'aube.

L'heure de naissance intervient dans la détermination de la chance réelle, heure par heure. C'est aussi un facteur important en magie. Voir chapitre LE REVE.

Exemple. Tirons 1d12 pour trouver l'heure de naissance d'Artighe. Nous obtenons 12. Artighe est né à l'heure du Château Dormant.

L'AGE

L'âge n'intervient pas dans la détermination des compétences de départ. Cela peut sembler illogique, mais dans le monde particulier de Réve de Dragon, ce n'est qu'un illigisme apparent. Voir chapitre LE REVE. Choisissez librement un âge ou déterminez le aléatoirement. Par exemple, 2d6 + 15 ans.

On peut également, si l'on veut pousser le détail, tirer 1d12 pour déterminer le mois de naissance et 1d28 pour déterminer le

jour (pour obtenir un dé à 28 faces, tirer simultanément 1d8 dont le 8 sera ignoré (rejouer si l'on obtient 8) et 1d4. Selon le résultat du d4, ajouter des multiples de 7 au résultat du d8. 1 = ajouter 0 ; 2 = ajouter 7 ; 3 = ajouter 14 ; 4 = ajouter 21).

Exemple. 1d12 pour le mois. On obtient 7. Artighe est né au septième mois, le mois de la Lyre (premier mois de l'automne). 1d8 et 1d4. On obtient respectivement 5 et 3. Avec un 3 sur le d4, on rajoute 14. Donc : 14 + 5 = 19. Artighe est né le dixneuvième jour du mois de la Lyre. On lui choisira librement un âge. Artighe, décidons-nous, à 22 ans.

TAILLE & POIDS

Selon le nombre déterminant la caractéristique Taille, trouvez le poids moyen en kilogrammes de votre personnage. Vous pouvez choisir librement, dans les limites de la «fourchette» indiquée, le poids à un kilo près n'étant jamais constant. Puis pour trouver sa hauteur, en centimètres, ajoutez à la hauteur moyenne correspondante le résultat de 1d10-5.

TAILLE	POIDS	HAUTEUR
6	30-40	140
7	41-50	150
8	51-60	160
9	61-65	163
10	66-70	167
11	71-75	172
12	76-80	176
13	81-90	181
14	91-100	190
15	101-110	193

Exemple. Artighe a 7 en Taille, entre 41 et 50 kilos. Disons qu'il fait 48 kilos. A la hauteur moyenne, 1m50, ajoutons le résultat de 1d10-5. On obtient 9 sur le d10. 9-5 = 4. Artighe mesure 1m54.

SEXE

Choisissez-le librement. Les règles du jeu sont les mêmes pour les personnages masculins et féminins.

CHEVEUX ET YEUX

Il ne s'agit que d'une illustration, sans importance réelle au niveau des règles du jeu. Choisissez librement ou reportez-vous aux tables aléatoires ci-dessous :

Exemple. Laissons faire le hasard pour les cheveux et les yeux d'Artighe. Tirons 2d20. Nous obtenons respectivement 12 et 16. Artighe est châtain clair avec des yeux bleus gris.

d20	couleur des cheveux
1-2	noir
3-7	brun
8-12	châtain clair
13-16	blond
17	blond très clair
18	roux carotte
19-20	roux cuivré

d20	couleur des yeux
1-2	noir
3-5	noisette
6-9	brun vert
10-12	vert
13-15	bleu clair
16-17	bleu gris
18	gris
19	mauve
20	indigo

SIGNES PARTICULIERS

N'importe quel signe particulier mineur peut être choisi, en accord avec le Gardien des Rêves.

Déterminez à présent si votre personnage est droitier, gaucher ou ambidextre. Jouez pour cela 1d12 et 1d6 simultanément. Le d12 représente la main droite et le d6 la main gauche ; le meilleur score emporte la décision. Si les résultats sont égaux, le personnage est ambidextre.

Exemple. Tirons 1d12 et 1d6 pour Artighe. Nous obtenons 12 sur le d12 et 5 sur le d6. Artighe est donc droitier.

Pour illustration, vous pouvez également noter l'apparence physique de votre personnage. Ceci est facultatif car, répétons-le, la caractéristique Apparence ne signifie pas uniquement la beauté physique.

3	hideux
4	repoussant
5	franchement très laid
6	laid
7	très désavantage
8	désavantage
9	banal
10	banal
11	pas mal
12	avantage
13	beau
14	très beau
15	vraiment très beau
16	éblouissant
17	éblouissant
18	merveilleux
19	merveilleux
20	plus que sublime

Exemple. Avec 12 en Apparence, Artighe est avantage.

UN NOM?

Laissez libre cours à votre imagination. Vous pouvez appeler votre personnage Pierre, Jean-Marc ou Sophie ; mais souvenez-vous que vous êtes dans un monde médiéval et fantastique. Plus le nom aura des consonances étranges et imaginaires, plus il fera «couleur locale».

POSSESSIONS & EQUIPEMENT

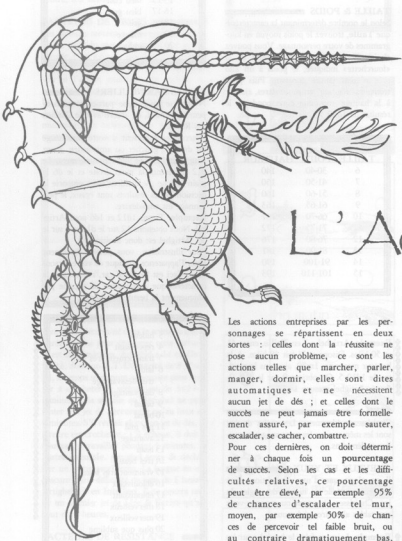
Votre personnage existe dès à présent, mais il est nu. Il vous faut l'habiller et le faire entrer en possession de certains objets.

Il ne saurait y avoir de règles fixes pour déterminer les possessions de départ. Cette responsabilité est laissée à chaque Gardien des Rêves. Selon le scénario prévu, certains aimeront que les personnages commencent plus ou moins riches, plus ou moins nantis, ou au contraire dans le plus profond dénuement.

Méthode possible. Les personnages ont au départ une «richesse globale» équivalente à leur caractéristique Chance en pièces d'argent. A eux de convertir librement cette richesse en vêtements, armes et objets

divers. L'excédent éventuel leur restera sous forme de monnaie sonnante et rébuchante.

Voir chapitre L'EQUIPEMENT pour le système monétaire, les objets disponibles et leur prix.



L'ACTION

Les actions entreprises par les personnages se répartissent en deux sortes : celles dont la réussite ne pose aucun problème, ce sont les actions telles que marcher, parler, manger, dormir, elles sont dites automatiques et ne nécessitent aucun jet de dés ; et celles dont le succès ne peut jamais être formellement assuré, par exemple sauter, escalader, se cacher, combattre.

Pour ces dernières, on doit déterminer à chaque fois un pourcentage de succès. Selon les cas et les difficultés relatives, ce pourcentage peut être élevé, par exemple 95% de chances d'escalader tel mur, moyen, par exemple 50% de chances de percevoir tel faible bruit, ou au contraire dramatiquement bas, par exemple 05% de chances d'esquiver tel coup d'épée.

Une fois ce pourcentage déterminé, le joueur concerné joue un dé de

pourcentage : 1d100. Si le résultat du jet est égal ou inférieur aux chances de réussites, il réussit ; si le résultat est supérieur, il échoue.

Exemple. Artighel a 33% de chances de toucher sa cible en lançant sa dague. Un d100 est joué. On obtient 35. Ce résultat est supérieur aux chances de réussite (33%) et la dague manque la cible.

Les chances de réussite et/ou d'échec ne sont jamais constantes. Elles sont déterminées par les caractéristiques et les compétences des personnages concernés : plus un personnage est compétent, meilleures sont ses chances ; mais elles sont tout autant déterminées par les difficultés auxquelles font face les personnages. Dans une aventure, il n'y a pas de cas généraux, mais uniquement des cas particuliers. Ce que les règles de Rêve de Dragon proposent, c'est une méthode générale pour évaluer les chances de succès dans un plus grand nombre de cas particuliers possible.

LA TABLE DE RESOLUTION

Cette table présente en abscisse des nombres relatifs allant de -10 à +10. Ces nombres, appelés **ajustements**, représentent des niveaux de difficulté. -10 est une difficulté écrasante ; 0 est une difficulté moyenne ; +10 une facilité déconcertante. En ordonnée, on trouve sous l'ajustement -8 une colonne de nombres en caractères gras, allant de 6 à 20. Ces nombres correspondent aux caractéristiques des personnages. Dans le cours de la table, ces coordonnées indiquent les pourcentages de succès pour quelque action que ce soit.

REGLES GENERALES

Toutes les actions quelles qu'elles soient se font par des jets sous une caractéristique. Il y a 20 caractéristiques et toute action doit obligatoirement se rapporter à l'une d'entre elles.

Les chances de succès par rapport à la caractéristique (en ordonnée) sont déterminées sur la Table de Résolution par l'ajustement final (en abscisse).

L'ajustement final dépend de la difficulté et du niveau de compétence possédé par rapport à l'action entreprise.

Difficulté et niveau de compétence sont additionnés. Comme ils sont représentés par des nombres relatifs, le résultat peut être négatif. Exemple. $(-5) + (-1) = -6$.

Exemple. Artighel tente de crocheter une serrure. Cette serrure est d'assez bonne fabrication ; la crocheter est en l'occurrence une difficulté -2. Artighel possède 3 niveaux de serrurerie (+3) et sa Dextérité est de 14. L'ajustement final se calcule donc ainsi : difficulté + serrurerie, soit $(-2) + (+3) = +1$. Sur la Table de Résolution, si on prend +1 en abscisse et 14 (la dextérité) en ordonnée, on obtient : 77. Artighel a 77% de chances de crocheter la serrure en question.

EXTENSION DE LA TABLE

L'ajustement moyen (zéro) correspond à la caractéristique multipliée par 5. Ainsi, 10 à 0 = 50 ; 12 à 0 = 60. L'ajustement -1 correspond à la caractéristique multipliée par 4,5 arrondie au chiffre inférieur. L'ajustement -2 correspond à la caractéristique multipliée par 4 ; et ainsi de suite, de 0,5 en 0,5, toujours arrondi au chiffre inférieur. L'ajustement -8 correspond donc à la caractéristique multipliée par 1, soit telle quelle.

L'ajustement -9 est la caractéristique multipliée par 0,5 ; et -10, multipliée par 0,25. Dans l'autre sens, +1 correspond à la caractéristique multipliée par 5,5 ; +2, multipliée par 6 ; et ainsi de suite.

La Table peut donc être étendue indéfiniment pour des caractéristiques supérieures à 20 et des niveaux supérieurs à +10. -10, en revanche est le niveau le plus bas possible.

REUSSITES SPECIALES

Dans certain cas, principalement dans les combats, certains pourcentages de réussite (ou d'échec) spéciaux sont à prendre en considération. Ce sont :

- Réussite critique, 05% des chances de succès.
- Réussite particulière, 20% des chances de succès.
- Réussite significative, 50% des chances de succès.
- Echec total, 10% des chances d'échec.

La signification de chaque réussite spéciale

-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +10

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

dépend de chaque cas particulier. D'une manière générale, elles ont la signification suivante :

- Réussite critique = excellent.
- Réussite particulière = très bon.
- Réussite significative = bon.
- Réussite normale = moyen.
- Echec total = désastreux.

%	Crit.	Part.	Ech.	Tot.
1-5	1	1	92	
6-10	1	2	92	
11-15	1	3	93	
16-20	1	4	93	
21-25	1	5	94	
26-30	1	6	94	
31-35	2	7	95	
36-40	2	8	95	
41-45	2	9	96	
46-50	2	10	96	
51-55	3	11	97	
56-60	3	12	97	
61-65	3	13	98	
66-70	3	14	98	
71-75	4	15	99	
76-80	4	16	99	
81-85	4	17	00	
86-90	4	18	00	
91-95	5	19	00	
96-100	5	20	00	
101-105	5	21	00	
106-110	5	22	00	
111-115	6	23	00	
116-120	6	24	00	
121-125	6	25	00	
126-130	6	26	00	
131-135	7	27	00	
136-140	7	28	00	
141-145	7	29	00	
146-150	7	30	00	
151-155	8	31	00	
156-160	8	32	00	
161-165	8	33	00	
166-170	8	34	00	
171-175	9	35	00	
176-180	9	36	00	
181-185	9	37	00	
186-190	9	38	00	
191-195	10	39	00	
196-200	10	40	00	

100 est toujours un échec et un échec total, quelles que soient les chances.

Si les chances de succès sont de 02% et plus, 01 est une réussite critique. Si les chances de succès ne sont que de 01%, 01 est une réussite normale sans plus.

Exemple. Artighel, à la chasse, vise un oiseau avec sa fronde. L'oiseau est de taille moyenne et s'éloigne perpendiculairement, une difficulté -4. Artighel a 11 en Tir et +1 niveau de fronde. (-4) + (+1) = -3. 11 à -3 donne 38%. Si, sur son jet de 1d100, Artighel obtient 01 ou 02, c'est une réussite critique, un coup excellent. S'il obtient 01 à 08, c'est une réussite particulière, un coup très bon. S'il obtient de 01 à 19, c'est une réussite significative, un bon coup. De 20 à

38, il réussit sans plus. De 39 à 94, il rate son coup. Et de 95 à 100, non seulement il manque, mais il commet une terrible maladresse.

AJUSTEMENTS INFERIEURS A -10

Quand l'ajustement final d'une action est -11 ou plus bas encore, les chances de succès sont uniformément de 01%. Toutefois un résultat de 01 ne fait qu'indiquer la réussite : ce n'est pas une réussite critique. Les réussites spéciales, autres que l'échec total, sont impossibles au-delà de -10.

L'échec total se produit à :

- 11, sur un résultat de 90 à 00
- 12, " " " " " " 70 à 00
- 13, " " " " " " 50 à 00
- 14, " " " " " " 30 à 00
- 15, " " " " " " 10 à 00
- 16, " " " " " " 02 à 00

Autrement dit, à -16, ou c'est la réussite simple ou c'est l'échec total. -17 conduit obligatoirement à l'échec total.

Exemple. Artighel veut identifier une plante très rare : difficulté -6. Il n'est pas très fort en Botanique : niveau -6. (-6) + (-6) = -12. Artighel a 01% de chances d'identifier la plante ; et sur un résultat de 70 à 100, il commet une bévue désastreuse à son sujet.

EVALUATION DES DIFFICULTES

Si les caractéristiques et les compétences d'un personnage sont fermement établies, l'évaluation des difficultés qu'il rencontre reste par contre un problème beaucoup plus subjectif. Dans la plupart des cas, ces difficultés sont décidées lors de la création du scénario. C'est la tâche délicate du Gardien des Rêves, et l'évaluation repose sur son seul jugement. La table ci-dessous peut servir de guide :

Niveau	Action entreprise
-10	chimérique
-9	presque insurmontable
-8	extrêmement difficile
-7	très difficile
-6	difficile
-5	problématique
-4	laborieuse
-3	très malaisée
-2	malaisée
-1	assez malaisée
0	moyenne
+1	assez facile
+2	facile
+3	très facile
+4	élémentaire
+5(+)	routine

Les difficultés les plus fréquemment rencontrées devront aller de moyenne (0) à malaisée (-2). De plus grandes difficultés poseront de réels problèmes aux personnages. Naturellement, plus les personnages maîtriseront leurs compétences à un haut niveau, plus ils pourront affronter de grandes difficultés.

Exemple. Avec une caractéristique moyenne (12) et 3 niveaux de compétence, une difficulté moyenne (0) donne 78% de chances de succès ; une difficulté malaisée (-2) en donne 66% ; difficile (-6) donne 42% ; extrêmement difficile (-8) donne 30% et chimérique (-10) donne 18%.

DIFFICULTES LIBRES

Dans d'autres cas, principalement dans les combats, les niveaux de difficultés ne sont pas imposés par le scénario. Ces difficultés sont appelées *difficultés libres*, parce qu'elles sont choisies librement par le personnage qui entreprend l'action.

Le but d'une difficulté libre est de créer soit une *qualité*, soit une autre difficulté. Un artiste, un artisan, un créateur, par exemple, peut choisir librement le niveau de difficulté de ce qu'il va entreprendre. S'il se cantonne dans une difficulté moyenne, ce qu'il obtiendra sera de qualité moyenne ; en revanche, s'il prend le risque de tenter de se surpasser, s'il tente une haute difficulté et réussit, ce qu'il obtient est de haute qualité. Un combattant, un orateur, par exemple, peut de la même façon choisir librement son niveau en sachant que son «adversaire» aura droit à une «parade» et que cette «parade», imposée quant à elle, sera d'une difficulté égale à celle choisie par «l'attaquant». Plus il prend des risques, plus il tente de se surpasser, plus ses chances de succès diminuent, certes, mais plus les chances de «parade» de son opposant diminuent également. Et dans certains cas, *proportionnellement*, les chances de parade peuvent diminuer davantage.

Exemple. Artighel tente de monter un gigantesque baratin pour mystifier un personnage. Artighel a 12 en Eloquence et il maîtrise la Comédie (niveau 0). Il décide de jouer le «grand jeu», entreprise périlleuse et se choisit lui-même une difficulté -5. (-5) + (0) = -5. 12 à -5 donne 30%. 1d100 est lancé : résultat = 24. Artighel est en voie de réussir. Son opposant peut encore parer, en l'occurrence se méfier, mettre à jour la mystification. Supposons à ce personnage un Intellect moyen de 11 et aucune compétence particulière pouvant l'aider en la circonstance. Son jet de parade sera de 11 à -5 (-5 étant la difficulté librement choisie par Artighel) soit 27%. 1d100 est joué, et si le résultat est égal ou inférieur à 27, Artighel n'aura pas réussi. Toutefois, ayant réussi son «jet d'attaques», il a le droit de recommencer et, éventuellement, de choisir une difficulté différente.

VARIÉTÉ DES ACTIONS

Si les caractéristiques et les compétences sont dissociées au niveau de l'élaboration d'un personnage alors qu'elles sont toujours unies lors de la résolution d'une action, c'est pour permettre le plus grand nombre de combinaisons possible.

Ces cas présentés ci-après sont les plus courants, mais de nombreux autres sont théoriquement possibles, suivant le même principe :

Caractéristique/
(difficulté) + (compétence)

CONNAISSANCE

Lire & Ecriture, Légendes, Botanique, Zoologie, Médecine, Chirurgie, Astrologie et Alchimie se jouent toujours avec **Intellect**. Les difficultés sont imposées. Si le jet d'**Intellect** est réussi, la connaissance spécifique est supposée possédée, et, selon les cas, un jet avec une autre caractéristique peut être nécessaire. Opérer un blessé : **Dextérité/Chirurgie**. Approcher un animal reconnu : **Empathie/Zoologie**. Détecter un poison dans un aliment : **Odeur** ou **Goût/Alchimie**. Réaliser une opération alchimique délicate : **Dextérité/Alchimie**. Discuter au sujet d'une légende : **Eloquence/Légendes**.

EVALUATION

Évaluer la qualité ou le bon usage d'un objet se joue sur **Intellect**. Les difficultés sont imposées. Évaluer un métal ou une pierre précieuse : **Intellect/Orfèvrerie**. La qualité d'une arme ou d'une armure de métal, d'un outil : **Intellect/Armurerie**. L'évaluation est une autre forme de connaissance. Évaluer le prix d'un objet demande un jet de **Intellect/Commerce**, les prix pouvant varier d'un lieu à un autre indépendamment de la qualité de l'objet.

DETECTION

Détecter une impression générale se joue sur **Empathie** ; détecter un détail particulier, une anomalie, se joue sur **Vue**. Détecter un défaut dans un bijou : **Vue/Orfèvrerie**. Pressentir une ambuscade : **Empathie/Survie** en ***. Détecter l'ennemi embusqué : **Vue/Survie** en ***. Détecter une cachette secrète dans un meuble : **Vue/Charpenterie**. Détecter un passage secret dans un bâtiment : **Vue/Maçonnerie**. Découvrir les plantes recherchées : **Empathie/Botanique**.

REPARATION,

FONCTIONNEMENT

Après un jet d'**Intellect** pour assurer que l'on sait à quel l'on a affaire, après éventuellement un jet d'**Empathie** ou de **Vue** pour assurer que le détail particulier a été remarqué, jouer un jet de **Dextérité**. Réparer une arme ou une armure de métal : **Dextérité/Armurerie**. Un vêtement ou une armure de cuir :

Dextérité/Maroquinerie. Crocheter une serrure : **Dextérité/Serrurerie**. Désamorcer un petit piège mécanique : **Dextérité/Serrurerie**. Désamorcer un piège tel qu'une herse prête à tomber ou une trappe prête à s'ouvrir : **Dextérité/Maçonnerie**.

FABRICATION

Pour fabriquer ou créer un objet, la difficulté est libre. Du niveau de difficulté choisi dépendra la qualité de l'objet. Créer un bijou : **Dextérité/Orfèvrerie**. Fabriquer une arme : **Dextérité/Armurerie**. Etc... Si le créateur ou fabriquant veut faire preuve d'esthétique, un jet d'**Empathie** supplémentaire est nécessaire. Là encore, la difficulté est libre. Plus le jet d'**Empathie** sera d'un niveau difficile, plus l'objet aura des chances d'être beau. Créer un beau bijou : **Empathie/Orfèvrerie**.

L'ART : Chant, Musique, Danse, Jonglerie, Acrobatie.

L'artiste peut soit jouer/présenter une oeuvre déjà existante, par exemple un morceau de musique connu, une danse existante, et la difficulté est dans ce cas imposée ; soit créer, improviser, composer, et dans ce cas la difficulté est libre.

Se joindre à un chœur : **Oùie/Chant**. Chanter un air donné : **Eloquence/Chant**. Improviser : **Empathie/Chant**.

Jouer un air donné : **Dextérité/Musique**. Improviser : **Empathie/Musique**. Danser en harmonie avec un groupe ou une personne : **Empathie/Danse**. Danser seul : **Agilité/Danse**. Séduire par une danse : **Apparence/Danse**. Jongler : **Dextérité/Jonglerie**. Faire l'acrobate : **Agilité/Acrobatie**. Dans ces derniers cas, si l'on veut ajouter l'esthétisme à la performance purement physique, il faut aussi réussir un jet de **Empathie/Dextérité** ou **Agilité**.

MARCHANDAGE, PERSUASION

Ces actions sont généralement entreprises avec la caractéristique **Eloquence**. Les difficultés sont libres et l'opposant peut parer. Un jet de marchandage réussi, quelle qu'en soit la difficulté, permet de baisser le prix d'un objet de 05% et autorise un autre essai pour le faire baisser de 5 autres % ; et ainsi de suite. Dès que l'échec survient, le marchandage s'arrête et le prix définitif est fixé. Exemple. Artighel (12 en **Eloquence**, 0 en **Commerce**) tente de marchander le prix d'un dague qu'on veut lui vendre 100 pièces de bronze. Il se choisit d'abord (librement) une difficulté 0. Ses chances sont de 60%. Artighel réussit son jet, mais le marchand le réussit également : match nul. Artighel continue du même ton (difficulté 0). Cette fois, le marchand manque sa parade. Le prix est tombé à 95 pièces de bronze. Artighel insiste et prend des risques (difficulté -2 : 48%). Le marchand manque à

nouveau sa parade. La dague est descendue à 95-05% = 90PB. Artighel s'enhardit (difficulté -3 : 42%). Cette fois, il manque son jet. Le marchand n'a même pas besoin de «parer». Le marchandage est terminé et le prix de la dague restera pour Artighel à 90PB.

La persuasion, la discussion se jouent de la même façon, en un ou plusieurs points, s'il y a un ou plusieurs points à prouver ou sur lesquels discuter. Un match nul permet de continuer. Un échec arrête le processus. Selon le cas, on jouera **Eloquence/Discours** ou, si la discussion porte sur un sujet spécifique, **Eloquence/Légendes**, **Astrologie**, **Médecine**, etc...

BLUFFER, MENTIR,

MYSTIFIER

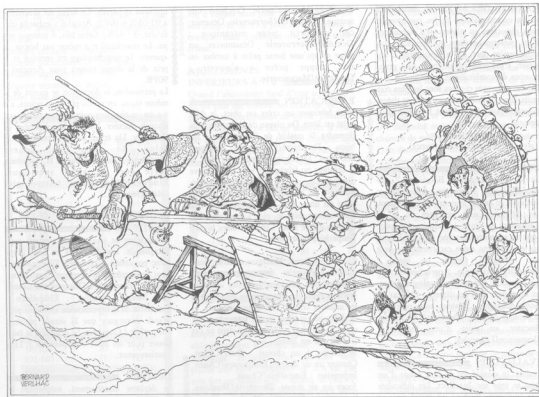
Ces actions se jouent généralement avec **Eloquence**. Les difficultés en sont libres (avec possibilité de parade). Elles fonctionnent de la même manière que **Persuasion**. Bluffer : **Eloquence/Discours** ou **Comédie**. Mentir, Mystifier : **Eloquence/Comédie**. Si la mystification est d'une plus grande envergure que la simple parole : **Empathie/Comédie**. Se déguiser, se faire passer pour un autre : **Apparence/Travestissement**.

DÉROBÉE

Se déplacer discrètement, surprendre, se jouent avec la caractéristique **Dérobée**. La difficulté en est libre ; donc la réussite n'en est réelle que si la «victime» manque sa parade. Toutefois, dans la plupart des cas, un ajustement dû à l'environnement vient s'ajouter à la difficulté choisie. Ces ajustements, en plus facile ou en plus difficile, sont décidés par le Gardien des Rêves selon le simple bon sens. Cependant, dans tout les cas, la «victime» ne doit parer que la difficulté choisie par «l'attaquant», sans l'ajustement dû aux conditions.

Exemple. Artighel tente de surprendre un passant (pour le voler peut-être !) dans la rue déserte en plein midi. Artighel peut librement choisir sa méthode, ses risques, c'est à dire son niveau de difficulté ; et sa victime n'aura à parer que ce niveau de difficulté. Mais, dû au fait que la rue est déserte et inondée de lumière, le Gardien des Rêves décide qu'Artighel part d'emblée avec un ajustement -4. Si Artighel se choisit une difficulté -2, il devra effectuer son jet à -6, tandis que la victime n'aura à parer qu'une difficulté -2. Si la même scène se passe en pleine nuit par temps de brouillard (ajustement +4), pour une difficulté choisie de -2, Artighel jouera son jet à +2, tandis que la victime devra encore parer une difficulté -2.

Se déplacer silencieusement, discrètement : **Dérobée/Discretion**. Surprendre : **Dérobée/Discretion**. Trouver une



cachette : **Dérobée** ou **Empathie/Survie** en ***. Se cacher efficacement : **Dérobée/Se Cacher**.

Quand un personnage a réussi à se cacher, il peut être détecté sous forme de **éparades** de la même façon qu'un mouvement discret peut être détecté.

Exemple. Artighel est poursuivi par des individus qui ne lui plaisent guère. Il pense se tirer d'affaire en se cachant dans une ruelle. Un jet d'**Empathie/Survie** en Cité lui permet de trouver rapidement une cachette. La rue est assez populeuse, ce qui lui donne un ajustement de +1. Artighel se choisit une difficulté -3 et joue donc son jet à -2. Ses poursuivants arrivent, l'oeil aux aguets. Leur jet de **parade (Vue/Survie** en Cité) réussit ! Mais ce n'est qu'un match nul. Cela signifie simplement qu'Artighel peut être découvert. Il doit retenter son jet. Il choisit de ne prendre aucun risque, quitte à ce que la parade réussisse encore, mais qu'à force une diversion providentielle vienne peut-être le sauver. Difficulté 0, il joue son jet à +1. Et la parade réussit encore. Artighel décide de se cacher mieux, il prend des risques (difficulté -5) et joue son jet à -4. Hélas ! cette fois il échoue. Ses poursuivants n'ont même plus de parade à tenter : Artighel est découvert.

PICKPOCKET

Voler à l'étalage, faire les poches de quelqu'un se jouent sur **Dextérité**. Là encore, la difficulté est libre et la victime peut parer. Là encore, des ajustements de condition interviennent pour modifier le niveau librement choisi. Un jet de détection : **Vue/*****, permet éventuellement de détecter et d'apprécier les difficultés supplémentaires. Comme pour **Dérobée**, les victimes n'ont à parer que la difficulté choisie par le voleur.

Exemple. Artighel veut trancher la bourse d'un badaud. Le badaud, prudent, a garni intérieurement les cordons de sa bourse d'un fil de fer. Le travail est très bien fait, qualité 6 ; donc difficulté -6 à détecter. Artighel joue un premier jet de **Vue/Marochinerie**. Il échoue, la bourse lui semble normale. Le badaud a l'air naïf. Artighel se prépare à un travail de haute virtuosité : il choisit une difficulté -4. Il a 3 niveaux en **Pickpocket** et donc 63% de chances de réussite. Il tire un d100 et obtient 22. Amplement réussi, croit-il. Eh bien non ! Il tombe sur le fil de fer et le badaud se met à hurler au voleur. Ses chances véritables étaient : $(-6) + (-4) + (+3) = -7$; 14 (**Dextérité**) à $-7 = 21\%$.

SURVIVRE

Quand le milieu spécifique est un facteur déterminant de réussite ou d'échec d'une entreprise, les compétences de **Survie** doivent être utilisées.

S'orienter : **Empathie, Vue/Survie** en ***. Trouver de l'eau, de la nourriture : **Empathie/Survie** en ***. Connaître les dangers spécifiques de l'environnement : **Intellect/Survie** en ***. Noter des anomalies dans le paysage ou tenter d'y détecter quelque chose de particulier : **Vue, Oûie, Odorat/Survie** en ***.

ACTIONS OFFRANT POSSIBILITE DE PARADE

Si l'attaque est réussie et la parade manquée, l'action réussit. Si l'attaque est réussie et la parade réussie, il y a **statu quo**, l'attaquant peut recommencer immédiatement, avec éventuellement une difficulté différente. Si l'attaque échoue, l'action échoue automatiquement.

LIMITATION DES NIVEAUX DE DIFFICULTE LIBRE

Quand un personnage choisit un niveau de difficulté, il doit le choisir entre -10 et 0. Une difficulté positive ne peut jamais être

choisie. Mais bien entendu, si un jongleur, par exemple, possède 7 niveaux en jonglerie et choisit une difficulté 0, il jouera Dextérité à +7.

LIMITATION DES JETS D'ACTION

Les actions dont les conséquences sont immédiatement échec ou réussite, oui ou non, n'ont droit qu'à un seul jet de dés. Si celui-ci est manqué, l'action échoue irrémédiablement. Ce sont par exemple connaître (on sait ou on ne sait pas), évaluer (on tombe juste ou on se trompe), esquiver, sauter, lancer, persuader, mentir, voler, s'approcher discrètement, se cacher, etc... (Si l'on peut recommencer après une parade, c'est parce que, en fait, le jet d'attaque était réussi ; dès que ce jet échoue, l'action est manquée). D'autres actions peuvent avoir droit à plusieurs jets de dés consécutifs jusqu'à ce que le succès soit obtenu, ou l'échec total. Dans tout les cas, c'est le bon sens qui détermine si l'action peut être poursuivie jusqu'à obtention du succès. Ce peut être le cas de créer, composer, danser, fabriquer, réparer, manipuler, etc...

Dans tous les cas, chaque jet de dés successful pour une même action encourt une pénalité cumulative de -1. Si un échec total survient, l'action est irrémédiablement manquée.

Exemple. Artighel tente de crocheter une serrure, difficulté imposée de -3. Il manque son premier jet, mais peut recommencer. Toutefois, pour le second jet, la difficulté sera considérée comme étant -4. Si un troisième jet est nécessaire, elle sera -5. Et ainsi de suite jusqu'à ce que, soit Artighel réussisse malgré la difficulté croissante, soit il renonce à cause d'un échec total.

REUSSITES SPECIALES ET PARADES SPECIALES

Quand une attaque réussit avec une réussite spéciale, critique ou particulière, le défenseur doit réussir à parer (esquiver) avec une réussite spéciale lui aussi. La réussite spéciale demandée peut toutefois être d'un degré moindre.

Une critique doit être parée avec une critique ou une particulière.

Une particulière doit être parée avec une critique, une particulière ou une significative.

Si l'attaque est parée, mais avec un degré de réussite insuffisant, l'attaquant est considéré avoir entièrement réussi et le défenseur entièrement échoué.

Exemple. Artighel marchandé le prix d'une dague. Il choisit librement une difficulté zéro, ses chances sont de 60%. Id100 est joué et Artighel obtient 09, une réussite particulière. Le marchand peut maintenant tenter de «parer», réfuter les arguments de marchandage d'Artighel. Sa difficulté sera également de zéro (difficulté choisie par Artighel), mais il devra réussir avec au

minimum une réussite significative. S'il a 11 en Eloquence et 5 niveaux en Commerce, ses chances normales sont de 82% et ses chances de réussite significative sont de 41% (la moitié). Pour «parer», réfuter Artighel, le marchand devra bel et bien réussir un jet compris entre 01 et 41. Si Artighel avait obtenu un 01, un 02 ou un 03, réussite critique, le marchand aurait dû «parer» avec au minimum une réussite particulière, en l'occurrence 17%.

DUREE DE BASE DES ACTIONS

Les actions peuvent avoir des durées très variables, de quelques secondes à plusieurs mois. Couper une branche d'arbre, par exemple, peut ne prendre que quelques secondes ; mettre au point une formule alchimique peut prendre des années.

Quand les actions ne demandent qu'une durée relativement brève et que les personnages ne sont pas dans un état de stress, c'est à dire quand quelques minutes en plus ou en moins ne font aucune différence, il est inutile de se préoccuper de la durée des actions.

Quand les actions demandent une certaine durée (30' ou plus, par exemple) ou quand les personnages sont dans un état de stress, alors le temps mis à les accomplir peut avoir de l'importance.

Selon l'action elle-même et les circonstan-

ces, c'est au Gardien des Rêves de déterminer dans tous les cas la durée de base. Il suffit de se fier au simple bon sens. La durée réelle de l'action est ensuite obtenue en multipliant la durée de base par le facteur-temps de la caractéristique directrice utilisée. Le jet de dés sanctionnant l'action n'est joué qu'à la fin de cette durée. S'il y a échec et que le type d'action permette un nouvel essai (avec une pénalité de -1), le nouvel essai est tenté au bout d'une durée identique.

Exemple. Artighel voyage en pays de collines. La nuit tombe et le voyageur aimerait trouver un site propice pour y dresser le camp. Le Gardien des Rêves décide que ces collines sont peu hospitalières et que la durée de base est de 10' pour une difficulté 0. Artighel a 13 en Empathie : F.T. = 3 ; et -6 en Survie en collines. Il ne pourra tenter un jet de 13 à -6 = 26% qu'au bout de 30 minutes. S'il échoue (c'est probable), il ne pourra retenter un jet que 30 autres minutes plus tard, et ce jet sera à -7 = 19%. Il est probable qu'Artighel dormira finalement n'importe où.

Note : Ne pas oublier dans l'évaluation des durées de base qu'elles sont ensuite multipliées par le facteur-Temps, et que pour les caractéristiques moyennes, 11 ou 12, ces facteurs sont de 4. C'est à dire que la durée de base sera automatiquement quadruplée.



LE MOUVEMENT

ECHELLES DE TEMPS

Dans le monde de Réve de Dragon, les heures sont des périodes de 120 minutes, voir chapitre LES PERSONNAGES. Quand le mot **heure** est utilisé, c'est donc toujours pour une période de 120'. Une heure «normale» sera simplement désignée comme 60'.

LE ROUND

C'est une échelle de durée brève. Le round est arbitrairement fixé à 6 secondes. Il tient son nom du fait qu'il est utilisé chaque fois que survient une situation de combat. Il y a 10 rounds dans une minute, 600 rounds dans 60' et 1200 dans une heure.

DEPLACEMENT PAR HEURE

En terrain normal, sur route par exemple, la distance que les personnages peuvent parcourir en une heure est égale, en kilomètres, à leur facteur de vitesse. Un personnage moyen (12) peut donc parcourir 12 kilomètres (vitesse de 6Km/60'). Cette vitesse est dite **vitesse rapide**. En vitesse normale, les personnages parcourent 2Km de moins (5Km/60'). La distance parcourue dépend également du type de terrain, plus ou moins passable. En vitesse rapide, chaque heure de marche coûte 2 points d'Endurance; en vitesse normale, chaque heure coûte 1 point d'Endurance.

Dans la table ci-dessous, les nombres entre parenthèses correspondent aux kilomètres parcourus par un personnage moyen ayant un facteur de vitesse de 12.

DEPLACEMENT TERRESTRE PAR HEURE

		Rapide	Normal(-2 km)
Normal	Vit.x1km	(12)	(10)
Accidenté	Vit.x0,75km	(9)	(7)
Très accidenté	Vit.x0,50km	(6)	(4)
Extrêmement accid.	Vit.x0,25km	(3)	(1)
Perte d'Endurance par heure		2pts	1pt

Le type de terrain parcouru est naturellement décidé lors de la création du scénario.

DEPLACEMENT PAR ROUND

La distance que les personnages peuvent parcourir en 1 round (= 6'') est égale, en mètres, à leur facteur de vitesse. Cette vitesse est dite **marche accélérée normale**. C'est un petit trot qui permet de rester apte à faire face à toute éventualité. Un

personnage moyen (VIT. = 12) peut ainsi parcourir 12 mètres (soit une vitesse moyenne de 7,2km/60'). Cette vitesse peut être utilisée sans pénalité pendant 15'; elle coûte ensuite 1 point d'Endurance toutes les 15'.

Course. C'est la vitesse supérieure. Un personnage ne peut rien faire d'autre pendant un round de course, même s'il ne court qu'un demi-round. Un jet d'Agilité peut éventuellement lui être demandé pour éviter un obstacle ou en cas de terrain glissant. La vitesse parcourue en un round de course est égale en mètres à 2 fois le facteur de vitesse. Un personnage moyen peut ainsi parcourir 24 mètres (soit une vitesse moyenne de 14,4 km/60'). Cette vitesse peut être utilisée sans autre pénalité que la perte d'un seul point d'Endurance pendant une durée égale en round au **Facteur de Résistance de la Constitution**. Au-delà de cette durée, 1pt d'Endurance est perdu par round jusqu'à concurrence de 1/2 Endurance. Au-delà, 1pt d'Endurance est perdu toutes les 15 minutes. Les combattants en armure de plaques ne peuvent pas courir.

Sprint. C'est la vitesse maximum. Comme pour la course, on ne peut rien faire d'autre pendant un round de sprint. La vitesse parcourue en 1 round de sprint est, en mètres, 4 fois le facteur de vitesse. Un personnage moyen peut ainsi parcourir 48 mètres (soit une vitesse moyenne de 28,8 km/60' : 100m courus en 12''50). Cette vitesse

coûte 4pts d'Endurance le premier round, 6pts le second, 8pts le troisième, 10pts le

quatrième, et ainsi de suite. Les combattant en cotte de mailles et en armures de plaques ne peuvent pas sprinter.

Exemple. Artighel a un facteur de vitesse de 12, et avec 13 en Constitution son F.R.CONST. est de 4. Notre personnage fuit en rase campagne. Il a encore 20 points d'Endurance. Il court pendant 4 rounds (24'') et parcourt 96 mètres, son Endurance tombe à 19. Il court encore pendant 9 rounds (54'') et parcourt 216m, son Endurance tombe à 10 (soit 1/2 End.). Son Endurance ne tombera à 9 qu'au bout de 15 autres minutes de course. En 15', il parcourt encore 3600m. Si Artighel veut courir jusqu'à la limite de ses forces, il peut encore courir pendant 9x15' = 135'' et parcourir 32400 mètres. Quand il s'écroulera, avec zéro points d'Endurance, il aura depuis le début parcouru environ 36km en 150 minutes. Pour un personnage physiquement très moyen, comme Artighel, ce n'est pas un si mauvais Marathon.

Nage. En courant normal, la difficulté imposée est 0. Il est inutile (et même absurde) de faire tirer un jet de Natation aux personnages qui maîtrisent cette compétence. Par contre, le jet doit être tenté par les personnages pour qui cette compétence est sous-développée (inférieur au niveau 0) et par tous si la difficulté est plus grande que zéro (-1, -2, etc), par exemple : courant rapide, eau glaciale. Le jet de natation doit être tenté également, par tous, quand l'Endurance tombe à 1/2 ou moins. Le jet est tiré dans ce cas toutes les deux minutes.

En vitesse normale de nage, le nageur peut parcourir un nombre de mètres égal au quart de son facteur de vitesse. Un personnage moyen parcourt ainsi trois mètres en 6 secondes. Il peut tenir cette vitesse en ne dépensant qu'un seul point d'Endurance/round jusqu'à concurrence de 1/2 End... Puis 1pt d'Endurance toutes les 2 minutes. Si le jet de Natation doit être tenté, un échec signifie que le personnage n'avance pas, il barbote. Le jet suivant

DEPLACEMENT PAR ROUND

		Sans pénalité	Perte d'Endurance
Marche accélérée	Vit.x1m	15'	1/15'
Course	Vit.x2m	F.R.Const.	1/1r ⇨ 1/2 End. ; 1/15'
Sprint	Vit.x4m	0	$\frac{r1}{4} \frac{r2}{6} \frac{r3}{8} \frac{r4}{10} \frac{r5}{12}$

(selon la règle générale) sera à -1, et ainsi de suite, cumulativement. Un échec total indique un début de noyade. Pour les règles d'asphyxie et de noyade, voir chapitre LA SANTE.

En vitesse rapide, le nageur peut parcourir un nombre de mètres par round égal à la moitié de son facteur de vitesse. Un personnage moyen parcourt ainsi six mètres en 6 secondes. Les règles de perte d'Endurance sont les mêmes, excepté que lorsque l'Endurance tombe à 1/2 ou plus bas encore, 2pts d'Endurance sont dépensés par round au lieu d'un seul.

NAGE PAR ROUND	Sans pénalité	Perte d'Endurance
Normale : Vit.x0,25m	F.R.Const.	1/r \square 1/2End. ; 1/2'
Rapide : Vit.x0,50m	F.R.Const.	1/r \square 1/2End. ; 2/r'

DEPLACEMENT A CHEVAL

Comme pour la nage, un jet d'Equitation ne doit être demandé que pour des difficultés négatives (-1, -2, etc) ou pour les personnages chez qui cette compétence est sous-développée.

Pour les grandes distances, les chevaux obéissent aux mêmes règles de déplacement par heure, avec une perte d'Endurance identique.

Exemple : Terrain normal = VIT. x1 km.

Pour les déplacements par round, ils ont trois rythmes, correspondant respectivement à marche, course, sprint, avec des pertes d'Endurance analogues.

-Pas ou Petit Trot : VIT. x1 m

-Grand Trot ou Galop : VIT. x2m + facteur de Trot ou de Galop*

-Triple Galop : VIT. x4m + facteur de Galop*

En ce qui concerne les cavaliers, la perte d'Endurance est la même par heure (mais ils vont plus vite). Au trot ou au galop, elle est de 1pt par 15 minutes, avec un minimum de 1pt.

Si un cheval est maintenu au Triple Galop jusqu'à ce que son Endurance soit réduite à zéro, il s'écroule mort.

ESCALADE

Le jet d'escalade doit être tenté tous les rounds et par tous, c'est à dire même par ceux qui maîtrisent cette compétence. La difficulté est imposée par le genre d'escalade : grimper à la corde, +2 ; grimper à un arbre, 0 ; escalader un mur irrégulier, 0 ; un mur lisse, -3. A chaque Gardien des Rêves d'évaluer les difficultés de son scénario. Un échec au jet de dés indique que le personnage n'avance pas (il n'a pas trouvé de prise, par exemple), et le jet suivant sera tenté à -1, puis éventuellement le suivant à -2, etc. Dès que le personnage repart, les jets redeviennent ceux de la difficulté normale. Si survient un échec total, le personnage

tombe. Pour les dommages qu'il subit, voir chapitre LA SANTE.

Quel que soit le type d'escalade, la vitesse normale dite vitesse de sécurité est de 1 mètre par round. Le grimpeur peut souhalter aller plus vite, mais chaque accroissement de la vitesse de 0,5m/round augmente la difficulté de 1.

Exemple. Artighel veut escalader une paroi de 5 mètres, difficulté -1. Il lui faut normalement 5 rounds. Et à chacun de ces 5 rounds, il devra tenter son jet d'Escalade à -1. Artighel décide d'aller plus vite et de parcourir 2,5m par round de façon à être en

haut en 2 rounds. Comme il accroît sa vitesse de $3 \times 0,5 = 1,5$ m par round, il devra tenter son jet à -4. Artighel a 14 en Agilité et 3 niveaux en Escalade. 14 à -1 donne 63%. Artighel obtient 50 sur le d100. C'est une réussite et Artighel est maintenant le long de la paroi à 2m 50 de haut. Il décide de continuer à la même vitesse. Cette fois, il obtient 87 sur 1d100. Artighel frémit. Le round suivant, il doit jouer 14 à -2 = -56%. Cette fois, il obtient 97 et c'est un échec total. Il tombe.

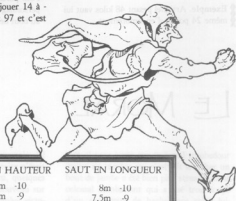
SAUT EN LONGUEUR

La table ci-dessous indique les difficultés de chaque longueur de saut. Il s'agit de saut avec élan. Sans élan la distance est réduite de moitié pour une difficulté identique. Bondir en arrière sans élan réduit la distance à un tiers pour une difficulté identique.

SAUT EN HAUTEUR

Les hauteurs ci-dessous sont supposées avec élan. Sans élan, la hauteur est réduite de moitié pour une difficulté identique. S'il s'agit d'un saut en contrebas, la distance est doublée pour une difficulté identique.

Exemple. Dans l'exemple précédent, Artighel était en train de tomber. Il peut tenter de sauter pour amortir sa chute. Le saut en contrebas est de 2,5m. Prenons le plus près sur la table : 1m 20 qui, doublé, donne 2m 40. C'est une difficulté -2. Artighel (14 en Agilité, +3 niveaux en Saut) a 77% de chances de sauter correctement et d'atterrir sans dommages.



SAUT EN HAUTEUR SAUT EN LONGUEUR

2,30m -10	8m -10
2,15m -9	7,5m -9
2m -8	7m -8
1,80m -7	6,5m -7
1,70m -6	6m -6
1,60m -5	5,5m -5
1,50m -4	5m -4
1,35m -3	4,5m -3
1,20m -2	4m -2
1,10m -1	3,5m -1
1m 0	3m 0
80cm +1	2,5m +1
70cm +2	2m +2
60cm +3	1,5m +3
50cm +4	

L'ENCOMBREMENT

D'une part, le type d'armure portée augmente automatiquement la difficulté de toutes les actions reposant sur **Agilité** et **Dérobée**. Voir chapitre **L'EQUIPEMENT**.

D'autre part, chaque point d'encombrement au-delà du **taux d'encombrement total** accroît la difficulté de toutes les actions physiques de 1.

Exemple. Artighel (ENC. = 7) porte de lourds paquets. Son taux d'encombrement actuel est de 9. Toutes ses actions physiques auront un ajustement supplémentaire de -2.

Certaines charges ne sont pas directement mesurées en points d'encombrement. La traduction doit être faite d'après le poids selon la règle suivante :

$$2 \text{ kg} = 1 \text{ pt d'encombrement}$$

Exemple. Artighel pesant 48 kilos vaut lui-même 24 points d'encombrement.

LE MORAL

Au départ, le moral des personnages est neutre (zéro). Au cours des aventures, il peut descendre ou monter. Le moral est symbolisé par des **points**. Le plus mauvais moral possible est -7 ; le meilleur moral possible est +7. Au cours des aventures, le moral des personnages oscille donc constamment entre -7 et +7.

Moral négatif. Il n'y a pas de pénalité particulière due à un moral négatif, sauf pour les jets de **Volonté**.

Moral positif. Quand un personnage possède un moral positif, il peut engager un point de moral pour augmenter ses chances de succès dans n'importe quelle action. Cet engagement d'un point de moral est libre et facultatif. On ne peut engager qu'un seul point de moral à la fois. Un point de moral engagé augmente l'ajustement final du jet

Charges maximums.

Quand la charge d'un personnage atteint le double de son **taux d'encombrement total**, sa vitesse est réduite de moitié. Il ne peut ni courir ni sprinter, ni tenter aucune autre action. Tout ce qu'il peut faire est de consacrer son attention à sa charge et à son déplacement. Au bout de chaque période où il est ainsi chargé, égale en minutes à son **Facteur-Résistance de Force (F.R.FOR.)**, il perd 1 point d'**Endurance**.

Pareillement, quand la charge d'un personnage atteint le quadruple de son **taux d'encombrement total**, il ne peut rien faire d'autre que de consacrer tous ses efforts à sa charge et à son mouvement. Sa vitesse est réduite à un quart ; et au bout de chaque période égale en minutes à son **F.R.FOR.**, il perd 2 points d'**Endurance**. Pour porter une charge supérieure encore, le personnage doit réussir un jet de **Volonté** au bout de chaque période égale en minutes

de temps de l'acte (selon les règles de base) dans lequel il réussit à décharger tout ou partie de sa charge. Si le jet réussit, le personnage peut porter à nouveau la charge. Si le jet échoue, le personnage ne peut porter la charge que pendant un quart de période.

ET VALE
Moral positif : +7 à +10 (selon les règles de base) dans lequel il réussit à décharger tout ou partie de sa charge. Si le jet réussit, le personnage peut porter à nouveau la charge. Si le jet échoue, le personnage ne peut porter la charge que pendant un quart de période.

à son **F.R.FOR.** Ce jet est ajusté normalement au moral, d'une part ; et d'autre part, à -1 par point d'encombrement supplémentaire. Le personnage perd un nombre de points d'**Endurance** égal à : nombre d'encombrement supplémentaires + 2.

Exemple. Le **taux d'encombrement total** d'Artighel est de 7. Si Artighel porte 14 points d'encombrement (28 kilos), il ne peut rien faire d'autre que de marcher à 1/2 vitesse, soit 6 mètres par round, en perdant 1 point d'**Endurance** toutes les 2 minutes (**F.R.FOR.** de 7 = 2). Si son encombrement atteint 28 (56 kilos), il ne peut plus avancer qu'à la vitesse de 3 mètres par round, et perd 2 points d'**Endurance** toutes les 2 minutes. Pour porter 1 point d'encombrement supplémentaire (2 kilos), il doit réussir un jet de **Volonté** à -1. S'il réussit, il avance encore pendant 2 minutes en perdant 3 points d'**Endurance** (De fait, Artighel est un personnage plutôt chétif).



de dés pour l'action envisagée de +1. Si l'action réussit, le point de moral n'est pas perdu ; si l'action échoue, le point de moral est perdu.

Exemple. Artighel se faufile le long d'une corniche à 10m de hauteur, une action typique d'**Acrobatie**. Artighel a -2 en **Acrobatie** et 14 en **Agilité**. L'action qu'il tente est de difficulté -2. L'ajustement final est donc : $(2) + (2) = -4$. Supposons le moral d'Artighel actuellement positif : +1. Il décide d'engager son point de moral dans cette action, et l'ajustement final en devient -3. 14 à -3 donne 49%. Si Artighel réussit, il conserve son point de moral ; s'il échoue, il le perd et son moral redevient neutre (zéro).

Gain et perte de moral. Le moral peut constamment être gagné ou perdu (dans les limites de -7/+7). Chaque événement «heu-

reux» peut faire croître le moral de 1 ou 2 points, à l'appréciation du Gardien des Rêves. De même, chaque désastre, chaque événement malheureux, démorallisant, peut le diminuer d'un ou deux points. C'est une question d'accord entre les joueurs et le Gardien des Rêves. Si les joueurs acceptent un gain de moral pour tel événement agréable ou heureux, ils sont obligés d'accepter une perte de moral quand survient quelque chose d'exactement contraire. S'ils refusent une perte de moral face à tel événement pénible, ils n'ont droit à aucun gain de moral quand survient l'événement heureux opposé.

Jets de Moral. Dans certain cas, il est plus logique (et plus rigoureux) de demander aux personnages de jouer un jet de Moral. On utilise pour cela 1d20. On commence

par ajouter 10 au moral actuel et, pour que le jet réussisse, il faut que le résultat du d20 soit égal ou inférieur à cette somme.

Exemple. Supposons d'abord à Artighel un haut moral : +3. S'il doit tirer un jet de Moral, il pratique ainsi : il ajoute 10 à son moral actuel, ce qui donne 15 (10 + 5 = 15) et joue 1d20. S'il obtient maintenant un résultat compris entre 1 et 15, son jet de Moral réussit... Supposons-le maintenant démoralisé avec un moral de -6. Il pratique de la même façon : (-6) + (10) = 4. Pour réussir son jet de Moral, le résultat de son d20 doit être compris entre 1 et 4 ; c'est beaucoup plus difficile.

Notez que le moral le plus bas (-7) donne toujours 15% de réussite, et que le moral le plus haut (+7) a toujours 15% d'échec. Un moral neutre (0) a 50% de réussite ou d'échec.

Situation heureuse. Un jet de Moral réussi augmente le moral de 1 point ; un jet de Moral manqué ne change rien.

Situation malheureuse. Un jet de Moral réussi ne change rien ; un jet de Moral

manqué baisse le moral de 1 point.

Situation neutre. Si le moral actuel est neutre ou négatif, un jet de Moral réussi l'augmente de 1 point ; un jet manqué ne change rien. Si le moral actuel est positif, un jet de Moral réussi ne change rien, un jet manqué le baisse de 1 point.

Jets de Volonté. Quand un personnage joue un jet de Volonté, il doit toujours préalablement commencer par un jet de Moral (selon les cas, la situation peut être heureuse, malheureuse ou neutre). Une fois le moral éventuellement réajusté, le jet de Volonté est toujours ajusté par l'ensemble du moral actuel.

Exemple. Artighel, moral actuel = +3, tente un jet de Volonté pour ne pas tomber inconscient. Il réajuste d'abord son moral : 10 + 3 = 13. Il obtient 8 sur 1d20, une réussite, mais comme la situation est malheureuse, cela ne change rien. Son moral reste à +3 et va servir d'ajustement à son jet de Volonté. Artighel a 8 en Volonté, et 8 + 3 donne 52%. Avec un 50 sur le d100, il réussit tout juste et ne s'écroule pas. Grâce à son moral!

Musique et moral. Le chant et la musique peuvent augmenter le moral des auditeurs (et du musicien). Quand un musicien a réussi sa performance, les auditeurs doivent jouer un jet d'Empathie ajusté à la qualité du morceau et de l'exécution. Si ce jet d'Empathie échoue, le moral augmente de +1 ; si le jet réussit, le moral ne varie pas (plus l'Empathie est haute, plus elle requiert une haute qualité de musique pour être touchée ; plus elle est basse, plus elle est susceptible d'être touchée par n'importe quelle musique). Si le musicien réussit à augmenter le moral d'au moins un auditeur, il gagne automatiquement 1pt de moral lui aussi. Le moral ne peut être augmenté par la musique qu'une seule fois par jour.

Exemple. Artighel entend un air de flûte. Le flûtiste joue bien et la qualité de la performance est 4. Artighel joue Empathie à -4. 13 à -4 = 39%. Un jet sur 1d100 donne 51. Le jet est manqué, donc Artighel est touché : son moral augmente de +1 (si le musicien avait joué une qualité inférieure, une qualité 1 par exemple, Artighel n'aurait pas été touché : 13 à -1 donne 58%).

LE STRESS

Chaque situation stressante apporte aux personnages qui la vivent un certain nombre de points de stress. Par l'intermédiaire du rêve, ces points vont pouvoir devenir des points d'expérience. Voir chapitre LE RÊVE. Le maximum qu'une situation stressante puisse apporter est 20 points. La plupart des situations n'apportent que de 1 à 10 points. L'évaluation du stress est quelque chose de trop subjectif pour qu'une véritable table de stress puisse être élaborée. C'est à chaque Gardien des Rêves d'évaluer à chaque fois le stress effectivement vécu par les personnages, en se souvenant que 20 est le maximum. De toutes les situations, il est évident que le combat et les situations où le personnage court un danger de mort réel, sont les plus stressantes.

Pour une situation identique, le stress peut être différent d'une fois sur l'autre. Si les personnages sont par exemple confrontés à une bande de Groins (voir chapitre LES CREATURES) et qu'un combat s'ensuit où les personnages sortent facilement vain-

queurs, ils gagneront tous, par exemple, 12 points de stress (parce que la victoire n'était pas forcément évidente). Mais si, quelques jours plus tard, ils tombent à nouveau sur une bande identique et qu'un combat victorieux s'ensuit encore, ils ne gagneront que 6 points de stress (parce que, cette fois, ils ont eu beaucoup moins peur, l'expérience précédente leur ayant montré que les groins ne sont pas, tout compte fait, si redoutables que ça!). De cette façon, il peut très bien arriver un jour où une rencontre (et un combat) avec un certain type de monstre cesse complètement d'être stressante (parce que les personnages sont sûrs de gagner). Mais que survienne une rencontre où le monstre précédemment jugé insignifiant pose brusquement un problème inattendu, et le stress revient.

Tous les personnages ayant vécu la même situation de stress reçoivent en principe un même nombre de points. Le Gardien des Rêves peut toutefois juger que la situation a été inégalement stressante pour les participants. Dans tel combat contre les loups affa-

més, il peut juger que le gentil troubadour inapte au combat qui s'est fait arracher un bout de jambe a été bien plus stressé que le colossal combattant qui a tué trois loupes d'un seul coup de hache sans subir lui-même la moindre éraflure ; et donc attribuer les points de stress en conséquence.



LA CHANCE

Chaque fois qu'un résultat, un évènement, une situation, dépend de la **chance pure** et non pas d'une compétence, le Gardien des Rêves peut demander à un joueur de tirer un jet de chance. Les jets de chance sont normalement ajustés à zéro ; mais si l'on estime la chance en question des plus improbables, ils peuvent être ajustés comme n'importe quel jet, de -10 à 0.

Exemple. Artighel arrive à la Grande Cité où il sait que réside actuellement Eldé. C'est jour de fête, Eldé peut fort bien être dehors. Artighel arrive sur la Grand Place. Qu'il joue maintenant un jet de chance. Supposons le jet réussi... et Artighel tombe sur son amie par le plus grand des hasards.

APPEL A LA CHANCE

Quand un personnage échoue dans une action, il a toujours le droit de faire appel à sa chance. Il joue alors un jet de chance et, si celui-ci est réussi, il peut recommencer le jet d'action précédemment échoué. En cas de réussite, le précédent échec est considéré comme n'ayant jamais eu lieu. En cas de nouvel échec, le personnage ne peut pas en appeler une seconde fois à sa chance, et il subit normalement les conséquences de l'échec.

Règles : chaque fois qu'un personnage fait appel à sa chance et que le jet de chance réussi lui permet de recommencer le jet d'action, sa caractéristique **Chance** baisse de 1 point. La chance ne pourra éventuellement remonter que selon les règles normales d'expérience.

Exemple. Artighel tente une escalade difficile. Son jet d'Escalade échoue, et pire, c'est un échec total ! Artighel doit tomber. Comme il est actuellement à 20 mètres de haut et qu'en contrebas se trouvent des rochers pointus, la chute va être douloureuse. Artighel fait appel à sa chance. Il réussit son jet de Chance. Il peut donc recommencer son jet d'Escalade. Cette fois, il échoue simplement, ce qui signifie qu'il ne progresse pas. Le round suivant, le jet d'Escalade réussit et Artighel continue à grimper. Artighel l'a échappé belle. Mais sa Chance est définitivement tombée de 11 à 10.

HEURES DE CHANCE ET DE MAL-CHANCE

Chaque jour, certaines heures sont bénéfiques, maléfiques ou neutres pour toutes les personnes nées à la même heure. De jour en

jour, ce ne sont pas les mêmes. Ainsi, aujourd'hui l'heure du Vaisseau peut être bénéfique pour toutes les personnes nées à l'heure de la Sirène, par exemple, tandis que

demain ce sera, par exemple encore, l'heure de l'Araignée qui sera favorable aux gens nés sous le signe de la Sirène.

Pour chaque «signe» ou heure de naissance,



il y a tous les jours : une heure très bénéfique (+4), deux heures bénéfiques (+2), une heure très maléfique (-4), deux heures maléfiques (-2) et six heures neutres. Les ajustements entre parenthèses s'appliquent aux jets de Chance.

Exemple. Artighel est né à l'heure du Château Dormant. Dans l'exemple précédent, il faisait appel à sa chance pour éviter une chute. Supposons que cette escalade ait lieu à l'heure de la Lyre et que, ce jour là, l'heure de la Lyre soit très bénéfique pour les natis du Château Dormant. Artighel bénéficie alors d'un +4 à son jet de Chance : 77% au lieu de 55% (si au contraire, l'heure avait été très maléfique pour le Château Dormant, sa chance n'aurait été que : $11 \div 4 = 33\%$).

POSITIONS ASTRALES

Chaque jour, le Gardien des Rêves détermine les positions astrales, c'est à dire qu'il établit quelles vont être les bonnes et les mauvaises heures pour chaque signe de naissance. Pour ce faire, il détermine le **nombre astral** du jour en jetant 1d12. Le résultat est valable pour toute la journée en cours, de l'heure du Vaisseau à l'heure du Château Dormant, et s'applique à toutes les heures de naissance. Le résultat de ce jet est ajouté au numéro de l'heure de naissance considérée, et, pour l'heure en question, le résultat final donne l'heure de chance optimale (très bénéfique). Si le résultat final dépasse 12, on retranche 12 pour obtenir une heure comprise entre la première et la douzième.

Exemple. Le résultat du d12 donne 7. C'est le **nombre astral** d'aujourd'hui. Pour déterminer quelle sera la meilleure heure de chance des natis du Château Dormant, par exemple, soit la 12^e heure, on ajoute ce nombre. $12 + 7 = 19$. Comme le résultat dépasse 12, on retranche 12. $19 - 12 = 7$. La septième heure est l'heure de la Lyre. Donc, aujourd'hui, pour tous les natis du Château Dormant, la 7^e heure, l'heure de la Lyre sera très bénéfique.

Eldé, la compagne d'Artighel est née à l'heure du Dragon, la 5^e heure. Aujourd'hui, la meilleure heure sera pour elle (et pour tous les natis du Dragon) : 7 (le même nombre astral) + 5 = 12, soit l'heure du Château Dormant.

Si demain le nombre astral est 4, la meilleure heure sera pour Artighel (Château Dormant, 12^e heure) : $12 + 4 = 16$, $16 - 12 = 4$, l'heure de la Couronne, la quatrième ; et pour Eldé (Dragon, 5^e) $5 + 4 = 9$, l'heure du Poisson Acrobate, la neuvième.

Une fois la meilleure heure déterminée, c'est à dire l'heure très bénéfique donnant un ajustement de +4, les autres heures significatives se déterminent aisément sur le cercle zodiacal :

- l'heure très maléfique (-4) est celle qui se trouve en opposition, autrement dit celle qui est diamétralement opposée à l'heure très bénéfique.

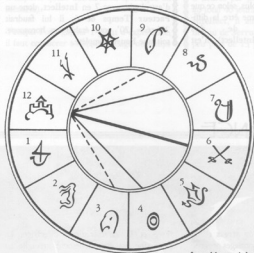
- les deux heures bénéfiques (+2) sont celles qui se trouvent en trigone, autrement dit celles qui se trouvent à 120° de l'heure très bénéfique.



- les deux heures maléfiques (-2) sont celles qui se trouvent en carré, autrement dit celles qui se trouvent à 90° de l'heure très bénéfique.

- toutes les autres sont neutres.

Exemple



Le tableau ci-dessous résume ces positions pour toutes les heures.

Soit l'heure du Château Dormant la meilleure heure (+4), l'heure des Epées diamétralement opposée (180°) est l'heure très maléfique (-4), les heures du Serpent et de la Couronne, situées à 120° de l'heure du Château Dormant, sont bénéfiques (+2), et les heures du Poisson Acrobate et du Faucon, situées à 90° de l'heure du Château Dormant, sont maléfiques (-2).

HEURES DE CHANCE ET MALCHANCE

	+4	+2	+2	-4	-2	-2
1	♄	♆	♃	♅	♁	♆
2	♆	♄	♆	♃	♆	♄
3	♁	♅	♄	♆	♄	♆
4	♆	♃	♆	♄	♄	♅
5	♆	♄	♆	♃	♆	♄
6	♄	♆	♆	♃	♆	♄
7	♅	♁	♄	♆	♄	♆
8	♃	♆	♆	♄	♄	♆
9	♆	♄	♆	♃	♆	♄
10	♆	♄	♆	♃	♆	♄
11	♄	♆	♆	♃	♆	♄
12	♆	♄	♆	♃	♆	♄

Horoscope. L'utilisation de la compétence **Astrologie**, jouée avec la caractéristique **Intellect** permet d'interpréter l'état du ciel pour un jour donné, autrement dit de savoir à l'avance quelles seront les heures de chance et de malchance pour chaque signe. L'interprétation du ciel est censée être faite par observation directe des étoiles. Autrement dit, un astrologue ne peut établir un horoscope que la nuit et si le ciel est suffisamment visible. Si les conditions sont mauvaises (ciel en partie invisible, à cause des nuages, par exemple) le jet d'**Astrologie** doit être ajusté à -1, -2 ou plus, selon ce que le Gardien des Rêves estime être la difficulté. Le jet de dés (**Astrologie/difficulté + Intellect**) n'est

pas joué par le joueur, mais par le Gardien des Rêves, secrètement. Si le jet est réussi, le Gardien des Rêves donne à l'astrologue le véritable **nombre astral** du jour considéré ; s'il échoue, le Gardien des Rêves lui donne volontairement un nombre erroné. L'astrologue ne peut jamais être absolument certain d'avoir interprété le ciel correctement. Pour établir l'horoscope d'une journée, il faut y consacrer un temps égal à : $20 \times \text{F.T. Intellect}$

Exemple. Si Artighel avait des notions d'astrologie, avec 7 en **Intellect**, donc un **Facteur Temps** de 6, il lui faudrait $20 \times 6 = 120'$ pour établir un horoscope, soit une heure complète.

Pour une durée de travail et une difficulté égales, l'astrologue peut établir l'horoscope du lendemain et du surlendemain. Pour établir ceux des 3^e et 4^e jours suivants il lui faut à nouveau consacrer un temps égal à : $20 \times \text{F.T. Intellect}$ et avec une difficulté supplémentaire de -1. Pour établir ceux des 5^e et 6^e jours suivants il faut à nouveau une durée identique, et la difficulté supplémentaire est de -2. Et ainsi de suite.

Exemple. Supposons Artighel astrologue. Il veut déterminer ses heures de chance pour dans dix jours. Il doit y consacrer $120'$ et la difficulté (en plus de celle due aux conditions de visibilité) est de -4.

EXPERIENCE

C'est par l'intermédiaire du stress et du rêve consécutif que les personnages progressent le plus en expérience, parfois spectaculairement (voir chapitre **LE RÊVE**). Mais l'expérience peut également être gagnée par apprentissage. Des points d'expérience sont immédiatement gagnés chaque fois qu'une action réussit dans les conditions suivantes :

La réussite est critique ou particulière et l'ajustement final du jet de dés est négatif.

Si l'une de ces conditions fait défaut, aucun point n'est gagné. Le nombre de points gagnés est égal à l'ajustement final.

Exemple. Artighel joue de la flûte. Comme il n'est pas très doué (niveau -1), il se choisit une difficulté zéro. Il joue donc **Empathie** à -1 et ses chances sont de 38%. Il obtient 12 sur 1d100, une réussite particulière. Les deux conditions sont réunies : réussite particulière et ajustement final négatif (-1), Artighel gagne de l'expérience. Il gagne autant de points que l'ajustement final, en l'occurrence 1 point.

Un peu plus tard, il joue un air difficile d'après une partition. C'est une difficulté imposée de -5. Artighel joue **Dextérité** à -6, ses chances sont de 28%. Il obtient 05 sur 1d100 : c'est encore une réussite particulière. Il gagne cette fois 6 points d'expérience.

Les points d'expérience ainsi gagnés doivent être partagés entre la compétence uti-

lisée et la caractéristique directrice. La moyenne est éventuellement arrondie au chiffre inférieur, mais 1 point minimum doit être mis dans la compétence.

Exemple. Dans le premier cas ci-dessus, Artighel doit mettre l'unique point d'expérience gagné en **Musique, flûte**. Dans le second cas, il doit en mettre 3 en **Musique, flûte** et 3 en **Dextérité**.

Aucun point ne peut directement être mis dans les caractéristiques dérivées de **Mêle, Lancer, Tir, et Dérivée**. Les points doivent être répartis le plus également possible dans les caractéristiques primaires qui les composent.

Exemple. Supposons qu'Artighel lance une dague avec un ajustement final de -4 et réussisse une particulière. Il a droit à 4 points d'expérience. 2 d'entre eux doivent être mis en **Dague de jet**, et les 2 autres doivent être répartis entre **Force, Vue et Dextérité** (les caractéristiques qui composent **Lancer**). Artighel choisit d'en mettre 1 en **Force** et 1 en **Dextérité**. Il n'a pas le droit de mettre les 2 dans la même. **Dérivée** est composée de **Agilité** et de **21-Taille**. La **Taille** étant la seule caractéristique qui ne peut être modifiée, les points gagnés en **Dérivée** doivent être répartis entre **Agilité** et, au choix du joueur, **Empathie** ou **Chance**.

Exemple. Pour augmenter son **Agilité**, actuellement de 14, Artighel a besoin de 10 points d'expérience en **Agilité**. Une fois

arrivé à 15, il lui en faudra 20 autres pour monter à 16.

Les tables suivantes résument les points d'expérience requis pour augmenter un niveau, et pour augmenter les caractéristiques.

niveaux	pts
--	-8
-7 à -4	5
-3 à 0	10
+1 à +4	20
+5 à +6	30
+7 à +8	40
+9 à +10	60
+11 et +	100

caractéristiques	pts
7-15	10
16	+20
17	+30
18	+40
19	+50
20	+60

Les caractéristiques dérivées (**Mêle, Tir, Lancer, et Dérivée**) augmentent dès que les caractéristiques qui les composent ont suffisamment augmenté pour que leur moyenne augmente aussi.

APPRENTISSAGE

Les compétences peuvent également être augmentées par apprentissage. Les compétences seulement, pas les caractéristiques. Les conditions devant être réunies sont :

du temps et un maître (+ éventuellement de l'argent pour payer le maître).

Maître. Le « maître » peut être n'importe quel personnage du moment qu'il maîtrise la compétence (au niveau 0 minimum) et qu'il la possède au moins 1 niveau au-dessus du niveau visé par l'élève.

Exemple. Artighel cherche un maître pour progresser en Serrurerie. Artighel a actuellement 3 niveaux en Serrurerie et

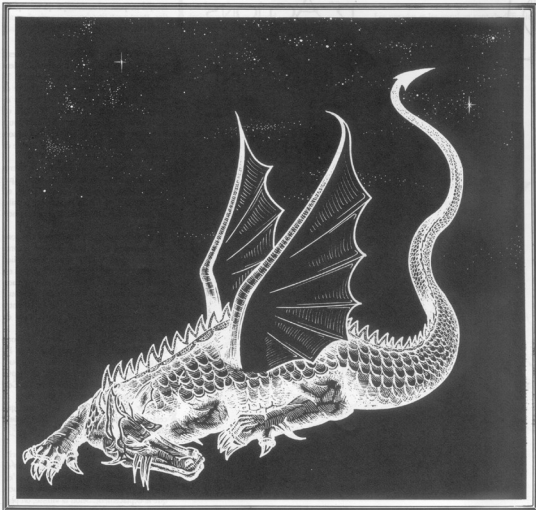
visé donc le niveau 4. Son maître peut être n'importe quelle personne ayant au minimum 5 niveaux en Serrurerie. Inversement, Artighel peut être le maître de tout élève ayant au plus 1 niveau en Serrurerie et visant le niveau 2.

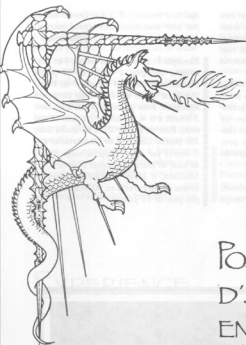
Le coût de l'apprentissage est trop variable pour qu'on en puisse fixer des règles précises. Les leçons peuvent être données gratuitement (par un ami, ou pour autre service rendu) ou au contraire être payées fort cher (si la compétence est peu courante ou pour n'importe quelle autre raison spécifique du scénario).

Temps. Pour gagner 1 point d'expérience, il faut consacrer à l'apprentissage un temps

égal à : $2 \text{ heures} \times \text{F.T.} \times \text{Intellect}$. 6 heures par jour maximum (une demie journée) peuvent être consacrées à l'apprentissage.

Exemple. Pour monter au niveau 4 en Serrurerie, Artighel a besoin de 20 points d'expérience. Artighel n'a que 7 en Intellect. Il est habile et adroit mais comprend lentement. Pour gagner 1 point, il lui faut : $2 \text{ heures} \times 6 = 12 \text{ heures}$ (un jour et une nuit). Pour en gagner 20, il lui faudra donc 240 heures. Comme il ne peut travailler que 6 heures par jour, l'apprentissage durera au total 40 jours. Si Artighel avait eu 15 en Intellect, il aurait assimilé le quatrième niveau de Serrurerie en 80 heures, soit un peu plus de 13 jours.





LE COMBAT

POSSIBILITES D' ACTIONS EN UN ROUND DE COMBAT

Dès que survient une situation de combat, le temps est divisé en rounds. 1 round = 6secondes. Dans un temps aussi bref, il ne peut être accompli qu'une quantité d'actions limitée.

Mouvement. On peut se déplacer à vitesse normale d'un nombre de mètres équivalent au facteur de vitesse, normalement 12 mètres. Si l'on se déplace d'un nombre de mètres supérieur à la moitié du facteur de vitesse (par exemple 7m pour VIT. 12), on ne peut attaquer en aucune façon au cours du round : ni mêlée, ni lancer, ni tir, ni sort ou sortilège. On reste par contre capable de parer et/ou esquiver.

Si l'on se déplace d'un nombre de mètres égal ou inférieur au facteur de vitesse (par exemple 6m ou moins pour VIT.12), on peut attaquer en fin de round. Les possibilités de parade et/ou d'esquive restent normales.

Un déplacement égal ou inférieur à sa zone d'engagement n'est pas considéré comme un déplacement. Un tel mouvement a lieu en début de round et le reste du round est considéré comme un round sans déplacement. La zone d'engagement de toute créature est un cercle dont elle est le centre et dont le rayon est égal à sa hauteur en mètres.

Exemple. Artighel fait 1m40. Sa zone d'engagement est un cercle autour de lui de 1m40 de rayon. Cela signifie que toute créature se trouvant à 1m40 de lui (1m40 ou moins) se trouve engagée avec lui. Cela signifie également qu'Artighel peut se déplacer chaque round de 1m40 sans que cela soit compté comme un déplacement réel.

Durant un round, on peut courir ou sprinter (voir chapitre L'ACTION). Dans ce cas, aucune attaque d'aucune sorte n'est possible, non plus qu'aucune action autre que le déplacement. Selon la vitesse, on peut

encore esquiver et/ou parer, mais avec une difficulté accrue.

Les déplacements ont toujours lieu en fin de round. De fait, ils commencent bel et bien en début de round, mais comme la destination n'est atteinte qu'en fin de round, ils sont toujours considérés comme ayant lieu en *extenso* en fin de round.

Attaquer. On peut commencer à lancer un sort ou un sortilège, ou le continuer (voir chapitre **LE RÊVE**). On peut attaquer avec une arme de trait, ou avec une arme de jet, ou en mêlée. On peut parer et/ou esquiver.

Règles générales. Un personnage ne peut normalement attaquer qu'une seule fois par round, quel que soit le mode d'attaque. C'est à dire une seule flèche, une seule pierre, un seul coup de hache ou d'épée, etc., ces choix étant mutuellement exclusifs. D'autre part, une arme quelle qu'elle soit ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours de chaque round, soit pour parer, soit pour attaquer. Dans ces limites, on peut

éventuellement parer une ou deux fois et esquiver une fois au cours de chaque round.

Donc en résumé (à condition d'avoir les armes nécessaires) : on peut attaquer une fois et parer une fois et esquiver une fois, ou bien parer deux fois et esquiver une fois (si l'on pare deux fois, c'est obligatoirement avec deux armes différentes).

Exemple. Confronté à un garde, Artighel doit combattre. Le garde est armé d'une masse et d'un bouclier ; Artighel ne possède qu'une épée. Artighel attaque à l'épée au début du premier round. Durant le reste de ce round, il ne pourra pas attaquer une seconde fois ni se servir à nouveau de son épée, pour parer la riposte du garde. Si le garde riposte, Artighel ne pourra qu'esquiver. Le garde en revanche a deux possibilités face au coup d'épée d'Artighel : le parer avec son bouclier ou l'esquiver. Il pourrait éventuellement parer avec sa masse, mais il est évident qu'il préférera consacrer à l'attaque le seul usage de sa masse auquel il ait droit pendant ce round.

Note. Certaines créatures non humaines peuvent dans certains cas, attaquer deux fois par round. Voir chapitre **LES CRÉATURES**.

Compétences et caractéristiques

Les attaques des armes de trait se jouent avec la caractéristique **Tir**. Les attaques avec les armes de jet se jouent avec la caractéristique **Lancer**. On ne peut pas parer avec ces armes. Les attaques avec toutes les armes de mêlée, de même que les attaques en corps-à-corps (combat sans armes) et toutes les parades (avec les armes pouvant parer et les boucliers) se jouent avec la caractéristique **Mêlée**. Toutes les esquives se jouent avec la caractéristique **Dérobée**.

Les attaques de **Tir** et de **Lancer** sont de difficultés imposées.

Les attaques de **Mêlée** sont de difficultés libres.

Les parades et les esquives sont de difficultés imposées.



LE ROUND

Chaque round est décomposé de la façon suivante :

- Déclaration d'intention
- Effet des sorts ou sortilèges mis en oeuvre au plus tôt le round précédent
- Tir des armes de trait
- Lancer des armes de jet
- Combat en mêlée
- Déplacement
- Action, éventuellement combat, de fin de round
- Perte d'Endurance et/ou perte de points de Vie dues aux précédentes blessures.

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

Déclaration d'intention. Au début de chaque round, chaque joueur indique clairement ce que son personnage va faire ou tenter de faire durant le round en cours. S'il veut lancer un projectile, par exemple, il doit préciser sur quelle cible. Le Gardien des Rêves indique de la même façon les intentions des créatures ou personnages qu'il contrôle (personnages non joueurs). Ensuite, lors de la résolution du round proprement dit, chacun est obligé de s'en tenir à son intention déclarée. Les actions déclarées peuvent être annulées (si elles sont devenues inutiles) mais en aucun cas modifiées.

INITIATIVE

Les armes de trait ont priorité sur les armes de lancer qui, à leur tour, ont priorité sur les armes de mêlée. Toutefois, pour que les armes de trait et/ou de lancer aient l'initiative, il faut que le trait ou le projectile soit prêt au début du round. Si, par exemple, au moment de la déclaration d'intention, la flèche est encore dans le carquois ou la dague au fourreau, l'attaque ne pourra au plus tôt être réalisée qu'en fin de round.

Si plusieurs armes de trait ou de lancer entrent en concurrence lors de leurs phases d'attaque respectives, une initiative est déterminée aléatoirement.

Lors du premier round de rencontre entre deux armes de mêlée (round d'engagement), c'est l'arme la plus longue qui a l'initiative. Tous les rounds suivants, l'initiative est déterminée aléatoirement. Il en va de même au premier round quand les armes sont de longueurs sensiblement égales. L'initiative aléatoire est déterminée de la

même façon pour toutes les compétences de combat : $1d6 + \text{Facteur d'Initiative}$. Le résultat le plus haut gagne l'initiative. Pour les armes de trait et/ou de lancer, si les résultats sont finalement égaux, les projectiles partent en même temps ; pour les armes de mêlée, le round est nul (les combattants se cherchent, mais ne trouvent d'ouverture ni l'un ni l'autre).

En cas de mêlée inégale (2 ou plus combattants contre un), chaque membre du groupe le plus nombreux ajoute à son facteur d'Initiative autant de fois $1d4$ que leur nombre est supérieur à un.

Facteur d'initiative. Il est obtenu en ajoutant le niveau de compétence de l'arme utilisée à la caractéristique directrice divisée par deux (éventuellement arrondie au chiffre inférieur) :

Niveau + $1/2$ caractéristique

Exemple. Artighel a 10 en Mêlée et 2 niveaux en Dague. Son facteur d'Initiative pour la dague est donc : $10/2 + 2 = 7$. Le garde qu'il affronte a 9 en Mêlée et 5 niveaux en Masse, facteur d'initiative 9. Durant le premier round, c'est automatiquement le garde qui a l'initiative puisque que la masse est plus longue que la dague. Le second round, et les suivants s'il y a lieu, chacun des protagonistes ajoutera le résultat de $1d6$ à son facteur d'initiative. Artighel obtient 4. $4 + 7 = 11$. Le garde obtient 3. $9 + 3 = 12$. C'est encore le garde qui a l'initiative. Survient un second garde, qui se joint à la mêlée. L'arrivant a automatiquement l'initiative puisqu'il s'agit à nouveau d'un round d'engagement et que sa masse est l'arme la plus longue. Le premier garde, quant à lui ajoutera à son facteur d'initiative $1d6 + 1d4$. Les rounds suivants, les deux gardes ajouteront $1d6 + 1d4$ à leur facteur d'initiative. Il est probable qu'Artighel n'aura jamais l'initiative. Si un troisième garde arrivait, les trois ajouteraient à leur facteur d'initiative $1d6 + 2d4$.

TIR ET LANCER

Les difficultés sont imposées. Elles dépendent de la distance et de l'activité de la cible.

Ajustements dus à la distance

Portée courte	0
Portée moyenne	-1
Portée longue	-3
Portée très longue	-5

Taille humaine	0
Taille chien	-1
Taille chat	-3
Taille souris	-5

Immobilie	+1
Activité moyenne (mêlée)	-3
Grande activité (sprint)	-5

Ces ajustements sont cumulatifs.

Exemple. Un chat (-3) bondissant (-5) à longue portée (-3) = 11.

La table ci-dessus ne fournit évidemment qu'une idée générale. Les ajustements peuvent être modulés selon les cas particuliers.

Ici encore, les portées peuvent être modulées par les Gardiens des Rêves désirant faire entrer en jeu la qualité des armes ou des différences telles que, par exemple, entre l'arbalète légère et l'arbalète lourde, l'arc droit et l'arc composé.

Portée des armes de trait

	courte	moyenne	longue	très longue
FRONDE	1-30m	31-60m	61-80m	81-90m
ARC	1-40m	41-60m	61-90m	91-140m
ARBALETE	1-40m	41-60m	61-100m	101-140m

Portée des armes de jet

Force du lanceur	courte	moyenne	longue	très longue
6-8	1-6m	7-8m	9-11m	12-13m
9-11	1-8m	9-11m	12-13m	14-15m
12-13	1-11m	12-13m	14-15m	16-17m
14-15	1-13m	14-15m	16-17m	18-20m
16-17	1-15m	16-17m	18-20m	21-25m
18-20	1-17m	18-20m	21-25m	26-30m

Ces portées s'appliquent à toutes les armes de jet.

PARADE ET ESQUIVE DES TRAITS ET PROJECTILES

Les projectiles lancés peuvent être esquivés et/ou parés avec un bouclier. Ce n'est toutefois possible que si le défenseur voit son attaquant le viser. La parade n'est possible qu'avec un bouclier.

Les projectiles propulsés (flèches, pierres de fronde) ne peuvent pas être esquivés. Ils ne peuvent être que parés avec un bouclier. Là encore, il faut que l'attaque soit visible. Les difficultés de parade et/ou d'esquive sont imposées. Elles dépendent du type de projectile, du bouclier utilisé et de l'activité actuelle du défenseur.

PARADE DES PROJECTILES

Lasso, filet	0
Foutt	-1
Hache	-2
Dague, javeline	-3
Pierre de fronde	-4
Flèche, carreau	-5
Bouclier léger	-2
moyen	0
lourd	+1

ACTIVITE DEFENSEUR

Immobile et pret	0
Activité moyenne	-3
Grande activité	-5

Ces ajustements sont cumulatifs.

- Exemple. Parer une flèche (-5) avec un bouclier léger (-2) en bondissant par dessus une haie (-5) = -12.

Les ajustements ci-dessus ne fournissent naturellement qu'une idée générale et peuvent être modulés selon les cas particuliers.

MELEE

Les difficultés sont libres pour l'attaquant et imposées pour le défenseur. Un round de mêlée se compose normalement d'une attaque, suivie d'une parade ou

d'une esquive ; puis d'une riposte, elle-même suivie d'une parade ou d'une esquive. C'est à dire que l'attaquant devient le défenseur, et vice-versa. L'initiative est déterminée à chaque round (longueur de l'arme ou jet de dé) pour savoir qui commence par être l'attaquant.

L'attaquant choisit librement un niveau de difficulté entre 0 et -10. S'il échoue, son attaque est nulle. S'il réussit, le défenseur doit parer ou esquiver un niveau de difficulté identique. Si la parade ou l'esquive réussit, l'attaque est nulle. L'ex-défenseur devenu attaquant choisit à son tour, librement, un niveau de difficulté entre 0 et -10. Et ainsi de suite.

Exemple. Le garde a l'initiative. Il choisit un niveau de difficulté -5. Comme il a 9 en Mêlée et 5 niveaux en Masse, ses chances sont de 45%. Il obtient 40 sur 1d100. Son attaque est en voie de réussir. Artighel choisit d'esquiver (il réserve sa dague pour riposter). Il devra esquiver une difficulté -5, celle choisie par le garde. $(+3) + (-5) = -2$. 14 (Dérobée) à -2 donne 56%. Il obtient 50 sur 1d100 et esquive victorieusement le coup de masse. C'est son tour d'attaquer. Il se contente d'un niveau 0. Ses chances sont de : $(0) + (+2) = +2$; $10 \div +2 = 60\%$. Il obtient 72 sur 1d100. Malgré sa prudence, son attaque manque. Fin du round.

AJUSTEMENTS DÛS AUX CONDITIONS

Il y a de nombreux cas où les niveaux de difficultés choisis sont modifiés par des ajustements supplémentaires dus aux conditions de l'attaque ou de la défense. Ces ajustements ne s'appliquent qu'une seule fois, soit à l'attaque, soit à la défense, le défenseur devant toujours réagir au niveau de difficulté imposé (quand l'attaquant bénéficie d'un haut bonus, il choisit généralement une haute difficulté de façon à ce que ses chances restent bonnes mais que les chances de parade du défenseur deviennent infimes).

Défenseur surpris de dos

L'attaquant a automatiquement l'initiative, un bonus de +6 à l'attaque, un bonus de +10 aux dommages. Le défenseur ne peut ni esquiver, ni parer, ni riposter.

Défenseur surpris (embuscade)

L'attaquant a automatiquement l'initiative, un bonus de +4 à l'attaque, un bonus de +5 aux dommages. Le défenseur ne peut ni parer, ni riposter ; il peut esquiver.

Défenseur de dos, non surpris

L'attaquant a automatiquement l'initiative, un bonus de +2 à l'attaque, un bonus de +2 aux dommages. Le défenseur ne peut ni parer, ni riposter ; il peut esquiver.

Défenseur sonné

L'attaquant a automatiquement l'initiative et un bonus de +1 aux dommages. Le défenseur peut agir mais doit, pour toutes ses actions, obtenir au minimum une réussite significative (50% des chances de réussite).

Défenseur à terre

L'attaquant a un bonus de +4 à l'initiative, un bonus de +3 à l'attaque et un bonus de +2 aux dommages. Le défenseur peut parer/esquiver normalement la difficulté imposée ; il peut attaquer avec un malus de -6 et un malus de -2 aux dommages.

Défenseur se relevant

L'attaquant a automatiquement l'initiative, un bonus de +2 à l'attaque et un bonus de +1 aux dommages. Le défenseur peut parer, mais ne peut ni esquiver ni riposter.

Défenseur se désengageant

L'attaquant a automatiquement l'initiative. Le défenseur ne peut ni parer ni riposter (faute de quoi il reste engagé). Il peut esquiver.

Attaque en force ou charge

L'initiative est déterminée par l'arme la plus longue. L'attaquant a un bonus de +4 à l'attaque et de +2 aux dommages ; il ne peut pas esquiver ; il peut parer avec un malus de -4.

Feinte

La feinte est déclarée au moment où le combattant qui possède l'initiative doit attaquer. De fait, il renonce volontairement à son initiative et commence par subir l'attaque qu'il peut parer/esquiver normalement. Quand vient son tour de riposter, il a droit à un bonus de +1 à l'attaque et de +1 aux dommages. Pour feindre, il faut donc d'abord gagner l'initiative, puis y renoncer.

NOTE GENERALE SUR LES AJUSTEMENTS DÛS AUX CONDITIONS

Ces ajustements ne sont pas cumulatifs. Dans tous les cas, on ne peut appliquer qu'un seul d'entre eux. Il est impossible, par exemple, de cumuler Défenseur surpris de dos/Attaque en force/Feinte.

Désengagement

En mêlée, tout personnage situé dans la zone d'engagement d'un autre personnage est considéré engagé. Pour se retirer du combat, pour se désengager, il faut : renoncer à l'initiative, à l'attaque et à la parade. Seule l'esquive est possible. Si à la fin du round, le personnage désirant se désengager n'a : ni attaqué, ni paré, ni été touché, il est censé s'être désengagé au cours du round et peut se trouver maintenant à une distance de son adversaire égale au maximum à 3 fois sa propre zone d'engagement.

Exemple. Face au garde, Artighe pense qu'il est maintenant grand temps de rompre le contact et de fuir. Il déclare (lors de la déclaration d'intention) vouloir se désengager pendant le round. Sa seule action possible sera l'esquive. A la fin du round, il a réussi à esquiver sans être touché. Il peut maintenant se trouver à 4m20 du garde (3 fois 1m40).

Parades et esquives spéciales.

Comme pour toutes les compétences, une attaque critique doit être parée/esquivée avec une réussite particulière au minimum; une attaque particulière avec une signifi- ficative au minimum. Si la parade et/ou l'esquive est réussie mais insuffisamment, elle est considérée comme ayant échoué (le défenseur a toujours droit à un jet de Chance qui, s'il réussit, lui permet de tenter l'esquive/parade comme si le précédent jet de dés n'avait pas eu lieu; mais il doit toujours obtenir le degré de réussite exigé).

REUSSITES SPECIALES

Significative. Sauf les cas où elle est obligatoire pour obtenir le succès, une réussite significative n'a aucun effet particulier dans les combats.

Particulière. Une attaque particulière non parée/esquivée donne un bonus de +5 aux dommages.

Critique. Une attaque critique non parée/esquivée donne un bonus de +10 aux dommages.

Echec total. Quand l'attaquant obtient un échec total, il commet une maladresse. Le genre de maladresse commise dépend essentiellement de la situation; c'est au Gardien des Rêves d'en juger. Il peut simplement considérer que le fauteur de la maladresse est l'équivalent de esonné pour la fin du round en cours et toute la durée du round suivant, ou bien guider son jugement d'après les tables suivantes. Ces tables n'indiquent qu'un petit nombre de mal- adresses et peuvent être étendues par des Gardiens des Rêves soucieux de plus de détails et de vérité.

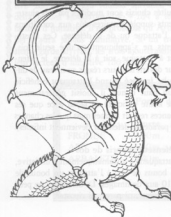
2d10 Maladresses d'attaques en Mêlée

- 2 Le maladroït se blesse lui-même et joue un jet d'Encaissement à -2 net*.
- 3 Même chose. Jet d'Encaissement à -4 net*.
- 4 Même chose. Jet d'Encaissement à -6 net*.
- 5-6 Le maladroït tombe. Peut se relever au round suivant.
- 7-9 Le maladroït perd son arme, qui tombe à ses pieds.
- 10-12 Le maladroït perd son arme, qui tombe 1d4 mètres de lui.
- 13 Le maladroït s'empêtre. Malus de -4 à sa prochaine action.
- 14 Même chose. Malus de -6 à sa prochaine action.
- 15-16 Le maladroït doit jouer un jet de résistance pour son arme; si le jet échoue, l'arme se brise.
- 17 Le maladroït touche un ami situé à moins de 2m50. L'ami est surpris et ne peut ni parer ni esquiver. Les dommages sont normaux.
- 18-19 Le maladroït se blesse lui-même et joue un jet d'Encaissement à 0 net*.
- 20 Le maladroït se blesse lui-même et joue un jet d'Encaissement à +2 net*.

*jet d'Encaissement net = sans compter les bonus aux dommages dus à l'arme et à la Force et Taille du combattant.

2d10 Maladresses avec les armes de Tir & Lancer

- 2-3 Le maladroït laisse tomber son arme, à ses pieds.
- 4-6 Le maladroït perd son arme, qui tombe à 1d4 mètres.
- 7-9 Le maladroït perd l'équilibre et tombe.
- 10-11 Le maladroït s'empêtre. Malus de -4 à la prochaine action.
- 12-13 Le maladroït s'empêtre. Malus de -6 à la prochaine action.
- 14-15 Le maladroït doit jouer un jet de résistance pour son arme; si le jet échoue, l'arme est inutilisable (ou se brise).
- 16 Le maladroït touche un ami situé à portée normale, dans un secteur de 90 à sa droite.
- 17 Le maladroït touche un ami situé à portée normale, dans un secteur de 90 à sa gauche.
- 18-19 Le maladroït touche un ami situé à portée normale, dans tout le secteur de 180 en face de lui.
- 20 Le maladroït perd l'équilibre, tombe et se blesse. Son jet d'Encaissement est à 0 net.



CORPS A CORPS ET ARMES NATURELLES DES CREATURES

Considérer en cas de maladresse que l'attaquant est l'équivalent de sonné pour la fin du round en cours et le round suivant.

ACTIONS DE FIN DE ROUND

Après la résolution des déplacements, les personnages qui ne se sont déplacés que de la moitié ou moins de leur potentiel de mouvement, peuvent encore agir. Ces actions se font dans le même ordre et selon les mêmes règles que celles ayant eu lieu au cours du round proprement dit.

LES DOMMAGES

Dès qu'un personnage ou une créature manque une parade ou une esquive, quel que soit le type d'attaque, il subit immédiatement des dommages. Les dommages sont enregistrés sous forme de :

- Perte de points d'Endurance
- Blessures (légères, graves ou critiques)
- Perte de points de Vie

Ils dépendent de : la Taille et la Force de l'attaquant (bonus aux dommages personnel), son arme (bonus aux dommages de l'arme), le type de réussite (normale, particulière ou critique), les conditions (par exemple, surpris, feinte, charge...).

Tout ces éléments sont exprimés par des bonus. Additionnés, les divers bonus applicables à la situation donnent le bonus aux dommages final de l'attaque. Ce bonus final est alors ajouté au jet d'Encaissement du défenseur.

Bonus personnel dû à la Taille et à la Force : voir chapitre LES PERSONNAGES.

Bonus dû à l'arme : voir chapitre L'EQUIPEMENT.

Bonus de réussite :
réussite particulière + 5
réussite critique + 10

Bonus de conditions :

Défenseur surpris de dos	+10
Défenseur surpris (embuscade)	+5
Défenseur de dos, non surpris	+2
Défenseur sonné	+1
Défenseur à terre	+2
Défenseur se relevant	+1
Attaque en force ou charge	+2
Feinte	+1



JET D'ENCAISSEMENT

Le personnage touché joue 2d10 (deux dés à dix faces additionnés) en s'efforçant (!) de faire le plus bas possible. Au résultat obtenu est ajouté le bonus aux dommages final de l'attaquant, puis est retranchée la protec-

tion due à l'armure s'il y a lieu. Et le résultat final est alors comparé à la Table des Blessures.

TABLE DES BLESSURES

1-10	Contusions, éraflures
11-15	Blessure légère
16-19	Blessure grave
20 +	Blessure critique

Exemple. Artighel réussit à donner un coup de dague à son adversaire, et c'est même une réussite particulière. L'homme est vêtu de cuir souple : indice de protection = 1d2. Le bonus aux dommages de la dague est +1 ; le bonus personnel d'Artighel est -1 ; total = 0. Le bonus de réussite (réussite particulière) est +5. L'adversaire d'Artighel encaisse le coup de dague en jouant 2d10. Il obtient 11. $11 + 0 + 5 = 16$. Et 16 = Blessure grave. Mais le cuir souple peut protéger. L'homme joue 1d2 et obtient 1. $16 - 1 = 15$. Et 15 = Blessure légère. Grâce à son pourpoint de cuir souple, l'adversaire d'Artighel ne reçoit donc en définitive qu'une blessure légère ; mais le pourpoint est déchiré.

1-10 Contusions, éraflures

Tout personnage ou créature peut recevoir un nombre «illimités» de Contusions, éraflures. Ce type de dommage coûte à chaque fois 1d4 points d'Endurance, qui sont soustraits immédiatement.

11-15 Blessure légère

Tout personnage ne peut recevoir que 5 blessures légères. La sixième fois que le résultat final du jet d'Encaissement indique ce type de dommage, il est considéré un degré au-dessus, soit une blessure grave. Chaque blessure légère coûte 1d6 points d'Endurance, qui sont soustraits immédiatement.

16-19 Blessure grave

Tout personnage ne peut recevoir que 2 blessures graves. La troisième fois que le résultat final du jet d'Encaissement indique ce type de dommage, il est considéré un degré au-dessus, soit une blessure critique. Chaque blessure grave coûte 2d6 points d'Endurance et 2 points de vie, qui sont

soustraits immédiatement. Qui plus est, le personnage atteint d'une blessure grave perd automatiquement 1 point d'Endurance à la fin de chacun des rounds suivants. Cette perte de round en round dure jusqu'à ce que le personnage soit soigné (voir chapitre LA SANTE) ou qu'il tombe inconscient. A ce moment, il perd encore 1 point de Vie. Un personnage atteint de 2 blessures graves perd automatiquement 2 points d'Endurance par round.

20 + Blessure critique

Tout personnage ou créature ne peut recevoir qu'une seule blessure critique. La seconde fois que le résultat final du jet d'Encaissement indique ce type de dommage, le personnage meurt immédiatement. Tout personnage atteint d'une blessure critique tombe à terre, avec son Endurance réduite à zéro. Si le résultat final du jet d'Encaissement est 20 tout juste, il perd 4 points de Vie ; si le résultat est 21, il en perd un de plus, soit 5 points de Vie ; si le résultat est 22, il en perd deux de plus ; si le résultat est 23, il en perd trois de plus, et ainsi de suite. Qui plus est, à la fin de chacun des rounds suivants, il devra réussir un jet de Vie ou perdre à nouveau 1 point de Vie. Ceci dure jusqu'à ce que le personnage soit soigné ou qu'il meure, ayant dépassé son seuil négatif maximal.

Quand un personnage atteint d'une blessure critique reçoit encore une autre blessure, la perte d'Endurance qu'il devrait subir est traduite en perte de points de Vie. Une blessure légère, par exemple, reçue après une blessure critique, coûte une perte supplémentaire de 1d6 points de Vie.

JETS D'ENCAISSEMENT

À la fin de chaque round où le personnage a perdu au moins 2 points d'Endurance, un jet d'Endurance doit être tenté. On utilise pour cela 1d20. Si le résultat du jet est égal ou inférieur au nombre actuel de points d'Endurance, le jet est réussi et le personnage peut continuer à agir normalement. Si le résultat est supérieur au nombre actuel de points d'Endurance, le personnage est sonné. Quel que soit le nombre actuel de points d'Endurance, un résultat de 20 est toujours un échec.

Zéro point d'Endurance

Quand un personnage reçoit une blessure critique ou doit perdre plus de points d'Endurance qu'il n'en possède, par exem-

ple s'il en a 5 et si une blessure grave (266) lui en fait perdre 8, il s'écroule automatiquement, avec son **Endurance** réduite à zéro. Puis il sombre dans l'inconscience, à moins qu'il ne réussisse un jet de **Volonté**. Quand l'**Endurance** est réduite à zéro, le seul bénéfice d'un jet de **Volonté** réussi est de rester conscient ; mais on est incapable d'agir.

Quand une perte d'**Endurance** réduit tout juste l'**Endurance** d'un personnage à zéro, il doit en principe s'écrouler de la même façon. Il peut cependant tenter de lutter par un effort de volonté pour conserver un ultime point d'**Endurance**. Si le jet de **Volonté** réussit, le personnage conserve 1 point d'**Endurance** ; s'il échoue l'**Endurance** est réduite à zéro et le personnage s'écroule. Avec 1 point d'**Endurance**, le personnage est normalement capable d'agir. Ce jet de **Volonté** doit être joué et ne peut être joué que chaque fois que l'**Endurance** atteint tout juste zéro. En cas de perte d'**Endurance** automatique due à une blessure grave, il est donc joué à la fin du round.

JETS DE VOLONTÉ

Un jet de Moral doit préalablement être joué avant chaque jet de **Volonté** pour ajuster éventuellement le Moral (voir chapitre L'ACTION). Puis, sur la Table de Résolution, le jet de **Volonté** est joué en prenant pour difficulté : le moral actuel (positif, neutre ou négatif) et le nombre de points de Vie perdus. Une réussite permet selon les cas (voir ci-dessus) de conserver un dernier point d'**Endurance** ou de rester conscient (quoiqu'incapable d'agir). Une réussite critique ou particulière augmente en outre le moral de 1 point, tandis qu'un échec total le diminue de 1.

Exemple. Artighel a reçu une blessure grave. Il a perdu 2 points de Vie ; et son **Endurance** diminue de round en round. Voici venu le round où elle devrait atteindre zéro. Pour conserver quand même un point d'**Endurance**, Artighel tente un jet de **Volonté**. Supposons-lui actuellement un moral de +3. Il joue d'abord un jet de moral : $10 + 3 = 13$. Il joue 1d20 et obtient 9 : son moral ne baisse pas. Son jet de **Volonté** sera donc ajusté ainsi : $+3$ (de moral) $+2$ (de points de Vie) $= +1$. Artighel a 8 en **Volonté** et $8 + 1$ donne 44%. Avec un 06 (réussite particulière), non seulement il conserve 1 point d'**Endurance**, mais son moral augmente de 1 et passe à +4. Naturellement, tout devra être recommencé au round suivant, jet de Moral comme jet de **Volonté**.

INCONSCIENCE

Chaque fois qu'un personnage tombe inconscient pour quelque raison que ce soit, il perd 1 point de Vie. Ce point de Vie perdu s'ajoute à ceux éventuellement perdus à cause des blessures.

Retour à la conscience Voir chapitre LA SANTE

PERSONNAGE SONNÉ

Un personnage qui, ayant perdu 2 ou plusieurs points d'**Endurance** au cours du même round, tente un jet d'**Endurance** et le manque, est **sonné**. Le jet d'**Endurance** doit être tenté immédiatement après la perte des points, c'est à dire aussitôt après la blessure, le choc ou la perte automatique (dans le cas de 2 blessures graves). L'état **sonné** dure jusqu'à la fin du round suivant. Si un personnage est **sonné** en début de round, il l'est pour la fin du round en cours et tout le round suivant ; s'il est **sonné** en fin de round, il l'est pour tout le round suivant. Tant que dure l'état **sonné**, le personnage est soumis aux restrictions suivantes :

- Sa Vitesse est réduite de moitié, il ne peut ni courir ni sprinter.
- Il n'a jamais l'initiative.
- Il peut tenter d'agir, mais toutes ses actions doivent au minimum obtenir une réussite **significative**. Une réussite critique ou particulière seront pareillement considérées comme des réussites normales. Une réussite normale sera considérée comme un échec normal. Si un échec est obtenu, il est considéré comme un échec total.



JETS DE VIE

A la fin de chaque round suivant une **blessure critique**, un jet de Vie doit être tenté. On utilise pour cela 1d20. Si le résultat du jet est égal ou inférieur au nombre actuel de points de Vie, le jet est réussi et aucun point de Vie supplémentaire n'est perdu. Si le résultat du jet est supérieur au nombre actuel de points de Vie, le jet est manqué et le nombre de points de Vie diminue encore de 1. Un 20 est toujours un échec et signifie que plus est la **mort immédiate**. Un 1 est toujours une réussite, mais sa signification dépend du nombre actuel de points de Vie. Si ce nombre est encore supérieur à 1, un résultat de 1 signifie l'arrêt du « compte à rebours » pendant un nombre d'heures égal au F.T.CONST. du blessé, temps pendant lequel aucun jet de Vie n'a besoin d'être tenté ; après quoi il recommence si le blessé n'a pas été soigné entre temps. Si le nombre de points de Vie est 1, 0 ou négatif, un résultat de 1 indique simplement qu'aucun point supplémentaire n'est perdu ; et de fait, il est maintenant obligatoire à chaque fois de réussir à jouer 1. Dans tous les cas, dès que le blessé est soigné, le « compte à rebours » s'arrête définitivement.

AJUSTEMENT GENERAL

QUAND LE NOMBRE ACTUEL DE POINTS DE VIE D'UN PERSONNAGE EST INFÉRIEUR À SON PROPRE SCORE INITIAL DE POINTS DE VIE, TOUTES SES ACTIONS PHYSIQUES ET MENTALES, Y COMPRIS SES JETS DE RÊVE POUR LA MAGIE ET SES JETS DE CONSTITUTION, SONT AJUSTÉS D'UN MALUS ÉGAL À LA DIFFÉRENCE.



Note. Les jets de Chance ne sont jamais ajustés par la perte des points de Vie. D'autre part, les jets de Chance permettant de retenir un jet manqué ne s'appliquent ni aux jets d'**Endurance** ni aux jets de Vie. Ils peuvent par contre s'appliquer aux jets de **Volonté**.

Résistance des armes et des armures

Les armes et les armures ne sont ni inusables ni incassables. Certains chocs peuvent les détériorer ou les briser. Les règles précises de détérioration des armes et des armures sont données au chapitre L'EQUIPEMENT.

Protection des armures

Les règles de Rêve de Dragon permettent d'évaluer les blessures que d'une façon générale (légère, grave, etc) sans entrer dans la complication d'une localisation exacte

(bras, poignet, menton, orteil, etc), les armures fonctionnent à leur tour de façon globale. Mais comme il est vrai que le corps du combattant n'est pas protégé partout identiquement, la protection des armures est également variable.

Chaque sorte d'armure est représentée par un jet de dé : son indice de protection. Une cotte de mailles de bonne qualité, par exemple, a un indice de protection de $1d6+1$, ou même, si elle est très abîmée, $1d6-1$ ou $1d6-2$. $1d6-6$ signifie qu'il n'en reste plus rien qu'un petit tas de mailles.

Chaque fois qu'une armure peut protéger son possesseur, l'indice de protection est joué ; et le résultat, la protection, est soustrait du résultat du jet d'encaissement.

Exemple. Artighel décide qu'il ne fera désormais plus un pas sans une armure de cuir rigide. Il en trouve une dont l'indice de protection est $1d4$.

Et le voici à nouveau pris dans un combat.

Cette fois, il encaisse un terrible coup de hache. Le bonus final aux dommages est $+5$. Artighel encaisse. Il joue $2d10$ et obtient 12. $12+5=17$: une blessure grave ! Mais l'armure de cuir rigide est là.

Artighel joue $1d4$ (l'indice de protection) et obtient 3. La protection (3) est alors soustraite du résultat final du jet d'Encaissement. $17-3=14$. Et sur la Table des blessures, 14 n'est qu'une blessure légère. Artighel peut remercier son armure (naturellement, celle-ci a quelque peu souffert du choc).

Les indices de protection des armures sont donnés au chapitre L'EQUIPEMENT.

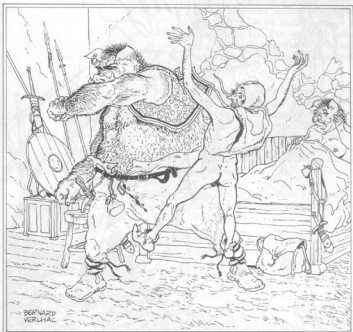
CORPS A CORPS : Combat sans Arme

La compétence de combat corps à corps regroupe sans distinction toutes les formes de combat sans arme : coups de pieds, de poings, de tête, tentative d'étranglement, etc... Ces attaques causent des dommages, et certaines peuvent parfois provoquer la mort. Toutefois, les dommages moyens qu'elles causent étant incomparables à ceux que peuvent causer, par exemple, les haches ou les épées, un système de dommages différent est utilisé pour elles.

Ces attaques n'ont pas de bonus aux dommages, et le défenseur ne joue pas de jet d'Encaissement. Elles ont à la place un indice de choc, sous la forme d'un jet de dé dont le résultat, le choc, est soustrait directement de l'Endurance du défenseur. Auparavant, et s'il y a lieu, la protection de l'armure est soustraite du choc.

L'indice de choc normal d'une attaque en corps à corps est de $1d4$. Le bonus aux dommages personnel de l'attaquant, dû à sa Force et à sa Taille est toujours ajouté au choc, de même que les bonus de condition et les bonus de réussite.

Exemple. Artighel est réduit à se battre avec ses poings. Il réussit son attaque, réussite normale. Les dommages qu'il cause sont évalués ainsi : indice de choc + bonus. En l'occurrence, le seul bonus applicable à la situation est celui dû à la Force et à la Taille d'Artighel, et c'est plutôt un malus : -1. Artighel joue $1d4$ et obtient 2. $2-1=1$. Artighel cause directement une



perte de 1 point d'Endurance à son adversaire (qui n'a pas d'armure). Celui-ci riposte avec ses poings également. Mais c'est un solide gaillard qui a un bonus personnel de

$+2$. Qui plus est, il obtient une réussite critique qu'Artighel ne réussit pas à esquiver. Les dommages subis par Artighel sont évalués ainsi : $1d4+2+10$. Le jet de dé don-

nant 3, Artighel reçoit un choc de 15 points ($3 + 2 + 10 = 15$). Toutefois son armure de cuir rigide peut en absorber une partie. Artighel joue l'indice de protec-

tion (144) et obtient 2. Ces 2 points sont soustraits du choc ; et Artighel ne perd finalement que 13 points d'Endurance. Deux coups de ce genre et Artighel est au tapis !

COUP DE GRACE

Un personnage inconscient peut toujours être tué, même sans l'aide d'une arme, et cette action ne requiert aucun jet de dés.

COMBAT MONTÉ



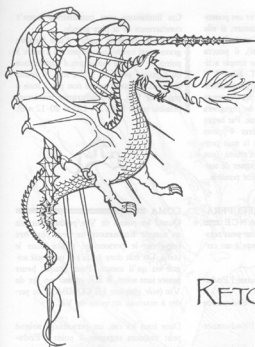
Les règles de combat monté (à cheval, par exemple) ne sont pas fondamentalement différentes. L'avantage du combat monté est que :

- La zone d'engagement est celle du cheval, donc plus grande.
- Le désengagement cheval/piéton est automatique pour le cheval, ce qui permet au cavalier de se désengager en attaquant quand même (à moins que ce ne soit le cheval qui soit visé et blessé, auquel cas il ne peut pas s'être désengagé, tout comme un personnage humain).
- En cas de charge à la lance longue, le bonus aux dommages du cheval (dû à sa Force et à sa Taille) est ajouté à celui du cavalier.

En cas de combat cavalier/cavalier, les règles appliquées sont celles d'un combat normal.

Equitation. Dans tous les cas, cavalier/cavalier ou cavalier/piéton, un jet d'Equitation doit être réussi avant chaque action de combat (attaque, parade, esquive). Ces jets d'Equitation sont de difficulté libre pour l'attaquant, imposée pour le défenseur (selon la règle normale). Les jets de compétence de combat ne peuvent jamais être supérieurs aux jets d'Equitation.

Exemple. Dans une mêlée cavaliers/piétons, un chevalier veut frapper un hallebardier (piéton) de son épée large. Il se choisit librement une difficulté -4. Il ne pourra effectuer son attaque que s'il réussit d'abord un jet d'Equitation à -4. S'il manque son jet d'Equitation, il manque aussi et automatiquement son attaque. Le hallebardier esquive le coup d'épée et riposte avec une difficulté -3. Le chevalier ne pourra parer/esquiver que s'il réussit d'abord un jet d'Equitation à -3.



LA SANTÉ

RETOUR A LA CONSCIENCE

Quand un personnage inconscient est soigné, par Premiers soins, Médecine ou Chirurgie, selon les cas, il revient à la conscience au bout d'un nombre de minutes égal à son Facteur-Temps de Constitution multiplié par le nombre de points de Vie perdus.

Un personnage inconscient non soigné peut revenir à la conscience de lui-même au bout du même laps de temps multiplié par 10. Ceci n'est toutefois possible que si le personnage n'est pas sujet à un «compte à rebours» de points de Vie (consécutif à un empoisonnement ou une blessure critique, par exemple).

Dans tous les cas, le retour à la conscience fait en même temps regagner 1 point d'Endurance.

Exemple. Souffrant d'une blessure grave et étant tombé inconscient, Artighel a perdu 3 points de Vie. Son F.T.CONST. est 3. Si on le soigne, il revient à la conscience avec 1 point d'Endurance au bout de : $3 \times 3 = 9$ minutes ; et de lui-même au bout de 90. Il va pouvoir commencer à récupérer normalement son Endurance. Mais s'il devait perdre ce point d'Endurance tout juste récupéré et retomber à zéro d'Endurance, il serait à nouveau inconscient et pour une durée plus longue, puisqu'étant retombé inconscient, il perdrait à nouveau 1 point de Vie.



RECUPERATION DE L'ENDURANCE

Tout personnage ne peut commencer à récupérer normalement son Endurance que s'il possède au moins 1 point d'Endurance.

Par le sommeil. Par un nombre d'heures de sommeil nocturne consécutives égal au F.T.CONST., l'Endurance revient automatiquement à son maximum possible. Si les heures ne sont pas dormies d'affilée, si le sommeil est fractionné, on regagne par heure de sommeil un nombre de points égal au Facteur-Résistance de Constitution (F.R.CONST.). Il en va de même par heure de sommeil diurne que le sommeil soit fractionné ou non.

Sans dormir. On ne peut récupérer sans dormir que les points situés en-dessous de 1/2 Endurance. Pour récupérer la seconde moitié, le sommeil est obligatoire. Dans ces limites, on peut regagner 1 point d'Endurance pour chaque période d'oisiveté, de non-activité ou d'activité ralentie, égal en minutes au Facteur-Temps de Constitution (F.T.CONST.).

Exemple. Artighel a 20 points d'Endurance. Si par suite de fatigue et/ou de chocs, son Endurance descend entre 19 et

10 points, il ne pourra récupérer ces points-là que par le sommeil. Par contre, si elle descend en-dessous de 1/2 (c'est à dire en dessous de 10 pour Artighel), il pourra récupérer ces points-là par une simple activité ralentie. Son F.T.CONST. étant 3, il peut en regagner 1 toutes les trois minutes. Mais dès que son Endurance sera revenue à 1/2 (10 points pour lui), il ne regagnera plus rien à moins qu'il ne dorme. Par heure de sommeil, il pourra récupérer 4 points (son F.R.CONST) et s'il dort la nuit pendant au moins 3 heures d'affilée (son F.T.CONST), il est sûr de regagner de toutes façons toute son Endurance possible.

LIMITATION A LA RECUPERATION DE L'ENDURANCE

Selon son état, un personnage ne peut regagner son Endurance que jusqu'à un certain maximum.

- Chaque point de Vie perdu baisse l'Endurance maximum de 2 points.
- Avec une blessure grave, l'Endurance maximum est : 1/2.
- Avec deux blessures graves, l'Endurance maximum est : 1/4.
- Avec une blessure critique, l'Endurance maximum est : 1 point.

Ces limitations sont cumulatives jusqu'à concurrence de la plus grande.

Exemple. Artighel souffre d'une blessure grave et est tombé inconscient ; il a perdu 3 points de Vie. Le maximum d'Endurance qu'il puisse avoir est : 1/2, soit 10 points pour lui. S'il avait perdu non pas 3 mais 6 points de Vie, son Endurance maximum possible serait 8 ($6 \times 2 = 12$; et $20 - 12 = 8$).



COMA

Quand les points de Vie perdus sont tels qu'aucune Endurance ne peut plus être regagnée, le personnage tombe dans le coma. Cet état dure jusqu'à ce qu'il soit soigné ou qu'il meure. Pour chaque heure passée sans soins, il doit réussir un jet de Vie (voir chapitre LE COMBAT) ou perdre à nouveau un point de Vie.

Dans tous les cas, un personnage soigné peut toujours regagner 1 point d'Endurance en revenant à la conscience, quel que soit le nombre de points de Vie perdus.

GUERISON DES BLESSURES

Temps minimum

Les blessures ne peuvent commencer à guérir qu'au bout d'un certain temps minimum. Ce laps de temps dépend de la blessure elle-même et de l'herbe de soin éventuellement appliquée.

- | | |
|-----------------------------|----------------------|
| - Blessure légère 2 jours | } - bonus de l'Herbe |
| - Blessure grave 4 jours | |
| - Blessure critique 6 jours | |

Exemple. Artighel souffre d'une blessure grave. La plaie ne pourra commencer à guérir qu'au bout de 4 jours. Mais si on lui applique, par exemple, une Herbe de Soins dont le bonus est +4 (l'Ortigel), le temps minimum est réduit à rien ; et Artighel peut tenter son premier jet de Constitution 12 heures après avoir été soigné (si on lui appliquait une herbe avec un bonus supérieur à 4, cela n'apporterait pas d'avantage supplémentaire).

JETS DE CONSTITUTION

Dès que le temps minimum est écoulé, un jet de Constitution est tenté toutes les 12 heures pour tester la guérison de la blessure. Si une application d'Herbe de Soins supprime le temps minimum, le premier jet de Constitution ne peut néanmoins avoir lieu que 12 heures après les premiers soins. Pour que le jet de Constitution soit possible, il faut en outre que l'Endurance du blessé soit actuellement à son maximum possible.

Le jet de Constitution est joué normalement sur la Table de Résolution, avec une difficulté égale au nombre de points de Vie perdus.

Si le jet réussit, la blessure rétrograde d'un état de gravité (critique devient grave et grave devient légère, par exemple). Si le jet

est manqué rien ne change. Chaque blessure peut ainsi être testée, une seule fois, toutes les 12 heures.

Exemple. Dès que le temps minimum est écoulé (et à condition que son Endurance soit à son maximum possible, soit 10 points sur 20), Artighel teste sa blessure grave. Il a perdu 3 points de Vie : il joue donc son jet de Constitution à -3. 13 à -3 donne 45%. Avec un 71, Artighel échoue. Il devra attendre 12 heures pour la tester à nouveau. Cette fois, il obtient un 24 ; et sa blessure rétrograde au stade de blessure légère. 12 heures plus tard, il teste sa blessure maintenant légère. Il lui manque toujours 3 points de Vie et ses chances sont les mêmes. S'il obtient moins de 45 sur 1d100, sa blessure légère rétrogradera au stade d'éraflure ; sinon, il devra encore attendre 12 heures pour la tester à nouveau. Et ainsi de suite.



Réussites spéciales. Si le jet de Constitution réussit de façon particulière ou critique, la même blessure peut immédiatement être testée une seconde fois. Si le jet donne par contre un échec total, la blessure remonte immédiatement d'un état de gravité, et, sur une blessure critique, fait perdre immédiatement un nombre de points de Vie égal à l'ensemble des points de Vie déjà perdus.

RECUPERATION DES POINTS DE VIE

Les points de Vie ne peuvent commencer à être récupérés que quand toutes les blessures (légères, graves, critique) ont entièrement disparu. Un jet de Constitution est alors joué toutes les 12 heures (selon les mêmes conditions que pour la guérison des blessures). Si le jet est réussi, 1 point de Vie est regagné ; s'il échoue, rien ne

change. Si le jet obtient une réussite particulière ou critique, 2 points sont regagnés au lieu d'un seul. S'il obtient un échec total, 1 point de Vie est à nouveau perdu. Comme pour la guérison des blessures, le jet de Constitution est ajusté à -1 par point de Vie manquant.

LES SOINS

Premiers soins

Cette compétence sert à ranimer une personne inconsciente ou à arrêter une hémorragie (« compte à rebours » des points de Vie) Elle est utilisée avec la caractéristique **Dextérité** et ajustée selon la gravité du cas. De même, selon la gravité du cas, il faut un certain temps pour effectuer l'opération. Comme indiqué au chapitre L'ACTION, la durée de base doit être multipliée par le **Facteur-Temps de Dextérité** (F.T.DEXT.) et le jet n'est effectivement tenté qu'au bout de ce laps de temps. Si le blessé a perdu beaucoup de points de Vie, ou en possédait peu, il peut fort bien mourir entre temps, c'est à dire en fait pendant l'opération.

SOINS	Premiers soins	
	Difficulté	Durée base x F.T.DEXT.
Bless. légère	-2	1r
Bless. grave	-4	2r
Bless. critique	-6	3r

CHIRURGIE

Pour arrêter une hémorragie, cette compétence peut remplacer Premiers Soins avec un bonus de +3. Les durées de base restent les mêmes.

Une fois les premiers soins donnés (Premiers Soins ou Chirurgie), la compétence Chirurgie seule peut être utilisée pour soigner une blessure. Les jets de Chirurgie pour soigner sont ajustés selon la gravité de la blessure :

Bless. légère	-2
Bless. grave	-4
Bless. critique	-6

Selon le type de réussite obtenue par le chirurgien, le blessé aura un bonus à ses jets de Constitution quand viendra le moment, chaque jour, de tester la guérison des blessures. Le laps de temps minimum reste le même.

- Réussite normale	0
- Réussite significative	+2
- Réussite particulière	+4
- Réussite critique	+6

Un échec total au jet de Chirurgie augmente d'un degré de gravité l'état du patient.

LES HERBES A SOIN

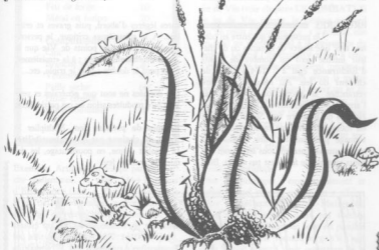
Il y a 10 grandes Herbes à Soin connues. Chacune croît dans un environnement et un climat spécifiques ; certaines sont plus rares que d'autres. Chaque Herbe est caractérisée par un bonus de guérison. Tout personnage maîtrisant la compétence Botanique (niveau 0 minimum) est censé connaître les 10 herbes et leurs propriétés de guérison des blessures.

HERBES A SOINS	Bonus	Rareté	Climat	Environnement
Fausse suppose	+1	+2	Tempéré	Plaines/Collines
Suppure	+2	+1	Tempéré	Forêts
Méritoine	+3	0	Tempéré	Montagnes
Ortigal	+4	0	Humide	Forêts/Marais
Ortigal noir	+5	-1	Très humide	Marais
Belidane	+6	-2	Chaud et sec	Collines
Faux murus	+7	-3	Nordique	Forêts/Collines
Murus	+8	-4	Nordique	Montagnes
Tanemiel	+9	-5	Chaud humide	Collines/Forêts
Tanemiel doré	+10	-6	Tropical	Forêts

Exemple. Artighel (14 en Dextérité, F.T.DEXT. = 3 ; et niveau 0 en Premiers Soins) tente d'arrêter l'hémorragie d'une blessure critique. Il ne peut tenter son jet qu'au bout de 9 rounds. Et ses chances sont de : 14 à -6 = 28%. S'il échoue, il peut recommencer au bout du même laps de temps, mais avec une difficulté accrue de -1 selon la règle normale (voir chapitre L'ACTION).

Un échec total en Premier Soins augmente l'état du patient d'un degré de gravité.

Exemple. Artighele cherche de l'Ortigal Noir. Il ne peut en trouver que s'il cherche dans les marais. Après avoir joué un jet d'Empathie/Survie en Marais ajusté à la difficulté du marais où il se trouve (à décider par le Gardien des Rêves), il doit réussir un jet de Vue/Botanique ajusté à -1 (la rareté de l'Ortigal Noir).



APPLICATION DIRECTE

Les Herbes doivent être appliquées directement sur les blessures pour faire effet et doivent être changées chaque jour. Leur effet est double :

- Diminution du temps minimum d'un nombre de jours égal à leur bonus de guérison.

- Bonus aux jets de Constitution égal à leur bonus de guérison.

Exemple. La blessure grave d'Artighele est soignée à l'Ortigal. Le temps minimum devient nul et Artighele peut tenter son premier jet de Constitution 12 heures après l'application de l'Herbe. Ayant perdu 3 points de Vie, son jet de Constitution est à -3 normalement. Grâce à l'Ortigal (bonus +4), il passe à +1. Et la blessure grave d'Artighele a 71% de chance de commencer à guérir au lieu de 45%.

Quantité nécessaire. L'unité de mesure des Herbes, plantes médicinales ou toxiques, est le brin. En application directe, il faut, selon le type de blessure :

	Quantité
Légère	2 brins
Grave	4 brins
Critique	6 brins

Si le nombre de brins est insuffisant, le bonus de l'Herbe est diminué d'autant. Par exemple, 4 brins d'Ortigal sur une blessure critique (il manque 2 brins) n'ont qu'un bonus de +2 au lieu de +4.

DECOCTIONS: POTIONS

Pour donner un bonus aux jets de Constitution de récupération des points de Vie, les Herbes doivent être préparées en décoctions et bues par le blessé.

égal au bonus de guérison de la décoction multiplié par le nombre de points de rêve dépensé par le magicien lors de l'enchantement.

Ainsi une potion d'Ortigal enchantée à 5 points de rêve possède un pouvoir de guérison de 20 ($4 \times 5 = 20$).

Dans l'optique d'une guérison magique, chaque blessure vaut un certain nombre de points :

BLESSURE	
Légère	2
Grave	4
Critique	6
Chaque point de vie	2

Une potion magique de guérison ne peut guérir, au maximum, qu'un nombre de points de blessure égal à son pouvoir de guérison. Dans l'ordre, sont toujours guéris en premier, sous l'effet d'une potion magique : blessures légères, graves, critique, points de Vie.

Exemple. Artighele souffre d'une blessure grave et a perdu 3 points de Vie. Une blessure grave vaut 4 et 3 points de Vie valent 6, soit un total de 10. Pour le guérir entièrement, suffirait sa blessure grave et lui redonner tous ses points de Vie, il faudrait qu'il boive une Potion Magique de Guérison ayant un pouvoir de guérison de 10. Un magicien peut l'obtenir en enchantant, par exemple, une décoction d'Ortigal Noir (bonus = +5) avec 2 points de rêve ($2 \times 5 = 10$).

EFFET DES POTIONS MAGIQUES

Pour que la potion fasse effet, le buveur doit manquer un jet de résistance normal contre la magie (voir chapitre LE RÊVE). Si le jet de résistance réussit, le buveur ne boit en fait qu'une décoction ordinaire. Si la potion fait effet (jet manqué), le buveur s'endort instantanément d'un sommeil sans rêve que rien ne peut réveiller. Ce sommeil dure un nombre de minutes égal au nombre de points guéris multiplié par le Facteur-Temps de Constitution (F.T.CONST.) du buveur. Durant ce sommeil, les blessures se referment et guérissent totalement de façon accélérée, sans laisser au réveil la moindre trace ni cicatrice ; puis éventuellement, les points de Vie perdus sont regagnés.

Exemple. Artighele a une Constitution de 13, donc un F.T.CONST. de 3, et 10 points à guérir. Après avoir bu la potion, il s'endort et rien ne peut le réveiller avant $10 \times 3 = 30$ minutes. Au réveil, il est totalement guéri.

Note. Les Potions Magiques ne font pas remonter l'Endurance. Celle-ci doit remonter normalement (par le sommeil) une fois le personnage entièrement guéri.

La quantité nécessaire, quel que soit le nombre de points de Vie manquant, est toujours de : 12 - bonus de l'Herbe.

Ainsi, par exemple, une potion d'Ortigal doit toujours être faite avec au minimum 8 brins ($12 - 4 = 8$). Un nombre de brins supérieur ne change rien ; un nombre inférieur diminue d'autant le bonus de la potion. Ainsi une potion de 6 brins d'Ortigal n'aurait qu'un bonus de +2.

Une potion ne sert qu'une seule fois ; c'est à dire qu'elle ne donne son bonus qu'à un seul jet de Constitution (pour récupérer un seul point de Vie).

Si plusieurs potions avec un bonus identique sont bues ensemble, les bonus ne s'ajoutent pas (cela équivaut à une seule potion avec un nombre de brins inutilement supérieur). Si plusieurs potions avec des bonus différents sont bues ensemble, c'est la potion au meilleur bonus qui fait effet, et elle seule.

POTIONS MAGIQUES DE GUERISON

Il suffit d'Enchanter une décoction d'Herbes de Soin pour obtenir une Potion Magique de Guérison (voir chapitre LE RÊVE). Les Potions Magiques se caractérisent par leur pouvoir de guérison. Ce pouvoir est

AUTRES SOURCES DE DOMMAGES

CHUTES

Les dommages subis au terme d'une chute dépendent de la hauteur de la chute et du type de terrain d'atterrissage. L'armure portée ne protège généralement pas. Comme pour les dommages dus au combat, le chuteur joue un jet d'Encassement (2d10). Le résultat est ensuite modifié par les ajustements dus à la hauteur de chute et le type de terrain de réception ; et le résultat final est comparé à la Table des Blessures.

CHUTE	Ajust. jet Enc.
1,50m	-3
2m	-2
2,50m	-1
3m	0
4m	+1
5-6m	+2
7-8m	+5
9-12m	+7
13-15m	+9
16-20m	+12
21-30m	+15
31-40m	+17
40 +	+20

RECEPTION SUR :

Paille, neige	-4
Terre meuble	-2
Sol normal	0
Terre battue	+2
Roc, pavé	+5

TABLE DES BLESSURES

1-10	Contusions, Etréflures
11-15	Blessures Légères
16-19	Blessures Graves
20+	Blessure Critique

Exemple. Artighel tombe de 6 mètres sur du pavé. Il joue 2d10 et ajoute 2 (hauteur de 6 mètres) et 5 (réception sur du pavé), soit un ajustement de 11. S'il obtient 9 sur 2d10, le résultat de sa chute est une blessure critique (9 + 11 = 20).

ASPHYXIE, NOYADE

Un personnage qui s'asphyxie ou se noie peut supporter le manque d'air pendant un nombre de rounds égal à son Facteur-Résistance de Constitution (F.R.CONST.). Chaque round suivant, il perd 1d6 points d'Endurance ; et quand l'Endurance est arrivée à zéro, il perd 1d6 points de Vie par round

BRULURES

Un personnage qui entre en contact avec une source de flammes ou de chaleur intense perd un nombre de points d'Endurance égal à : $1d4 + \text{Taux de chaleur du feu}$. Au résultat peut être retranchée la protection apportée par l'armure ou les vêtements. On joue alors les risques de prendre feu. Si les vêtements ou toute autre matière recouvrant le personnage prennent feu, une blessure est subie automatiquement tous les rounds suivants tant que le feu n'est pas éteint. Bles-

sures légères d'abord, puis graves et critique. A la «deuxième» critique, le personnage perd autant de points de Vie que le Taux de chaleur du feu ; à la «troisième», il en perd le double ; puis le triple, etc...

Ces données ne sont que générales et peuvent être modulées selon les cas particuliers.

Risques de prendre feu. Multiplier le Taux de chaleur par la combustibilité. Le résultat donne, en pourcentage, les risques de prendre feu.



Taux de chaleur	
Torche	1
Vêtements enflammés	2
Huile enflammée	5
Feu de camp	6-8
Feu de forge	10
Métal en fusion	20
Combustibilité	
Cuir	5
Branche sèche	20
Vêtements	40
Paille sèche	60
Huile chaude	70
Huile bouillante	90

Exemple. Artighe est frappé par une torche enflammée. Il perd 1d4+1 points d'Endurance (1d4 + Taux de chaleur de la torche). Ses vêtements le protègent de 1 point qui est retranché aux dommages. Les risques qu'ont les vêtements de prendre feu sont de : $1 \times 40 = 40\%$. 1d100 est joué, qui donne 39. Les vêtements s'enflamment et tant que le feu ne sera pas éteint, Artighe subira une blessure, crescendo, tous les rounds.

LES POISONS

Les poisons se caractérisent par leur rapidité, leur puissance et leur malignité. Selon les poisons, ces caractéristiques s'échelonnent de 1 à 10, 1 étant le plus faible et le 10 le plus fort.

Rapidité. Elle est exprimée par une certaine durée (round, minute). Ce n'est qu'au bout de ce laps de temps que le poison commence à faire effet, que ses symptômes apparaissent, et que l'empoisonné joue son premier jet de Constitution. Elle indique en outre la périodicité des jets de Constitution suivants, puis des jets de Vie.

Puissance. C'est la difficulté qui ajuste le jet de Constitution de l'empoisonné. Si ce jet est manqué, la puissance indique en outre les pertes de points d'Endurance et de points de Vie.

Malignité. C'est la difficulté à détecter le poison, à affecter un premier soin sur l'empoisonné, à trouver une antidote.

Fonctionnement

Dès que le poison a été inoculé à la victime (soit par voie ingestive, soit par blessure s'il s'agit d'un venin), celle-ci doit jouer un jet de Constitution ajusté à la puissance du poison au bout d'une période équivalente à la rapidité du poison. Si le jet réussit, il ne se passe rien encore. Un second jet doit être tenté au bout d'une autre période équiva-

lente. Si ce jet réussit, il ne se passe toujours rien. Mais un troisième jet doit être tenté au bout du même temps, et ainsi de suite jusqu'à ce que le jet finisse par échouer. L'empoisonné subit alors une perte d'Endurance et de points de Vie égale à la puissance du poison. Ensuite, selon la même périodicité, la victime doit tenter un jet de Vie (voir chapitre LE COMBAT). Si le jet de Vie réussit, la victime ne perd qu'un point d'Endurance ; s'il échoue, elle en perd un nombre égal à la puissance du poison. Quand l'Endurance arrive à zéro, l'empoisonné tombe inconscient (perdant 1 point de Vie), et, toujours selon la même périodicité, doit continuer à tenter un jet de Vie. Si ce jet réussit, il ne se passe rien ; s'il échoue, l'empoisonné perd encore 1 point de Vie. Ce processus dure jusqu'à la mort de la victime ou jusqu'à ce qu'il lui soit apporté un soin efficace.

Soins et antidotes

Pour diagnostiquer l'empoisonnement et savoir à quel type de poison on a affaire, jouer Intellect/Médecine-Malignité. Tant que la victime n'est pas tombée inconsciente, un Premier Soin est possible pour la sauver (par vomitif, purge s'il s'agit d'un poison ingestif ; par ouverture de la plaie et aspiration du poison, pose d'un garrot, s'il s'agit d'un venin).

Poison ingestif. Jouer Dextérité/Premiers Soins-Malignité ou Dextérité/Médecine-Malignité. Durée de base = 3 rounds*.

Venin. Jouer Dextérité/Premiers Soins-Malignité ou Dextérité/Chirurgie-Malignité. Durée de base = 3 rounds*.

Dans tous les cas, l'utilisation des compétences Médecine ou Chirurgie (au lieu de Premiers Soins) confère un bonus de +3. Dès que la victime est tombée inconsciente, seul un antidote est désormais capable de la sauver. Pour connaître l'antidote en question, il faut : d'une part, avoir correctement diagnostiqué le poison ; d'autre part, jouer Intellect/Médecine-Malignité ou Intellect/Alchimie-Malignité. L'utilisation de la compétence Alchimie (au lieu de Médecine) confère un bonus de +3.

Fin d'empoisonnement

Tout le temps que dure l'empoisonnement, la victime ne peut récupérer aucun point d'Endurance par quelque moyen que ce soit. Une potion magique d'Herbes de Soins lui rendra éventuellement des points de Vie, mais temporairement, c'est à dire qu'elle ne guérira pas le poison.

Tous les antidotes font effet au bout de F.T.CONST. x 1 heure. Durant ce temps, la victime est dans un état stationnaire : elle ne perd ni ne gagne aucun point, ni d'Endurance, ni de Vie. Dès que l'effet du poison est définitivement contré, la victime

peut recommencer à gagner des points d'Endurance et/ou de Vie selon les procédures normales.

Réussites spéciales

Une réussite critique ou particulière au jet de Constitution a pour effet de rendre le poison deux fois plus lent. Par exemple, une rapidité de 1 minute deviendra une rapidité de 2 minutes ; une rapidité de 2 rounds deviendra de 4 rounds, etc. Un échec total double les dommages subis en perte de points d'Endurance et de Vie.

Un résultat de 1 aux jets de Vie avant la perte de conscience (Endurance = 0) a le même effet qu'une réussite critique au jet de Constitution ; et un 20 le même effet qu'un échec total.

Quand l'Endurance est à zéro, 1 et 20 aux jets de Vie ont les mêmes conséquences qu'aux jets de Vie consécutifs à une blessure critique (voir chapitre LE COMBAT). Une réussite critique ou particulière aux jets de Soins confère un bonus de +2 aux futurs jets de récupération des points de Vie.

Un échec total aux jets de Soins a les mêmes conséquences pour l'empoisonné qu'un échec total à son jet de Constitution (dommages doublés).

Détection des poisons

Les poisons ingestsifs peuvent être détectés à temps en jouant Odoeur ou Goût-Malignité. Les compétences de Médecine, Botanique ou Alchimie peuvent être utilisées facultativement.

Exemple : le Venin des Chrasmes (les Chrasmes sont des sortes de cafards géants, voir chapitre LES CREATURES).

VENIN DES CHRASMES, Rapidité 1 minute, Puissance 3, Malignité 2.

Artighe se fait mordre par un chrasme au fond d'une crypte moisie. 1 minute plus tard, il doit jouer un premier jet de Constitution. Ce jet est ajusté à -3, la puissance du venin. 13 à -3 donne 45% ; et avec un 22 sur 1d100, Artighe ne souffre encore d'aucun trouble. 1 minute plus tard, il doit rejouer son jet de Constitution. Ses chances sont les mêmes, 45%, mais cette fois avec un 81 sur 1d100, Artighe sent ses jambes se dérober sous lui tandis qu'une sueur froide l'inonde. Il perd 3 points d'Endurance et 3 points de Vie. Ses points de Vie tombent à 7. 1 minute plus tard, il joue son premier jet de Vie (il doit obtenir un nombre égal ou inférieur à ses points de Vie actuels (7) sur 1d20. Il obtient 12 et perd encore 3 points d'Endurance. 1 minute plus tard, il obtient 9 sur 1d20 et perd encore 3 points d'Endurance. 1 minute plus tard, il obtient cette fois un 5 sur 1d20. C'est une réussite et il ne perd

* Cette durée s'entend à partir du moment où l'on possède le produit ou l'équipement nécessaire à portée de la main.

qu'un seul point d'Endurance. Son Endurance est maintenant réduite à 10. C'est à ce moment qu'Éidé, son amie, tente d'ouvrir sa plaie et d'aspirer le venin. Il lui faut pour cela moins d'une minute. Éidé ne connaît rien en Chirurgie, mais possède +2 niveaux en Premiers Soins et elle a 11 en Dextérité. Ses chances sont donc de : $11 \div 0 = 55\%$. Avec un 49, elle réussit tout juste et neutralise suffisamment le poison. Artighel l'a échappé belle. Toutefois, ses points de Vie perdus ne pourront revenir que selon la règle normale, c'est à dire au minimum 1 par jour, sauf intervention magique.

LES MALADIES

Les maladies se caractérisent par leur virulence, leur rapidité, leur gravité, éventuellement leur effet secondaire, et leur malignité. Comme pour les poisons, ces caractéristiques s'échelonnent de 1 à 10.

Virulence. Elle indique les risques de contracter la maladie. Pour une même maladie, la virulence peut être différente selon les foyers d'infection. Pour chaque heure passée dans un foyer de maladie, les personnages doivent jouer un jet de Chance (astrologiquement ajusté) et ajusté par la virulence de la maladie. Si le jet de Chance est manqué, le personnage est apte à contracter la maladie.

Rapidité. Elle est exprimée par une certaine durée (minute, heure, jour). Ce n'est qu'au bout de ce laps de temps que ses symptômes apparaissent. Elle indique en outre la périodicité des jets de Vie.

Gravité. C'est la difficulté qui ajuste le jet de Constitution du malade. Si ce jet est manqué, la gravité indique en outre les pertes de points d'Endurance et de points de Vie.

Effet secondaire. Variable selon les maladies. Le plus souvent, c'est une perte de points de caractéristique comme, par exemple, la Force, la Dextérité, la Vue, etc...

Malignité. C'est la difficulté à diagnostiquer la maladie et à en connaître le remède.

Fonctionnement

Dès que, par un jet de Chance manqué, le personnage est apte à contracter la maladie, il doit jouer un jet de Constitution ajusté à la gravité de la maladie. Si le jet réussit, le personnage ne contracte pas la maladie mais doit tenter un nouveau jet de Constitution toutes les heures tant qu'il reste dans le foyer de virulence. Si le jet échoue, le personnage contracte la maladie et, au bout d'une durée égale à la rapidité, il perd un nombre de points d'Endurance et de points de Vie égal à la gravité. Eventuellement, les effets secondaires commencent à

se faire sentir. Puis, au bout d'une durée identique, il doit jouer un jet de Vie. Si ce jet réussit, le personnage ne perd qu'un point d'Endurance ; s'il échoue, il perd un nombre égal à la gravité ; et ainsi de suite jusqu'à ce que son Endurance atteigne zéro. A partir de ce moment, il doit continuer à tirer des jets de Vie, selon la même périodicité. Si le jet réussit, l'état est stationnaire ; s'il échoue, l'état empire et le malade perd encore 1 point de Vie. Ce processus dure jusqu'à la mort du malade ou jusqu'à ce qu'il lui soit apporté un soin efficace.

Tout le temps que dure la maladie, le patient ne peut récupérer aucun point d'Endurance par quelque moyen que ce soit, ni par le sommeil, ni par l'activité ralentie.

Des décoctions normales d'Herbes de Soins pourraient apporter des bonus à ses jets de Vie, mais sans guérir pour autant la maladie (pour apporter un bonus aux jets de Vie, soustraire le bonus de guérison de l'Herbe du résultat du d20). Une potion magique d'Herbes de Soins lui rendra éventuellement des points de Vie, mais temporairement, sans guérir véritablement la maladie en en neutralisant la cause. Cela, seul le vrai remède peut le faire.



Soins et remède

Comme il est dit plus haut, seul le vrai remède peut enrayer définitivement la maladie. Pour le connaître, il faut : d'une part, avoir correctement diagnostiqué la maladie en jouant Intellect/Médecine-Malignité et réussir à nouveau Intellect/Médecine-Malignité.

Dès que le remède est apporté, le patient reste dans un état stationnaire d'une durée égale à F.T.CONST. x 1 jour ; et durant ce temps ne perd ni ne gagne aucun point, ni d'Endurance ni de Vie. Puis il peut recommencer à gagner ses points perdus selon les procédures normales.

Réussites spéciales

Comme pour le poison, une réussite critique ou particulière au jet de Constitution a pour effet de rendre la maladie deux fois plus lente. Un échec total double pareillement les dommages. Même chose, avant la perte de conscience (Endurance = 0) pour des résultats de 1 à 20 aux jets de Vie. Quand l'Endurance est à zéro, 1 au jet de Vie, signifie un retour à la conscience avec 1 point d'Endurance regagné ; 20 signifie une brusque aggravation et la mort.

Exemple : LA FIEVRE BRUNE ou Fièvre des Marais.

Virulence moyenne : 2

Rapidité : 6 heures

Gravité : 4

Effet secondaire : Diminution de la caractéristique Vue au même rythme que les points de Vie.

Malignité : 4

Au bout de la quatrième heure passée dans des marais pollués, Artighel manque son jet de Chance (ajusté astrologiquement) et ajusté à -2 (la Virulence). Il est apte à contracter la Fièvre Brune. Il joue un jet de Constitution ajusté à la gravité, soit $13 \div 4 = 39\%$. Avec un 00 sur 1d100, c'est un échec total : il est atteint. 6 heures plus tard, Artighel a quitté les marais et est revenu à son campement, et c'est alors que la maladie se déclare. A cause de son échec total, Artighel perd 8 points d'Endurance, 8 points de Vie, et 8 points de Vue. Ses points Vie sont réduits à 2, il n'a plus qu'un seul point de Vue ; presque aveugle. Il va très mal ! Éidé tente aussitôt de diagnostiquer le mal. Est-ce une maladie ? Est-ce un empoisonnement dû au venin d'un animal ?... Elle doit jouer un jet d'Intellect/Médecine à -4 (la Malignité). Supposons qu'elle réussisse. Elle découvre que c'est une variété de Fièvre Brune. Pour connaître le remède, elle doit à nouveau jouer Intellect/Médecine à -4. Supposons maintenant qu'elle échoue. La seule chose à faire est de conduire Artighel à la cité la plus proche où quelqu'un de plus savant qu'elle pourra trouver le remède. Mais la cité la plus proche est à 2 jours de marche (à 4 fois 6 heures). Artighel tiendra-t-il jusque là ? 6 heures plus tard, Artighel tente un jet de Vie. Il obtient 4 sur 1d20. C'est un échec, il perd encore 4 points d'Endurance (qui tombe à 8), 6 heures plus tard, à mi-chemin de la cité, il obtient 1 sur 1d20 ! C'est une réussite critique. Il ne perd qu'un point d'Endurance (qui tombe à 7) et ralentit la maladie. Il ne tirera son prochain jet de Vie que dans 12 heures, aux portes de la cité. Il obtient alors un jet, un échec, et perd encore 4 points d'Endurance (qui tombe à 3). Heureusement, avant les 6 heures suivantes, Éidé trouve le remède convoité chez un apothicaire, et Artighel est sauvé ! Trois jours plus tard (F.T.CONST. = 3×1 jour), il pourra commencer des jets de Constitution pour regagner ses points de Vie perdus. Chaque fois qu'un jet de Constitution réussi lui permettra de regagner 1 point de Vie, il pourra tirer un second jet qui, s'il est réussi à son tour, lui permettra de regagner également 1 point de Vie.

LE FROID

Quand un personnage mal protégé se trouve dans un froid intense, il doit réussir un jet de Constitution ajusté par la gra-

BERNARD
VERLHAC

tivité du froid. Si le jet est manqué, il perd un nombre égal de points d'Endurance. Un tel jet peut être tenté toutes les heures. Les tables ci-contre ne représentent qu'une idée générale et doivent être modulées selon les cas particuliers.

Exemple. Dans un froid de -15, Artihel vêtu d'un gros manteau de fourrure peut résister en réussissant un jet de Constitution ajusté à (-4) + (+5) = +1 (71%).

Si le personnage tombe à zéro d'Endurance, il s'endort, engourdi, et doit réussir

Gravité du froid	Mod. jet	Const.
0°	-1	
-5°	-2	
-10°	-3	
-15°	-4	
-20°	-6	
-25°	-7	
-30°	-8	
-40°	-9	
-50°	-10	
-60°	-11	

VETEMENTS

Aucun	-5
Très légers	-3
Légers	-1
Mant. laine	+1
Pelisse fourrure	+3
Gros mant. fourrure	+5
Cotte mailles	-2
Armure plaques	-4

alors un jet de Constitution ajusté par la gravité du froid toutes les 30 minutes ou perdre un nombre égal de points de Vie. Si ces points de Vie dépassent son seuil maximal, il meurt gelé. S'il est secouru et réchauffé, les points de Vie sont regagnés jour après jour selon la règle normale.

SUSTENTATION INSUFFISANTE

L'indice de sustentation (SUST) représente le nombre de points de sustentation, ou points de nourriture, minimum qu'un personnage doit avoir absorbé chaque période de 12 heures (1 jour). De fait, les personnages peuvent absorber 4 fois plus. Si un personnage consomme moins, le maximum d'Endurance qu'il puisse regagner est : Endurance maxi - pts de SUST, manquants. Cet état de chose est cumulatif de jour en jour. Quand l'Endurance arrive à 1, ce sont des points de Vie qui sont alors perdus de la même manière, à raison de 1 point de Vie par point de SUST, manquant par jour. Si le seuil négatif maximal est dépassé, le personnage meurt de faim. Les points perdus par la famine (Endurance et Vie) sont regagnés selon les règles normales dès que la sustentation est redevenue normale.

INSOMNIE

Après 12 heures (1 jour) sans sommeil, le personnage perd automatiquement 1 point d'Endurance par heure. Quand l'Endurance arrive à zéro, il doit réussir un jet de

Volonté ou s'écrouler inconscient, selon la règle normale (voir chapitre LE COMBAT, page 38). Toutefois, si sa perte d'Endurance est due uniquement à l'insomnie, il n'a à tenter ce jet que toutes les heures. Autrement, il doit le tenter normalement tous les rounds.

L'EAU

Un personnage est censé boire au minimum un demi-litre d'eau (ou de liquide) par jour. Cette quantité minimum peut être augmentée selon les climats et la chaleur, à l'appréciation du Gardien des Rêves. Traiter la quantité minimum d'eau de la même façon qu'un point de sustentation. Sauf que, si un personnage ne peut boire en suffisance, la perte d'Endurance puis de Vie survient par heure et non par jour.

Exemple. Artighel traverse une plaine aride sous un soleil brûlant. La quantité minimum d'eau est en l'occurrence considérée d'un litre et demi (l'équivalent de 3 pts de SUST.). La veille, Artighel a bu sa dernière goutte d'eau. Au matin il se remet en marche sous le soleil de plus en plus chaud. Quand vient le soir Artighel souffre d'une soif terrible, mais sans encore subir de pénalité. Le lendemain (12 heures s'étant donc écoulées sans qu'il boive le minimum requis), Artighel commence à perdre 3 points d'Endurance par heure. Six heures et demie plus tard, son Endurance atteint zéro, et Artighel doit réussir un jet de Volonté toutes les heures pour rester cons-

cient. Parallèlement, il perd 3 points de Vie par heure. S'il ne peut boire dans les 5 heures qui suivent, il meurt de soif (rappelons qu'une heure est égale à 120 minutes).

AUGMENTATION DE L'ENDURANCE

Tout personnage peut s'endurcir, devenir plus résistant. L'Endurance augmente dès que la Constitution et/ou la Volonté (ses composantes principales, voir chapitre LES PERSONNAGES, page 15) ont suffisamment augmenté de leur côté. Qui plus est, bien que n'étant pas à proprement parler une caractéristique, elle peut augmenter séparément.

Les jets d'Endurance se font toujours avec 1d20 (réussir un résultat égal ou inférieur au taux actuel d'Endurance). Chaque fois qu'un résultat de 1 est obtenu, l'Endurance maximum augmente de 1. La limite maximale que peut atteindre ainsi l'Endurance est égale, en points, à la Constitution du personnage multipliée par 3.

Exemple. Chaque fois que, jouant un jet d'Endurance avec 1d20, Artighel obtient un 1, il accroît son Endurance maximum de 1. Le voici maintenant, à force de temps et de patience, avec une Endurance de 39. Sa Constitution étant de 13, il ne peut pousser son Endurance au-delà de 39 points, ($13 \times 3 = 39$), même s'il continue à faire des 1 à ses jets d'Endurance.





L'ÉQUIPEMENT

SYSTEME MONETAIRE

Quatre métaux sont utilisés pour frapper la monnaie : l'or, l'argent, le bronze et l'étain. Le bronze et l'étain sont les plus courants ; l'argent représente une certaine richesse ; l'or est rare. En abrégé, on désignera ainsi les pièces :

- Pièce d'or = PO
- Pièce d'argent = PA
- Pièce de bronze = PB
- Pièce d'étain = PE

Le système est décimal :

$$1\text{PO} = 10\text{PA} = 100\text{PB} = 1000\text{PE}$$

$$1\text{PA} = 10\text{PB} = 100\text{PE}$$

$$1\text{PB} = 10\text{PE}$$

La pièce d'or a le volume et la forme d'une pièce de dix francs (1985) ; la pièce d'argent d'une pièce de 5 francs ; la pièce de bronze d'une pièce de 2 francs ; et la pièce d'étain d'une pièce de 20 centimes.

LES GEMMES

Les gemmes ou pierres précieuses sont caractérisées par leur pureté et leur taille (poids & volume). L'échelle de pureté va de 1 à 7. Une gemme de pureté 1 est très commune, peu transparente, avec sans doute quelques défauts. Une gemme de pureté 7 est exceptionnellement pure : plus pure n'existe pas. L'unité de taille des gemmes est le pépin (un pépin de raisin). Une gemme de 1 ou 2 pépins est très petite ; une gemme de 20 pépins est environ de la taille d'une cerise, et c'est déjà une fort belle gemme.

Prix des gemmes. Le prix théorique d'une gemme peut être trouvé en multipliant sa taille (exprimée en pépins) par sa pureté, le résultat est son prix en pièces

d'argent. Par exemple, une gemme de pureté 3 et de taille de 7 pépins peut valoir 21 PA.

Naturellement, selon les régions du monde, la rareté ou la profusion des gemmes, les cours peuvent varier. C'est à chaque Gardien des Rêves d'en décider en fonction de son monde propre.



L'ARMEMENT

Les armes utilisées dans les univers médiévaux sont trop nombreuses pour qu'on puisse les citer toutes. C'est pourquoi les tables ci-après ne comprennent que des catégories.

Compétence. Chaque compétence permet le maniement de toutes les armes correspondantes.

Armes. Dans cette colonne est donnée une liste d'armes types. D'autres armes peuvent éventuellement être figurées par chaque Gardien des Rêves d'après les modèles cités.

Force. En abrégé : FOR. C'est la Force minimum requise pour manier correctement le type d'arme considéré. Pour chaque point de Force manquant, le bonus aux dommages est diminué de 1.

Exemple. Artighel voudrait manier l'épée large : Force requise = 10. Comme il n'a que 7 en Force, il peut le faire, mais avec un malus de -3 aux dommages. Comme il a déjà personnellement un malus de -1, le malus devient -4. Le bonus aux dommages de l'épée large étant +3, l'ajustement du jet d'encaissement de son adversaire, s'il le touche, sera : -1.

Dextérité. En abrégé : DEX. C'est la Dextérité minimum requise pour manier correctement le type d'arme considéré. Si la Dextérité est insuffisante, le personnage n'a jamais l'initiative.

Bonus aux dommages. En abrégé = +DOM. C'est le bonus aux dommages du type d'arme considéré. A ce bonus s'ajoute le bonus personnel de l'attaquant (bonus dû à sa Force et à sa Taille) et le bonus final modifie le jet d'encaissement du défenseur.

Exemple. L'attaquant a +1 aux dommages dû à sa Force et à sa Taille et il touche le défenseur avec une épée large dont le bonus est +3, total = +4. Le défenseur encaisse : il joue 2d10 + 4 et se reporte à la table des blessures (voir chapitre LE COMBAT).

Encombrement. En abrégé : ENC. C'est l'encombrement du type d'arme considéré exprimé en points d'encombrement.

Résistance. En abrégé : RESIST. C'est la solidité du type d'arme considéré exprimée en points de résistance. Il n'est indiqué ici qu'une résistance moyenne. Des armes endommagées ou de plus ou moins bonne qualité peuvent avoir une résistance supé-

rieure ou inférieure; à chaque Gardien des Rêves d'en décider selon son scénario.

Prix. C'est le prix du type d'arme considéré exprimé en pièces de bronze. Ici encore, les cours peuvent varier selon les lieux et les circonstances.

LES ARMURES

Cuir souple. Il s'agit davantage de vêtements de peau ou de fourrures que d'une armure au sens strict du terme.

Cuir rigide. Il s'agit de cuir épais, comme par exemple le cuir des bottes ou des ceintures. Une telle «armure» ne peut pas couvrir le corps uniformément. Les pièces principales sont généralement le plastron, ou cuirasse, les jambières, les manches, parfois les épaulières. Entre ces pièces, l'articulation se fait par du cuir souple.

Cuir + métal. C'est la même armure que la précédente, mais cloutée, renforcée par des pièces métalliques. C'est l'armure la plus usuelle, celle des soldats réguliers, des gardes.

TABLE DES ARMES DE TRAIT ET DE JET

COMPÉTENCE	ARME	DEX.	+DOM	ENC	RESIST	PRIX
	Arbalète	9	+3	3	12	300
	Arc	10	+2	2	4	100
	Dague	9	0	0,5	8	30
	Filet*	12	-	3	3	12
	Fouet	11	(d6)	1	2	10
	Fronde	12	0	0,3	1	6
	Hache	9	0	1	6	40
	Javelot	9	0	1	4	8
	Lasso*	12	-	2	2	5
	Sarbacane	8	-5	1	2	8



TABLE DES ARMES DE MELEE

COMPETENCE	ARME	FOR.	DEX.	+DOM.	ENC.	RESIST	PRIX
Bouclier	Bouclier léger				1	13	40
	Bouclier moyen				2	15	60
	Bouclier lourd				3	20	80
Dague	Dague	7	8	+1	0,5	8	30
Epée 1 main	Epée courte	8	9	+2	1	12	120
	Epée longue	9	10	+3	2	12	200
	Epée large	10	10	+3	2	14	200
Epée 2 mains	Epée bitarde	12	10	+4	3	15	300
	Epée bitarde	10	10	+4	3	15	300
	Grande épée	11	11	+4	4	13	500
Hache 1 main	Hachette	7	8	+1	1	6	40
	Hache de bataille	10	9	+3	2	8	80
Hache 2 mains	Hache de bataille	8	9	+3	2	8	80
	Grande hache	10	10	+4	3	10	150
Lance 1 main	Javeline	7	8	+1	1	4	8
	Lance courte	7	8	+2	2	5	12
Lance 2 mains	Lance longue	9	9	+2	3	6	20
Masse 1 main	Gourdin	7	7	-3	1	6	2
	Masse légère	8	8	+1	1	8	10
	Marteau	9	9	+2	2	13	80
Masse 2 mains	Masse lourde	12	9	+3	3	10	40
	Grand bâton	9	10	0	3	7	10
	Masse lourde	10	9	+3	3	10	40
Fléau	Fléau	7	10	+2	2	10	120
Pique 2 mains	Pique	9	9	+2	3	8	80
	Hallebarde	10	9	+3	4	8	80
Corps-à-corps	Poings, etc				(d4)*		

* Ce n'est pas un bonus aux dommages. Le résultat de ce d4 ne modifie pas le jet d'encaissement du défenseur, mais est directement subi par lui en perte d'Endurance. (voir chapitre LE COMBAT).

Cotte de mailles. La cotte de mailles se porte généralement par-dessus du cuir souple. Elle est constituée d'un assemblage de fines mailles de fer, sans solution de continuité aux articulations. Elle recouvre généralement le torse et l'abdomen, les épaules et les bras jusqu'au coude, et la tête par une capuche. Elle est lourde, encombrante et chère. C'est l'armure des troupes d'élite ou de choc.

Mailles + plaques. C'est l'armure «typique» des chevaliers. Chaque partie du corps est protégée par une pièce métallique façonnée sur mesure assujettie par des sangles de cuir. Les articulations sont protégées par des parties en mailles. Cette armure lourde est principalement utilisée par les cavaliers car il est difficile de se déplacer à pied ainsi armé.

Heaumes et casques. Toutes les armures sont censées s'accompagner d'un casque ou d'un heaume (sauf l'armure de cuir souple).

La protection apportée par le casque est comprise dans l'indice de protection. Si pour une raison ou une autre, le casque fait défaut, soustraire 1 à l'indice de protection.

Indice de protection. En abrégé : PROT. Il est représenté par un jet de dé. Quand le défenseur est touché, il retranche le résultat de ce jet au résultat de son jet d'encaissement avant de se reporter à la table des blessures. La protection est également retranchée des dommages causés directement à l'Endurance par certaines attaques : corps-à-corps, fouet (voir chapitre LE COMBAT).

Malus armure. En abrégé : M.A. C'est un ajustement négatif qui s'applique à tous les jets d'Agilité pure et de Dérivée (donc d'Esquive). Ce malus est automatique, quelles que soient la taille et la force du personnage parce qu'une armure est supposée gênante et encombrante, même si l'on pos-

sède la force musculaire nécessaire pour la supporter.

***Filet, lasso.** Ces armes ne causent pas de dommages. Si le lancer est réussi, le défenseur est immobilisé/gêné jusqu'à ce qu'il parvienne à se dégager en réussissant un jet de Dextérité. La difficulté de ce jet dépend de la réussite du lancer. Qui plus est, tant qu'il est immobilisé, le défenseur ne peut ni attaquer ni parer ; il peut esquiver, mais avec un malus identique à celui de son jet de Dextérité pour se dégager. Il peut tenter de se dégager chaque fin de round, jusqu'à ce qu'il réussisse.

***Fouet.** Ce n'est pas un bonus aux dommages. Le résultat de ce dé ne modifie pas le jet d'encaissement du défenseur, mais est directement subi par lui en perte d'Endurance. La protection éventuellement due à l'armure est naturellement soustraite du résultat de ce dé (voir chapitre LE COMBAT).

Encombrement. En abrégé : ENC. C'est l'encombrement de ce type d'armure exprimé en points d'encombrement.

Restrictions. Dans cette colonne sont notés les désavantages apportés par certains types d'armures.

Prix. C'est le prix moyen du type d'armure considéré exprimé en pièces de bronze. Selon les lieux, les circonstances et la qualité des armures, ces prix peuvent varier.

TABLE DES ARMURES

ARMURE	PROT. M.A.	ENC.	RESTRICTIONS	PRIX
Cuir souple	d2 0	0		60
Cuir rigide	d4 -1	1		100
Cuir + métal	d4+2 -2	3		200
Cotte de mailles	d6+2 -4	5	pas de sprint	500
Mailles + plaques	d6+6 -6	9	ni course ni sprint	1000
Heaume			-3 en Vue et en Ouïe	(60)

DETERIORATION DES ARMES

Toutes les armes peuvent être détériorées et finir par se briser ; mais seules les armes contondantes, tranchantes ou tranchantes/contondantes peuvent infliger des dommages aux autres armes (c'est à dire principalement, les épées de taille, les haches et les masses). Considérés comme armes, les boucliers peuvent également être détériorés sous les chocs.

Quand une arme réussit à parer une attaque particulière ou critique, il existe une possibilité qu'elle subisse elle-même un choc de détérioration. Parer une attaque normale ou significative n'implique aucun risque de ce genre.

Il faut jouer alors un jet de **Résistance** sur la Table de Résolution. La caractéristique utilisée est le nombre actuel de points de résistance de l'arme. La difficulté ajustant le jet est égale au bonus aux dommages de l'attaquant (bonus d'arme + bonus personnel dû à la Force et à la Taille), auquel s'ajoute éventuellement un ajustement de condition :

Part. parée par sign.	-2
Part. parée par part.	0
Part. parée par Crit.	+1
Crit. parée par part.	-2
Crit. parée par crit.	0

Si le jet de résistance réussit, l'arme résiste et rien ne se passe. Si le jet échoue, les points de résistance de l'arme sont diminués d'un nombre égal (en valeur absolue) à la difficulté ayant ajusté le jet. Quand une

arme ou un bouclier tombe à zéro point de résistance, la détérioration est complète. L'arme ou le bouclier sont brisés, hors d'usage.

Exemple. L'attaquant armé d'une grande hache de bataille et ayant un bonus aux dommages total de +5 (+4 + +1) réussit une attaque particulière. Le défenseur possède un bouclier léger de 13 points de résistance. L'attaque étant particulière, il doit parer au minimum avec une significative (voir chapitre LE COMBAT). Supposons

qu'il réussisse une parade avec une réussite significative. Il devra jouer pour son bouclier un jet de **Résistance** ajusté ainsi : -5 (bonus aux dommages de l'attaquant) + (-2) (particulière parée par significative) = -7. Sur la Table de Résolution, 13 à -7 donne 19%. Le défenseur joue 1d100 et obtient 65. Le jet est manqué et son bouclier perd 7 points de résistance, ce qui le ramène à 6.

Aucune réussite spéciale n'est applicable aux jets de résistance.



DETERIORATION DES ARMURES

Seules les armes contondantes, tranchantes ou tranchantes/contondantes peuvent détériorer les armures.

Chaque fois que la protection (nombre obtenu en jouant le dé d'indice de protection) permet de rétrograder d'un type de blessure sur la Table des Blessures, l'armure encaisse des points de détérioration. Ceci pour simuler le fait que si, par exemple, le défenseur n'encaisse qu'une blessure légère alors que, potentiellement, le coup pouvait causer une blessure grave, c'est que l'armure souffre à sa place. Les points de détérioration encaissés par l'armure sont trouvés sur la table suivante :

- Critique à grave	6
- Grave à légère	4
- Légère à contusion	2

Ces encaissements sont cumulatifs. Par exemple : critique à contusion = 6 + 4 + 2 = 12.

Chaque fois qu'une armure a encaissé pour 10 points de détérioration, son indice de protection baisse de 1.

Exemple. Une armure de cuir rigide = 1d4 ayant souffert 10 points de détérioration n'a plus qu'un indice de protection de 1d4-1. Si elle en encaisse encore dix autres, son indice passera à 1d4-2. S'il arrive qu'elle tombe à 1d4-4, elle n'est plus que lambeaux irrécupérables.



LE MATERIEL

CONTENANTS

1 sac à dos, 30 litres
1 besace en cuir, 10 litres
1 ourse de peau, 2 litres
1 bourse de peau, 0,3 litre
1 sac de toile, 50 litres
1 carquois, 12 flèches
1 fiole de verre, 0,2 litre
1 chaudron en cuivre, 3 litres

OUTILS DIVERS

1 pelle
1 marteau
1 scie
12 gros clous en fer
1 grappin
10 mètres de corde solide
1 couteau
12 flèches

ECLAIRAGE

1 chandelle (2 heures)
1 torche de résine (1 heure)
1 litre d'huile
1 lampe de cuivre
1 lanterne portable
1 briquet silex/amadou

ECRITURE

1 feuille de parchemin
0,2 litre d'encre noire
1 plume de métal
12 plumes d'oie
1 crayon à mine de plomb
1 écritoire

MUSIQUE

1 flûte de roseau
1 flûte à bec en bois
1 luth
1 harpe

NOURRITURE

1 livre de blé
1 litre de lait
1 oeuf
1 livre de pain
1 livre de fromage
1 livre de légumes
1 livre de fruits
1 poulet
1 livre de porc salé
1 litre d'huile
1 litre de bière
1 litre de vin

ENC. PRIX

0,5	1PA
	5PB
	2PB
	1PB
	1PB
	5PB
	1PB
1	3PA

ENC. PRIX

1	5PB
0,5	1PA
1	1PA
1	1PB
1	2PA
1	3PB
	1PA
1	1PA

ENC. PRIX

	2PE
	1PE
	1PA
0,5	1PA
1	5PA
	2PB

ENC. PRIX

	2PB
	1PB
	1PB
	1PE
	3PB
1	1PA

ENC. PRIX

	1PB
	1PA
1	7PA
2	5PA

SUST. PRIX

2	1PE
0,5	1PE
0,5	1PE
2	1PE
4	5PE
1	1PE
1	2PE
4	2PB
4	2PB
	2PB
	3PE
	5PE

NOURRITURE PREPAREE

Soupe maigre	0,5	1PE
Brouet	1	2PE
Soupe grasse	2	4PE
Omelette	3	6PE
Ragoût	4	3PB
Volaille	4	3PB
Rôti	4	5PB
Pâté, tourte	4	5PB

AUBERGE, pour une nuit

Dortoir commun	5PE
Chambre particulière	1-10PB
Eau chaude	5PE
Ecurie (+ fourrage)	1PB

ANIMAUX VIVANTS

Mouton	4PA
Porc	8PA
Boeuf	2PO
Poulet	2PB
Mule	1PO
Cheval de trait	3PO
Cheval de selle	4-10PO

VETEMENTS

1m20 de tissu de laine	ENC.	1PB
1m20 de tissu de lin		2PB
1m20 de tissu de velours		3PA
1m20 de tissu de soie		3PA
1 tunique de laine		2PB
1 tunique de lin		4PB
1 tunique de soie		6PA
Chausses de laine		2PB
Chausses de velours		6PA
Chausses de peau		2PA
1 robe de laine		3PB
1 robe de velours	1	12PA
1 robe de soie		12PA
1 veste de laine		2PB
1 veste de velours		10PA
1 veste de peau	1	1PA
1 manteau de laine	1*	2PB
1 manteau de velours	1*	12PA
1 manteau de fourrure	1*	1-5PA
Sandales		3PB
Bottes souples	1	1PA
Bottes dures	1*	4PA
1 ceinturon		5PB
1 chapeau de cuir		5PB
Gants de peau		1PA

*L'encombement des vêtements ne compte pas s'ils sont portés sur soi, sauf ceux suivis d'un astérisque.

ENCOMBREMENT

Deux idées différentes sont réunies sous la même appellation d'**encombrement** :

D'une part le volume d'un objet et sa forme plus ou moins maniable à transporter, d'autre part son poids. C'est ainsi, par exemple, qu'une lance longue, dont la hampe est en bois, n'est pas très lourde, mais encombrante.

L'encombrement des objets est exprimé en **points d'encombrement**.

Pour déterminer l'encombrement réel d'un objet exprimé en points d'encombrement, on considérera toujours sa source d'encombrement maximum : sa taille ou son poids, selon les cas. De ce fait, dans les listes qui suivent, l'encombrement d'un objet n'est indiqué que lorsqu'il provient essentiellement de sa taille ou de sa forme, ou quand sa taille/forme et son poids coïncident en

termes d'encombrement. Quand il n'est pas indiqué, il doit être figuré d'après le poids relatif de l'objet, ou le poids relatif d'un ensemble d'objets. Ces poids ne sont pas indiqués parce que beaucoup trop variables ; c'est au Gardien des Rêves de faire l'approximation du poids des objets portés par les personnages.

Le poids est traduit en points d'encombrement selon la règle suivante : 2 kilogrammes = 1 point d'encombrement (voir chapitre L'ACTION).

LES PRIX

Les tables précédentes fournissent des listes d'objets usuels que les personnages peuvent vouloir se procurer, acheter, vendre. Les prix sont exprimés en pièce d'or (PO), d'argent (PA), de bronze (PB) ou d'étain (PE). Ces barèmes ne sauraient fournir une idée complète du commerce. Les prix peuvent varier considérablement selon les lieux et les circonstances. L'utilité de ces tables est de fournir des points de comparaison.

SUSTENTATION

Pour les denrées alimentaires, les points de **sustentation** (SUST.) indiqués correspondent à la quantité (poids) d'aliment indiqué.

VÊTEMENTS

L'encombrement des vêtements ne compte pas s'ils sont portés sur soi, sauf ceux suivis d'un astérisque *. Il compte par contre si les vêtements sont transportés, dans un sac par exemple. C'est au Gardien des Rêves d'en évaluer approximativement le poids pour le traduire en points d'encombrement.

CONTENANTS

La capacité des contenants (sacs, bourses, etc) est exprimée en litres. Ce qui ne veut pas dire qu'on doive forcément y mettre du liquide. Mais visuellement, il est plus facile de se représenter le volume d'un litre (1 décimètre cube) et de voir ainsi quand un sac est plein.

HERBES, POISONS & ANTIDOTES

L'unité de mesure des herbes et plantes médicinales ou toxiques fraîches est le **brin**. Quand elles sont séchées et/ou réduites en poudre, elles sont mesurées en **pépins**, comme les gemmes. Un brin d'herbe fraîche donne un **pépin** de matière sèche.

Herbes de soin

La description de leurs vertus est donnée au chapitre LA SANTE. Les prix indiqués ci-dessous sont les prix moyens appliqués dans les grandes cités. Ils peuvent varier grandement, à l'appréciation du Gardien des Rêves selon son scénario.

Type d'Herbe	Prix au brin
Fausse sypure	2PE (pépin)
Sypure	3PE
Méritoine	6PE
Ortiga	1PB
Ortiga noir	2PB
Béladane	3PB
Faux Murus	4PB
Murus	6PB
Tanciel	9PB
Tanciel doré	2PA

Les Poisons

Le fonctionnement des poisons est donné au chapitre LA SANTE. Les poisons ci-après sont donnés à titre d'exemple. Ce sont les plus courants ; mais chaque Gardien des Rêves est libre de concocter ses poisons personnels.

Chaque poison est défini par son nom, sa rapidité, sa puissance, sa malignité. Vient ensuite sa description, son dosage (c'est à dire la quantité minimum pour que les effets indiqués se produisent) et ses symptômes. Enfin, la liste des antidotes possibles pour chacun.

Dosage. Si une dose inférieure est donnée, aucun effet ne se produit. Si une dose supérieure est donnée, il faut qu'elle soit au minimum du double de la quantité normale. Dans ce cas, ni la puissance ni la rapidité ne sont doublées, mais tout se passe comme si la victime était empoisonnée deux fois. Quand vient le moment de jouer un jet de **Constitution** ou de **Vie**, elle en joue deux au lieu d'un, et applique éventuellement deux fois les résultats. Même processus pour une triple dose. Une quadruple dose

n'a aucun effet particulier. C'est à dire qu'au-delà d'une triple dose, l'effet reste le même (3 jets de **Constitution** ou de **Vie** au lieu d'un seul).

Malignité. Ce nombre représente la difficulté à détecter à temps le poison (par **Vue**, **Goût** ou **Odeur**, selon les cas) ; c'est également la difficulté à diagnostiquer le type d'empoisonnement, c'est à dire savoir à quel poison on a affaire ; puis c'est la difficulté pour connaître l'antidote si le diagnostic est correct. Toutefois, en ce qui concerne la détection et le diagnostic, une double dose diminue la **malignité** de 3 points et une triple dose de 6. Autrement dit, une forte dose rend le poison plus détectable et ses symptômes plus évidents. Une forte dose, par contre, ne diminue pas la **malignité** en ce qui concerne la connaissance de l'antidote.

Antidotes. Plusieurs antidotes sont possibles pour un même poison. Chacun possède un pourcentage de succès. Sur un cas d'empoisonnement donné, un antidote donné ne peut être essayé qu'une fois. On joue le pourcentage indiqué ; si le jet réus-

sit, l'antidote fait effet et l'empoisonnement est neutralisé ; s'il échoue, il faut essayer un autre antidote.

Diagnostic. Le jet d'Intellect/Médecine-Malignité ne peut être tenté qu'une seule fois par empoisonnement (on sait ou on ne

Prévention. On peut boire un antidote à titre préventif. Son effet potentiel durera un nombre d'heures égal au Facteur-Temps de Constitution (F.T.CONST.) du personnage. Si plusieurs antidotes sont bus préventivement, ils se nuisent l'un à l'autre. En cas d'empoisonnement, le pourcentage de



sait pas). Un diagnostic exact fait automatiquement connaître l'antidote la plus faible (celui dont le % est le plus bas). Si le jet d'Intellect obtient une réussite significative, on connaît aussi le suivant (toujours en partant du plus faible) ; avec une particulière, on connaît encore le suivant ; et avec une réussite critique, on les connaît tous.

Note. Le diagnostic doit être joué à chaque cas d'empoisonnement. Mais si un personnage retombe sur un poison déjà connu, il peut ne pas avoir besoin de tirer un jet de dés s'il se trouve qu'il connaît déjà le ou les antidotes.

succès sera non pas celui du meilleur antidote, mais la moyenne de tous les antidotes absorbés.



QUELQUES POISONS INGESTIFS

Les poisons ingestifs ne font effet que s'ils sont avalés.



LE POIVRE BLEU

Rapidité	6 minutes
Puissance	1
Malignité	7
Description	Baie bleue poussant dans un environnement de collines en climat chaud et sec. Le Poivre Bleu est directement toxique. Il est réduit en poudre sans préparation alchimique.
Dosage	4 pépins
Symptômes	Soif, brûlures d'estomac.
Antidotes	Tanemiel Doré 100% Tanemiel 80% Murus 50% Gelée Royale 20%



LA PLEUREUSE

Rapidité	1 minute
Puissance	2
Malignité	1
Description	La Pleureuse est un petit champignon blanc filiforme croissant dans les forêts tempérées humides. Un champignon moyen a une taille de 3 brins (3 pépins). Il est directement toxique, sans préparation alchimique.
Dosage	3 pépins (1 champignon)
Symptômes	Sueurs, déshydratation, larmes.
Antidotes	Racine de Tubéronce 100% Orgue de Nuit 80% Gelée Royale 50% Murus 25%



LA CRAPAVURE

Rapidité	2 minutes
Puissance	3
Malignité	2
Description	La Crapavure est le nom donné à la semence d'un crapaud galeux mort d'insolation. Les effets véritables toxiques sont obtenus par une opération alchimique de difficulté 2. Le résultat est une poudre grisâtre.
Dosage	5 pépins
Symptômes	Vertiges et désirs lubriques incontrôlables.
Antidotes	Lait de Lune 100% Sable-Poudre 100% Gelée Royale 30% Liquor de Bagdol 25%



LA CREVE-COEUR

Rapidité	2 minutes
Puissance	4
Malignité	9
Description	La Crève-Coeur est une huile toxique obtenue par une opération alchimique de difficulté -7. C'est une huile translucide et presque sans saveur.
Dosage	2 centilitres
Symptômes	Etouffements, malaises cardiaques.
Antidotes	Perles de Bjwal 100% Bitume de Camphre 60% Tournegraine 40%



LE SUCRE DE XOTEL

Rapidité	5 minutes
Puissance	5
Malignité	4
Description	Le Xotel est une baie rouge poussant dans les montagnes nordiques. Son sucre toxique est obtenu par une opération alchimique de difficulté -7. C'est un sucre blanc légèrement moussant.
Dosage	2 pépins
Symptômes	Troubles visuels, hallucinations.
Antidotes	Huile de Sélkanthe 100% Tanemiel Doré 70% Tanemiel 50% Elixir des Gnomes 20% Gelée Royale 10%



LE SEL NOIR

Rapidité	5 rounds (30 secondes)
Puissance	6
Malignité	5
Description	Le Sel Noir est une poudre noire, légèrement salée, extrêmement soluble, obtenue par une opération alchimique de difficulté -8.
Dosage	1 pépin.
Symptômes	Troubles de la parole, paralysie faciale.
Antidotes	Bitume de Camphre 100% Topazoïne 50% Lait de Lune 30% Sable-Poudre 10%



LE NACRON

Rapidité	10 minutes
Puissance	7
Malignité	3
Description	Le Nacron est une préparation alchimique de difficulté -9, à base d'extraits d'un coquillage (le Nacron) et d'encre de pieuvre gélatineuse. C'est une poudre rose légèrement nacrée.
Dosage	4 pépins.
Symptômes	Sensation de froid, darçissement des extrémités.



Antidotes	Tournegraine 100% Sable-Poudre 80% Lait de Lune 20%
-----------	---



LE SARIPHAGE

Rapidité	30 minutes
Puissance	8
Malignité	8
Description	Le Sariphage est un extrait de cactus. C'est un lait légèrement crayeux, obtenu par une opération alchimique de difficulté -10.
Dosage	3 centilitres.
Symptômes	Engourdissement progressif.
Antidotes	Topazoïne 100% Orgue de Nuit 60% Huile de Sélkanthe 30% Racine de Tubéronce 10%



L'ALCIMOINE

Rapidité	1 minute
Puissance	9
Malignité	6
Description	L'Alcimoine est une fleur pourpre poussant en bordure des marais. Ses principes toxiques sont isolés par une opération alchimique de difficulté -11. L'extrait d'Alcimoine est une poudre brune.
Dosage	2 pépins
Symptômes	Insensibilité, engourdissement, perte du goût et de l'odorat.

Antidotes	Elixir des Gnomes 100%
	Orgue de Nuit 50%
	Tanemiel Doré 30%
	Tanemiel 15%
	Huile de Sélikanthe 10%
	Gélee Royale 05%



ESSENCE THANATAIRE

Rapidité	3 rounds (18 secondes)
Puissance	10
Malignité	10
Description	L'Essence Thanataire est un liquide bleu pâle, très volatile, de la même consistance et densité que l'eau. Cette préparation hautement toxique est obtenue par une opération alchimique de difficulté -13.
Dosage	1 centilitre
Symptômes	Extinction des sens, sensation de chute et d'angoisse. Il n'existe pas d'Antidote entièrement fiable contre l'Essence Thanataire.
Antidotes	Perles de Bjwal 80%
	Bitume de Camphre 30%
	Topazoïne 20%
	Lait de Lune 10%

QUELQUES VENINS DE LAME



Les venins de lame servent à empoisonner les armes telles que, par exemple, les pointes de flèches ou les dagues. Pour que le venin fasse effet, il faut que l'arme produise au minimum une blessure légère. Tous les venins de lame se présentent sous la forme d'un liquide huileux. Il en faut 1 centilitre pour empoisonner une pointe de flèche, et 4 centilitres pour empoisonner une dague. Contrairement aux poisons ingestifs, le dosage ne peut pas être modifié : un dosage inférieur n'a aucun effet, et un trop grande quantité reste sur la lame.

LA MAUVEZE

Rapidité	2 minutes
Puissance	2
Malignité	4
Description	Ce venin est tiré d'une plante urticante et vénéneuse, la Mauvéze, par une opération alchimique de difficulté -3.
Symptômes	Démangeaisons horribles, éruption de gros boutons rouges.
Antidotes	Racine de Tubéroncle 100%
	Tanemiel Doré 100%
	Tanemiel 80%
	Lait de Lune 50%
	Teinture d'Erozonne 30%

L'ARACHNAIRE

Rapidité	1 minute
Puissance	4
Malignité	3
Description	Cette préparation est obtenue à base de venin d'Aragnée Rouge par une opération alchimique de difficulté -5.
Symptômes	Eruption de plaques rouges, enfléme.
Antidotes	Liquueur de Bagdol 100%
	Topazoïne 50%
	Sable-Poudre 10%

LE VENT DU NORD

Rapidité	2 rounds (12 secondes)
Puissance	6
Malignité	5
Description	Cette préparation foudroyante est obtenue à base de divers venins de serpents par une opération alchimique de difficulté -8.
Symptômes	Intense froid glacial interne.
Antidotes	Teinture d'Erozonne 90%
	Tournegraisse 50%
	Huile de Sélikanthe 10%

LA DOUCE AMIE

Rapidité	5 rounds (30 secondes)
Puissance	8
Malignité	6
Description	La Douce Amie est un venin de lame obtenu à base de suc de diverses fleurs vénéreuses, par une opération alchimique de difficulté -10.
Symptômes	Engourdissement euphorique.
Antidotes	Perles de Bjwal 90%
	Lait de Lune 25%
	Teinture d'Erozonne 20%
	Liquueur de Bagdol 10%

PRIX DES POISONS ET DES VENINS

Ni l'un ni l'autre ne sont généralement en vente libre, et leurs prix peuvent varier considérablement. Les prix indiqués ci-après sont les prix de revient pour l'alchimiste qui les fabrique. Il est suggéré que leur prix de vente soit au moins de 10 à 20 fois plus élevés. (Le prix indiqué est pour 1 pépin ou 1 centilitre.)



QUELQUES ANTIDOTES

La plupart sont des préparations alchimiques. Tous sont ingestifs. Quel que soit l'Antidote, une dose (1 potion) fait toujours 20 centilitres. Dans le cas d'un empoisonnement ingestif à double ou triple dose, il faut naturellement une double ou triple dose d'Antidote. Les prix indiqués sont les prix de revient d'une dose de 20 centilitres. Selon les alchimistes, la dose peut être vendue 2 à 10 fois plus cher.

BITUME DE CAMPHRE, préparation alchimique complexe, difficulté -9.	7PA.
ELIXIR DES GNOMES, préparation alchimique complexe, difficulté -9.	5PA.
GELEE ROYALE, gélee royale d'abeille naturelle.	10PB.
HUILE DE SELIKANTHE, préparation alchimique complexe, difficulté -7.	3PA.
LAIT DE LUNE, préparation alchimique complexe, difficulté -6.	4PA.
LIQUEUR DE BAGDOL, préparation alchimique complexe, difficulté -3.	2PA.
MURUS, simple décoction d'Herbe de Soins.	24PB.
ORGUE DE NUIT, simple décoction d'un champignon des forêts tempérées.	15PB.
PERLE DE BJWAL, préparation alchimique complexe, difficulté -11.	8PA.
RACINE DE TUBERONCLE, simple décoction des racines d'une graminée des plaines nordiques.	15PB.
SABLE-POUDRE, préparation alchimique complexe, difficulté -5.	3PA.
TANEMIEL, simple décoction d'Herbe de Soins.	27PB.
TANEMIEL DORE, simple décoction d'Herbe de Soins.	4PA.
TEINTURE D'EROZONNE, préparation alchimique complexe, difficulté -10.	8PA.
TOPAZOINE, préparation alchimique complexe, difficulté -8.	6PA.
TOURNEGRAISSE, préparation alchimique complexe, difficulté -8.	1PO.

Poivre bleu	4PB
Pleureuse	2PB
Crapauvure	4PB
Crève-Coeur	8PB
Xotel	8PB
Sel Noir	1PA
Nacron	2PA
Saraphage	2PA
Alcimoine	3PA
Essence	
Thanataire	6PA
Mauvéze	4PB
Arachnaire	6PB
Vent du Nord	1PA
Douce Amie	2PA

L'HERBE DE LUNE

(Herbe de Rêve)

Cette herbe, très prisée des magiciens, possède la vertu d'enrichir le rêve de celui qui la consomme. Ses feuilles sont minuscules, en forme de polygone à sept côtés, d'un bleu très pâle presque translucide. Elle ne croît que dans les montagnes au-dessus de 2000 mètres. Sa puissance dépend de la phase lunaire de la nuit où elle est cueillie. Elle doit toujours être cueillie la nuit, et qui plus est, au moment où la lune l'éclaire directement. Faute de ces conditions, sa puissance est nulle et l'herbe n'a aucune vertu particulière.

Phase lunaire	Puissance
Nouvelle lune à premier quartier	1d3 (1 à 3)
Premier quartier à Pleine Lune	1d6 + 2 (3 à 8)
Pleine Lune	1d6 + 4 (5 à 10)
Pleine Lune à second quartier	1d6 (1 à 6)
Second quartier à Nouvelle Lune	1d2 (1 à 2)
Nouvelle Lune	0

L'Herbe de Lune peut être fumée une fois séchée, ou bue en décoction. Dans tous les cas, une dose doit être composée de 7 brins. Une dose inférieure n'a aucun effet ; une dose supérieure doit être composée de 14 brins au minimum, puis de 21, 28 et ainsi de suite par multiples de 7.

Pour chaque dose, le consommateur doit jouer un jet de **Résistance**. Ce jet est joué normalement sur la Table de Résolution, en prenant pour Caractéristique le nombre de points actuels de rêve du consommateur, et pour difficulté la puissance de l'Herbe.

Si le jet de **Résistance** réussit, le consommateur résiste au pouvoir de l'Herbe et celle-ci n'a aucun effet.

Si le jet de **Résistance** échoue, l'Herbe donne immédiatement au consommateur autant de points de Rêve qu'elle a de puissance ; mais, en revanche, le consommateur perd immédiatement autant d'Endurance.

Dans tous les cas, le nombre maximum de points de rêve qu'un personnage puisse avoir est sa Caractéristique Rêve multipliée par 3.

Exemple. Artighel, qui a actuellement 14 points de Rêve, fume une pipe contenant une triple dose d'Herbe de Lune (21 brins) de puissance 5. Il joue un premier jet de résistance : 14 à -5 donne 35%. Avec un 76, Artighel échoue et l'Herbe fait donc effet, lui donnant 5 points de Rêve (et lui coûtant 5 points d'Endurance). Artighel continue sa pipe et joue un second jet de résistance. Il a maintenant 19 points de Rêve. 19 à -5 donne 47%. Avec un 53 Artighel échoue encore. Il reprend 5 points



d'Endurance, mais gagne encore 5 points de Rêve.
Il termine sa pipe et joue un troisième jet. Il a maintenant 24 points de Rêve. 24 à -5 donne 60%. Avec un 50, Artighel réussit, et cette fois l'Herbe ne lui apporte plus rien (il ne perd pas non plus d'Endurance). Artighel ayant 14 en caractéristique Rêve, le nombre maximum de points de Rêve qu'il puisse avoir est de toute façons limité à $14 \times 3 = 42$.

PRIX DE L'HERBE DE LUNE

C'est une Herbe rare et chère. Le prix moyen d'une dose (7 brins) équivaut à sa puissance en pièces d'argent. Dans l'exemple ci-dessus, le riche Artighel a fumé pour 15 pièces d'argent.





LES CREATURES

LES AGES

Durant le **Premier Age**, un âge si lointain que le temps exact s'en est perdu dans la mémoire des hommes, un âge probablement légendaire, les Dragons aimaient à se représenter eux-mêmes dans leurs rêves : c'était l'Age des Dragons. Les Dragons possédaient alors tout le pouvoir : pouvoir de rêver et pouvoir de rêver (spirituel et temporel, pourrait-on dire) et il n'y avait pas de magiciens. La magie existait, de fait, mais elle était l'émanation directe de chaque Dragon effectivement présent sur la terre. Et les hommes (que l'on appellera **Humains** pour les distinguer en tant que race) étaient soumis à toutes les volontés de ces grands seigneurs de lumière. De fait, on ne sait que peu de chose de cet âge légendaire, sinon que les Dragons y ont bâti des palais fabuleux où les Humains étaient leurs serviteurs.

Les Ogres et les Gnomes datent également du **Premier Age**, comme deux variantes de l'archétype humain selon l'humour très particulier des Dragons. Ces créatures sont **humanoïde** en ce sens que leur morphologie générale est très proche de celle de l'Humain. Mais les **Gnomes** sont aussi petits et adroits que les Ogres sont grands et balourds. D'après les légendes contradictoires et enjolivées, les **Gnomes** et les Ogres auraient été les seuls Humanoïdes à refuser la seigneurie absolue des Dragons. Mais rien de précis n'est évoqué sur leurs éventuelles victoires ou défaites. Les **Gnomes** vivaient dans le cœur des montagnes, experts métallurgistes et joailliers. Les Ogres

vivaient dans les forêts et les collines escarpées, chasseurs avant tout.

Les premières gemmes furent trouvées par les **Gnomes**. La particularité des gemmes est de pouvoir être enchantées et de retenir en elles-mêmes une part du Rêve des Dragons. Le premier magicien fut-il un **Gnome** ? Est-ce la découverte des gemmes qui signifia la fin du **Premier Age** ?... Les **Sages** en sont encore à discuter longuement sur le sujet.

La fin du **Premier Age** fut marquée par d'énormes bouleversements. Les Dragons disparaurent, leurs palais s'écroulèrent sur leurs serviteurs ; et le départ des maîtres s'accompagna de cataclysmes. Les fleuves changèrent de cours, les montagnes changèrent de place, des forêts poussèrent là où s'étendait le désert... Comme si, ayant cessé de s'intéresser à leur « jeu », les Dragons avaient décidé de tout mélanger avant de partir. A ce sujet, les **Sages** ont naturellement l'explication qu'on connaît. Pour eux, la fin du soi-disant **Premier Age** est simplement la marque d'un réveil massif des Dragons. Ne pas oublier que les Dragons étaient présents sur la terre parce qu'ils se rêvaient eux-mêmes, et non contents de se rêver eux-mêmes, ils rêvaient le reste : à savoir leurs serviteurs humains, les **Gnomes**, les Ogres et tous les animaux et créatures de leur imagination qui peuplent les terres et les mers. Le réveil d'un grand nombre d'entre eux a bouleversé tout cela, comme un coup de chiffon sur une peinture encore fraîche.

Puis ils se sont rendormis.

On sait davantage de choses sur la fin du Second Age que sur son début. Et sa fin fut très semblable à celle du premier. Il semble désormais sûr que les Dragons ont bel et bien le réveil agité.

On dit que le Second Age a duré dix mille ans. Durant ces cents siècles s'est développée une science nouvelle et puissante : la magie. Ayant probablement les Gnomes à son origine, elle fut surtout maîtrisée par les Humains. Et le Second Age fut appelé l'Age des Magiciens. Ce fut un âge de prospérité, un âge où s'érigèrent des cités et des palais dont les Humains étaient cette fois les maîtres, un âge où ce furent les Dragons qui obéirent aux Humains par l'intermédiaire de la magie. Mais ce fut surtout un âge de sang, un âge de guerres continues entre les Humains eux-mêmes, entre les magiciens eux-mêmes, chacun cherchant à accaparer le plus grand pouvoir pour lui-même, à devenir l'équivalent des Dragons du premier Age. Il paraît qu'à la fin du Second Age, un Humain sur dix était magicien.

Durant cet âge furent découverts des sortilèges et des rituels d'une puissance inouïe (et heureusement retombés dans l'oubli). L'usage de la magie était si intensif et si continu qu'il arriva ce qui devait arriver : le rêve craqua. Comme un tissu que se dispute une foule, chacun tirant de son côté, la trame du rêve se déchira. Or, si les Dragons rêvaient ce monde, les magiciens étaient bien placés pour savoir qu'ils en rêvaient parallèlement une infinité d'autres. Par les multiples déchirures, les rêves se mêlèrent. Des magiciens tentèrent de colmater les brèches et ne firent que les agrandir. D'autres, utilisant cela comme une arme, s'ingénierent à provoquer des déchirures

encore plus grandes pour y perdre leurs ennemis. Nombre d'Humains, voire des provinces entières disparurent sans laisser de traces, aspirés vers d'autres dimensions du rêve, cependant que par des déchirures à l'effet inverse, des hordes de créatures venues d'autres rêves déferlèrent dans le monde.



Parmi ces envahisseurs, il y eut les Groins, les plus belliqueux, les plus bestiaux de tous, humanoïdes aux faciès porcins. Il y eut les Hommes Bleus, humanoïdes à la morphologie complètement humaine, plutôt beaux une fois acceptée la couleur uniformément bleue de leur peau, mais à la logique incompréhensible et aux coutumes rituelles éfarfantes. Il y eut les Saures, hommes sauriens, froids et cruels. Puis les Chafouins, humanoïdes bialfards et visqueux, lâches et toujours embusqués dans l'ombre, apparus on ne sait trop ni comment, ni quand. Et en plus de ces humanoïdes, nombre d'animaux étranges et de créatures monstrueuses qui transformèrent bientôt le rêve en cauchemar.

Alors les Dragons s'agitèrent et se retirèrent dans leur sommeil...

C'est aujourd'hui le Troisième Age. On fait dater son début à mille ans déjà. Et le monde semble toujours en être à son début... Peu de cités ont survécu au cataclysme de la fin de l'Age des Magiciens. Le monde est redevenu un territoire immense et inconnu, ça et là parsemé de vestiges et de pièges. Les déchirures, en effet, ne se sont pas refermées. Combien d'âges devront-ils se succéder pour que le rêve soit guéri ? Aujourd'hui, ses plaies sont encore béantes. Si les Groins, les Hommes Bleus, les Saures et les Chafouins se sont fermement installés et luttent pour s'assurer la suprématie dans ce qu'ils considèrent désormais comme leur monde, d'autres créatures ne cessent d'arriver encore par des ouvertures restées ouvertes.

Et le monde est toujours aussi instable ; les rêves continuent de s'interpénétrer, mystérieusement, ou parfois, visiblement. Certaines déchirures sont en effet visibles. Elles se traduisent par un effet d'optique, une sorte de fluorescence de l'air ambiant. Ces effets sont vulgairement appelés «nuages mauves» et «nuages jaunes». Ces déchirures visibles permettent le passage d'un rêve à l'autre, mais toujours à sens unique ; de fait, les «nuages» sont complémentaires et réciproquement l'envers l'endroit l'un de l'autre. Quand on entre dans un nuage mauve, on change de rêve et on arrive dans le nouveau par un nuage jaune, il ne se passe rien : on ne peut pas revenir en arrière. Si on le pouvait, il est probable que les Groins et autres Chafouins seraient depuis longtemps retournés dans leur rêve d'origine.

DESCRIPTION DES CRÉATURES

LES HUMANOÏDES

Les humanoïdes sont définis par les mêmes caractéristiques que les humains. Mais tandis que l'étendue des caractéristiques humaines est de 6 à 15 (tirées avec 1d10+5), la plupart des caractéristiques des humanoïdes ont une étendue différente.

Pour chaque type d'Humanoïde, on retrouvera la liste des 20 caractéristiques et 3 séries de nombres en regard de chacune d'elles. D'abord le jet de dés permettant d'obtenir aléatoirement la caractéristique ; puis, entre parenthèses, l'étendue de la caractéristique ; puis enfin le nombre cor-

respondant à une caractéristique moyenne.

- ⚔ Exemple. Voyons la Taille et l'Apparence des Groins :
- ⚔ TAILLE 1d10+3 (4-13) 8
- ⚔ APPARENCE 1d4+2 (3-6) 4

Lors de la création d'un scénario, le Gar-

dien des Rêves peut, s'il le désire mettre en scène des Groins moyens, utiliser les caractéristiques moyennes. D'après l'exemple ci-dessus, tous ses Groins auront alors 8 en Taille et 4 en Apparence. S'il désire des individus supérieurs ou inférieurs à la moyenne, il peut soit s'en remettre au hasard et tirer chaque caractéristique avec le jet de dés indiqué, soit choisir délibérément la hauteur de la caractéristique dans les limites indiquées.

Pour chaque type d'Humanoïde, on retrouvera également la définition des caractéristiques dérivées Mêleé, Tir, Lancer et Dérivée, de même que les points de Vie, l'Endurance et le bonus personnel aux dommages. Ces différents points seront naturellement calculés à partir des caractéristiques moyennes. Si le Gardien des Rêves souhaite des individus différents, il devra recalculer ces données de la même façon que pour les personnages humains (voir chapitre LES PERSONNAGES).

L'Indice de protection indiqué correspond au type d'armure que portent généralement les Humanoïdes en question. Là encore, lors de la création d'un scénario, le Gardien des Rêves a toute licence pour leur faire porter des armures différentes ou même aucune armure du tout.

La Vitesse est figurée par 3 nombres successifs, qui correspondent respectivement au nombre de mètres parcourus par round en marche accélérée, course, sprint. Il s'agit ici aussi de la vitesse d'individus moyens.

Pour finir on trouvera la liste des compétences normalement maîtrisées par la moyenne des Humanoïdes en question. Le nombre entre parenthèses suivant chaque compétence correspond au niveau généralement développé par un individu moyen. Ici encore, selon les besoins de son scénario, chaque Gardien des Rêves peut abaisser ou augmenter le niveau de chaque compétence, de même qu'il peut inclure des compétences non citées.



Note. Pour les compétences de combat, l'initiative indiquée correspond au niveau mentionné et à une caractéristique directrice (Mêleé, Tir ou Lancer) moyenne. Le bonus aux dommages (+ dom.) de l'attaque est indiqué sans le bonus personnel dû à la Taille et à la Force ; celui-ci doit éventuellement être ajouté.

LES ANIMAUX ET LES MONSTRES

Les animaux et les monstres ne sont définis que par un nombre limité de caractéristiques : Taille, Constitution, Force, Perception, Volonté et Réve. La Perception est une caractéristique globale pour Vue, Oûie, Oûolat, Goût et Empathie.

Pour chaque type de créature, on trouvera la liste des caractéristiques et, comme pour les Humanoïdes, une série de 3 nombres en regard de chacune d'elles : jet de dés permettant d'obtenir la caractéristique aléatoirement, étendue de la caractéristique entre parenthèses, et caractéristique moyenne. Comme pour les Humanoïdes, le Gardien des Rêves peut sélectionner des individus moyens ou plus ou moins forts, plus ou moins faibles, dans les limites permises.

Pour les animaux et les monstres, on ne trouvera pas de caractéristiques dérivées telles que Mêleé ou Dérivée, la morphologie particulière de chaque animal ou monstre ne pouvant se plier à la combinaison de caractéristiques utilisée pour les Humanoïdes. En revanche, chaque compétence sera considérée comme une caractéristique en elle-même, aussi bien les compétences de combat que les autres. Comme pour les caractéristiques véritables, chaque compétence/caractéristique sera suivie de 3 nombres : jet de dés, étendue, moyenne ; puis d'un quatrième, à nouveau entre parenthèses : le niveau moyen développé dans la compétence par une créature moyenne.

Pour les compétences/caractéristiques de combat, on trouvera en outre le facteur d'initiative d'une créature moyenne (caractéristique divisée par 2 + niveau) et le bonus aux dommages, celui-ci étant calculé sans tenir compte du bonus personnel dû à la Taille et à la Force (et qui doit être éventuellement rajouté).

Exemple. Compétences de combat du Chat Sauvage :

GRIFPER EN SAUTANT d10+8 (9-18) 13 (niv 3) init 9, + dom +3 (soit +1 griffe +2 saut)

GRIFPER A TERRE d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom +1

MORDRE d6+6 (7-12) 9 (niv 3) init 7, + dom +1

ESQUIVE d10+8 (9-18) 13 (niv 5)

Ainsi un Chat Sauvage moyen a 13 en compétence /caractéristique pour griffer

en sautant (d'une branche, par exemple), et 3 niveaux dans cette compétence. S'il choisit une attaque de difficulté zéro, par exemple, il a : $13 + 3 = 84\%$ de chances de toucher. Mais le Gardien des Rêves peut choisir de faire apparaître un Chat avec 18, par exemple, dans cette compétence, et +8 niveaux. Les chances de toucher de l'animal pour une même difficulté seraient alors de $18 + 8 = 162\%$. Un terrible faou.

Les points de Vie des Animaux et des Monstres sont calculés de la même façon que pour les Humanoïdes : moyenne de Taille + Constitution, exceptionnellement arrondie au chiffre supérieur. On trouvera pour chaque type de créature, les points de Vie d'un individu moyen.

L'Endurance est calculée en faisant la somme de : Taille + Constitution + bonus racial. Ce dernier bonus est indiqué sous forme de jet de dés. On trouvera l'Endurance d'un individu moyen déjà calculée.

Exemple. Endurance du Chat Sauvage : ENDURANCE (+2d6) 22

La Constitution moyenne d'un Chat Sauvage est 10, sa Taille est 5, et la moyenne de $2d6$ est $7, 10 + 5 + 7 = 22$.

Le bonus aux dommages personnel dû à la Force et à la Taille est obtenu de la même façon que pour les Humanoïdes (voir chapitre LES PERSONNAGES). On trouvera le bonus personnel d'un individu moyen.

L'indice de protection, dû à une peau épaisse, des écailles, ou une grande taille est valable, quant à lui, pour toutes les créatures du même type. Ce n'est pas un indice moyen. Certaines créatures ont un indice de protection défini par un simple nombre négatif. C'est le cas des créatures fragiles ou de petite taille. Ce nombre doit être ajouté (en valeur absolue) au jet d'encaissement de la créature quand elle est touchée. La Table des Blessures étant unique pour toutes les créatures, il est probable qu'un coup d'épée qui, par exemple, ne causerait qu'une blessure légère à un ours aurait toutes les chances de tuer net un lapin.

Exemple. L'indice de protection du Chat Sauvage est -2. S'il est touché, il doit ajouter 2 aux $2d10$ de son jet d'encaissement. Pratiquement, cela revient à dire que son adversaire a +2 aux dommages.

La Vitesse est figurée par 3 nombres successifs, qui correspondent respectivement au nombre de mètres parcourus par round de marche accélérée, trot, galop (voir chapitre L'ACTION pour les pertes d'Endurance). Toutefois, certaines créatures peuvent n'avoir qu'une ou deux vitesses, et d'autres peuvent avoir un bonus personnel de vitesse. Ce bonus, sous forme de jet de dés, représente un nombre supplémen-

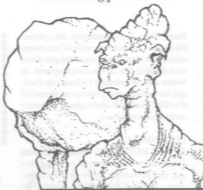
taire de mètres parcourus par round pour une perte d'Endurance identique. Quand un tel bonus existe, il doit être calculé pour chaque créature. La vitesse indiquée est toujours comprise sans le bonus personnel.

Note. La liste des créatures ci-après n'est naturellement pas limitative. Il peut exister une infinité d'autres, ne serait-ce que les simples animaux. A chaque Gardien des Rêves de les imaginer en prenant pour modèle les créatures citées.

Pour déterminer la caractéristique Taille d'un animal ou d'une créature, se référer à la table ci-contre à partir de son poids moyen en kilogrammes.

BONUS AUX DOMMAGES DES ARMES NATURELLES

Morsure (chat sauvage, loup)	+1
Grande morsure (tigre)	+2
Griffes (chat sauvage)	+1
Grandes griffes (tigre, ours)	+2
Cornes, défenses (sanglier)	+2
Grandes cornes, bois (cerf, glou)	+3
Ruede, piétinement (Aligat, cheval)	+4



Ces bonus aux dommages s'entendent sans les bonus personnels dus à la Taille et à la Force de l'animal ou du monstre. Ces derniers doivent toujours être ajoutés aux dommages indiqués pour chaque attaque.

TAILLE	POIDS
1	moins de 1
2	1 à 5
3	6 à 10
4	11 à 20
5	21 à 30
6	31 à 40
7	41 à 50
8	51 à 60
9	61 à 65
10	66 à 70
11	71 à 75
12	76 à 80
13	81 à 90
14	91 à 100
15	101 à 110
16	111 à 130
17	131 à 160
18	161 à 200
19	201 à 300
20	301 à 400
21	401 à 500
22	501 à 600
23	601 à 700
24	701 à 800
25	801 à 900
26	901 à 1000
27	1001 à 1300
28	1301 à 1500
29	1501 à 2000
30	2000 et +

LISTE DES CRÉATURES



ALIGATES

Les Aligates sont des sortes de dinosaures de petite taille recouverts d'une peau écailleuse de couleur gris-bleu. Leurs pattes postérieures sont larges et munies de griffes recourbées qui leur servent de crampons quand ils courent ; leurs pattes antérieures sont minuscules. Ils se tiennent dans une position semi-verticale aidés par leur grosse queue annelée qui leur sert de balancier. Plutôt paisibles, les Aligates sont herbivores. Ils sont domestiqués dans certaines régions et servent d'animaux de bât et parfois de montures. Ils ne se battent généralement que pour se défendre. Ils bousculent leur adversaire pour le faire tomber et le piétiner au round suivant. Si l'adversaire est sonné après une bousculade réussie, il doit

réussir un jet d'Agilité/perte d'Endurance (ajustement) ou tomber. S'il tombe, la prochaine attaque de l'Aligat est un piétinement. Quand l'Aligat se sent attaqué par derrière, il peut donner un coup de queue simultanément à son attaque de bousculade ou de piétinement.

TAILLE	d6 + 16 (17-22) 19
CONSTITUTION	d10 + 10 (11-20) 15
FORCE	d10 + 12 (13-22) 17
PERCEPTION	d6 + 6 (7-12) 9

VOLONTE	d6 + 4 (5-10) 7
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	17
ENDURANCE	(+3d6) 45
+ dom	+4
Protection	d4 + 1
VITESSE	14/28 + d20-
BOUSCULADE	d10 + 5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom (d4 + 3)
PIETINEMENT	d10 + 12 (13-22) 17 (niv 3) init 11, + dom + 4
COUP DE QUEUE	d10 + 5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom (d4 + 2)
ESQUIVE	d6 + 6 (7-12) 9 (niv 0)

CERF

Il s'agit du Cerf classique tel qu'on le trouve, par exemple, dans les forêts européennes. Herbivore, il n'hésite cependant pas à charger s'il se sent cerné.

TAILLE	d4+16 (17-20) 18
CONSTITUTION	d6+10 (11-16) 13
FORCE	d10+8 (9-18) 13
PERCEPTION	d10+8 (9-18) 13
VOLONTE	d10+4 (5-14) 9
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	16
ENDURANCE	(+2d6) 38
+dom	+2
Protection	0
VITESSE	12/24+d6/48+2d10
CHARGE	d10+8 (9-18) 13 (niv 5) init 11, +dom +3 (+2)
COUP DE BOIS	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, +dom +3
ESQUIVE	d10+3 (4-13) 8 (niv 3)
SAUT	d10+10 (11-20) 15 (niv 5)

CHAFOUIN

Les Chafouins sont des Humanoïdes de petite taille, d'allure simiesque. Glabres, ils ont une peau blême et d'aspect huileux. Leur crâne a une forme légèrement aplatie ; le lobe de leurs oreilles est très développé ; ils ont des paupières très allongées et des yeux jaunâtres. Les Chafouins vivent nus ou presque, en bandes d'au moins dix individus. Leurs repaires d'élection sont les ruines, les cavernes et tous les endroits où ils peuvent se cacher. Omnivores, les Chafouins se nourrissent de tout avec néanmoins une prédilection pour la chair ; et toute victime, humaine ou animale, est bonne à manger. Lâches et rusés, ils n'attaquent jamais de front et, d'une manière générale, n'attaquent que quand le rapport de force est d'au moins 3 contre 1 en leur faveur. Leur tactique usuelle est la surprise, l'embuscade ; ils cherchent à étrangler par derrière. Leurs longs doigts ont pour cela une puissance étonnante. Quand la mêlée est déclarée, ils cherchent à faire tomber leurs adversaires et commencent déjà à donner des coups de dents. Certains d'entre eux peuvent être armés, de dagues ou de masses légères, mais c'est peu fréquent.

TAILLE	d4+4 (5-8) 6
APPARENCE	d4+2 (3-6) 4
CONSTITUTION	d10+5 (6-15) 10
FORCE	d6+6 (7-12) 9
AGILITE	d10+10 (11-20) 15
DEXTERITE	d10+8 (9-18) 13
VUE	d6+6 (7-12) 9
OUÏE	d10+10 (11-20) 15
ODORAT	d10+5 (6-15) 10
GOUT	d10+5 (6-15) 10



VOLONTE	d6+4 (5-10) 7
INTELLECT	d4 (1-4) 2
EMPATHIE	d10+8 (9-18) 13
ELOQUENCE	d4+2 (3-6) 4
CHANCE	d10+5 (6-15) 10
REVE	d10+5 (6-15) 10
Mêlée	12
Tir	11
Lancer	10
Dérobée	15
VIE	8
ENDURANCE	16
+dom	-1
Protection	0
VITESSE	12/24/48
Corps à corps (étrangler)	(niv 5) init 11, +dom (d4+2)
Corps à corps (mordre)	(niv 3) init 9, +dom +1
Dague	(niv 0) init 6, +dom +1
Masse 1 main	(niv 0) init 6, +dom (niv 5) +1 (masse légère)
Esquive	(niv 5)
Discrétion	(niv 5)
Saut	(niv 3)
Se cacher	(niv 6)
Survie en Sous-sol	(niv -6)

CHAT SAUVAGE

Ces petits fauves vivent principalement dans les forêts. Ils attaquent par surprise en se laissant tomber d'une branche.

TAILLE	d4 + 3 (4-7) 5
CONSTITUTION	d10 + 5 (6-15) 10
FORCE	d6 + 4 (5-9) 7
PERCEPTION	d10 + 10 (11-20) 15
VOLONTE	d10 + 5 (6-15) 10
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	8
ENDURANCE	(+ 2d6) 22
+ dom	-1
Protection	-2
VITESSE	-12 + 2d6/24 + 3d6
GRIFFER EN SAUTANT	d10 + 8 (9-18) 13 (niv 3) init 9, + dom + 3
GRIFFER A TERRE	d10 + 5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom + 1
MORDRE	d6 + 6 (7-12) 9 (niv 3) init 7, + dom + 1
ESQUIVE	d10 + 8 (9-18) 13 (niv 5)
DISCRETION	d10 + 8 (9-18) 13 (niv 5)
ESCALADE	d10 + 8 (9-18) 13 (niv 7)
SAUT	d10 + 8 (9-18) 13 (niv 7)
SE CACHER	d10 + 8 (9-18) 13 (niv 5)

Note. Si l'attaque de griffes obtient une réussite particulière, le Chat Sauvage peut tenter de mordre dans le même round.

CHEVAL

Il existe une grande variété de chevaux, plus ou moins rapides et aptes à porter de lourdes charges. Les caractéristiques moyennes de Taille et de Force données ci-dessous correspondent à un cheval de selle moyen.

TAILLE	d4 + 20 (21-24) 22
CONSTITUTION	d10 + 10 (11-20) 15
FORCE	2d6 + 10 (12-22) 17
PERCEPTION	d10 + 5 (6-15) 10
VOLONTE	d6 + 3 (4-9) 6
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	19
ENDURANCE	(+ 3d6) 48
+ dom	+ 4
Protection	0
VITESSE	14/28 + 3d6/56 + 3d10
RUADE	d10 + 5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom + 4
ESQUIVE	d6 + 6 (7-12) 9 (niv 0)
SAUT	d10 + 7 (8-17) 12 (niv 3)



LES CHIENS DE LA MORT

Les chiens de la mort sont le produit des hurlements à la mort des chiens normaux. En effet, quand ceux-ci pressentent le passage de la mort ou de quelque mal abominable, il arrive que leurs hurlements se concrétisent en une monstruosité mi-révé, mi-réelle : le Chien de la Mort. Physiquement, c'est un énorme chien noir cherchant à causer la plus grande destruction possible. C'est une Entité de Cauchemar, mais il est pleinement incarné. Les règles suivantes sont valables pour toutes les Entités de Cauchemar pleinement incarnées. Elles n'ont que deux caractéristiques : REVE et TAILLE. La Taille joue le même rôle que pour une créature normale ; le Réve remplace toutes les autres caractéristiques. Ainsi les compétences d'attaque sont obtenues par une moyenne entre Taille et Réve ; et l'esquive (Dérobée) par une moyenne entre 21 - Taille et Réve. Les bonus aux dommages sont calculés normalement en prenant Réve en guise de Force. Ces créatures n'ont pas de points de Vie, uniquement des points d'Endurance, obtenus en ajoutant Taille + Réve. Elles ne peuvent recevoir de blessures, elles ne subissent que des pertes d'Endurance. A zéro point d'Endurance, elles se dématérialisent et disparaissent. Un résultat de «blessure critique» sur la Table des Blessures leur fait perdre 3d6 points d'Endurance si le résultat est 20, 3d6 + 1 si le résultat est 21, 3d6 + 2 s'il est 22, etc... Toutefois, pour réussir à

leur causer des dommages, il faut (autre réussite une attaque non paré/esquivée) réussir un jet de Réve. Ce jet est joué sur la Table de Résolution en prenant pour caractéristique les points actuels de Réve et pour difficulté le nombre d'ailes actives de la créature (voir chapitre LE REVE).

Faute d'un tel jet de Réve, l'attaquant a l'impression que son arme passe au travers d'un être insubstantiel. Les dommages causés par la créature sont toujours équivalents à leur nombre d'ailes actives. (Par exemple, un Chien de la Mort ayant 14 points de Réve, a donc 2 ailes et 2 niveaux dans toutes les compétences, attaque et esquive).

Les Chiens de la Mort n'ont aucune discrétion. Leur arrivée se fait entendre de loin par des hurlements épouvantables à glacer le sang. Quiconque entend ces hurlements doit immédiatement jouer un jet de Moral, situation malheureuse (voir chapitre L'ACTION).

REVE	d10 + 10 (11-20) 15
TAILLE	d10 + 8 (9-18) 13
ENDURANCE	28
+ dom	+ 2
Protection	(jet de Réve de l'attaquant : -3)
VITESSE	12/25/50
MORSURE	14 (niv 3) init 10 + dom + 1
ESQUIVE	11 (niv 3)

CHRASME

Les Chrasmes sont une sorte de cafards géants. Ils mesurent en moyenne 80 cm de haut, 60 de large et 1m30 de long. Ils vivent en colonies dans les lieux sombres, les cavernes ou les sous-sols, à l'abri de la lumière. Le feu, toutefois, les effraie pas. Ils sont omnivores et particulièrement voraces. Outre leurs mandibules acérées, ils sont redoutés pour leur venin souvent mortel.

TAILLE	d4 + 3 (4-7) 5
CONSTITUTION	d6 + 6 (7-12) 9
FORCE	d10 + 5 (6-15) 10
PERCEPTION	d6 + 6 (7-12) 9
VOLONTE	d10 + 5 (6-15) 10
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	7
ENDURANCE	{ + d10 } 19
+ dom	-1
Protection	d4
VITESSE	-1/4 + 3d6/-
MANDIBULES	d10 + 5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom + 2 et venin
ESQUIVE	d10 + 5 (6-15) 10 (niv 3)
DISCRETION	d10 + 10 (11-20) 15 (niv 3)
SE CACHER	d10 + 8 (9-18) 13 (niv 3)

Venin des Chrasmes, il n'est inoculé que si les mandibules causent au moins une blessure légère. A la mort du Chrasme, il se solidifie et prend une texture caoutchouteuse. Pour en faire un venin de lame, une opération alchimique de difficulté 5 est obligatoire. Chacune des deux poches à venin d'un Chrasme peut, une fois traitée, produire 6 centilitres de venin de lame.



Rapidité :	1 minute
Puissance :	3
Malignité :	2
Antidotes :	
Liquueur de Bagdol	100%
Teinture d'Erozone	70%
Orgue de Nuit	20%
Tanemiel Doré	20%
Tanemiel	10%
Murus	08 %

CYAN

Les Cyans, ou Hommes Bleus, sont originaires d'un autre rêve. Ce sont les plus redoutés des Humanoides car les plus incompréhensibles. Comme leur nom l'indique, ils ont (hommes et femmes) la peau uniformément bleue. Leurs moustaches (lèvres, langue) sont noires, leurs cheveux d'un noir bleuté et leurs yeux d'un bleu tendant vers le vert. Tous admirablement proportionnés, ils sont en réalité très beaux et tout à fait « Humains », une fois admise leur étrange pigmentation. Les Cyans vivent en clans ou tribus. Ce sont surtout des nomades. Ils se déplacent avec leurs animaux de bât et vivent sous la tente. Ils pratiquent avec la même adresse commerce, orfèvrerie, maroquinerie et pillage. Quelques uns pratiquent la magie (Hypnos et Narcos principalement).

Plus que les autres Humanoides, les Cyans ont la conscience aiguë que le monde est rêvé et que leur être actuel n'est qu'un simple reflet de leur être véritable. Il semble qu'ils se souviennent beaucoup mieux que les autres de leurs précédentes « incarnations ». En conséquence, ils ne craignent absolument pas la mort. Combattants farouches, ils portent rarement d'autre armure que le cuir souple, parfois le cuir rigide orné de métal. Leurs armes de prédilection sont le cimier et le bouclier rond, léger. Les femmes tirent excellentement à l'arc.

Mais c'est l'étrangeté de leur Quête qui les fait surtout redouter. Sous l'emprise de rêves violents, les Cyans se sentent dédits à augmenter une de leurs « caractéristiques » dans les plus brefs délais. Dans ce but, par un rituel magique qu'ils sont seuls à connaître, ils se font incruste une gemme sur le visage (généralement sur le front) ; et cette gemme « appelle » la caractéristique désirée. Lors la Quête commence... Dès que le Cyan se retrouve en présence d'une personne possédant la caractéristique désirée à un meilleur degré que lui, il en a aussitôt conscience ; et il le fait savoir, en termes parfois ambigus. Par exemple : « O, Etranger, il me semble que tu as la Vue perçante !... » Une telle déclaration équivaut à une déclaration de guerre. Car à partir de cet instant, la Quête du Cyan va consister à tuer la personne en question. Cela doit être fait sans délai ; mais cela ne veut pas dire que le Cyan se précipite comme un fou. Il cherche naturellement à mettre toutes les chances de son côté ; et certaines Quêtes prennent parfois un temps assez long. Comme il faut qu'il tue la personne lui-même, il peut parfois être amené à la protéger contre d'autres dangers. Enfin, quand il réussit à tuer sa proie, la gemme incrustée sur son visage se met à luire : elle est activée. Et le Cyan prend la caractéristique de sa victime. Si le Cyan avait, par exemple, 12 en Vue et sa victime 15, dès qu'elle meurt et que la gemme s'active, il se retrouve avec 15 en Vue.

(Ceci est valable pour toutes les caractéristiques primaires, sauf Taille). Il arrive que l'on rencontre des Cyans avec 2, 3, 4 et plus, gemmes incrustées sur leur front. Une vision plutôt stressante !

Ceci mis à part, les Cyans sont plutôt loyaux et tiennent généralement leur parole (la ténacité de leur Quête en est une certaine forme). Mais ce qui les rend toujours aussi incompréhensibles, c'est qu'ils ne semblent jamais sûrs eux-mêmes de leur identité actuelle. Cela est dû à cette conscience aiguë qu'ils ont de leurs multiples « incarnations ». Ainsi, un Cyan peut vous assurer un jour une certaine chose, et vous assurer le contraire le lendemain avec la même évidente bonne foi : physiquement, c'est le même Homme Bleu, psychiquement c'est un autre reflet de lui-même. Une chose est certaine, c'est que leur Quête les stabilise. Un Cyan en Quête est toujours lumineux en toute certitude. Et la recherche de cette stabilité est probablement, en fait, le but profond de leurs Quêtes étranges et cruelles.

TAILLE	d10 + 5 (6-15) 10
APPARENCE	d10 + 8 (9-18) 13
CONSTITUTION	d10 + 5 (6-15) 10
FORCE	d10 + 5 (6-15) 10
AGILITE	d10 + 5 (6-15) 10
DEXTERITE	d10 + 5 (6-15) 10
VUE	d10 + 5 (6-15) 10
OUIE	d10 + 5 (6-15) 10
ODORAT	d10 + 5 (6-15) 10
GOUT	d10 + 5 (6-15) 10
VOLONTE	d10 + 7 (8-17) 12
INTELLECT	d10 + 5 (6-15) 10
EMPATHIE	d10 + 7 (8-17) 12
ELOQUENCE	d10 + 5 (6-15) 10
CHANCE	d10 + 5 (6-15) 10
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
Mêlée	10
Tir	10
Lancer	10
Détrobie	10
VIE	10
ENDURANCE	22
+ dom	0
Protection	0
VITESSE	12/24/48
Epée une main	(niv 3) init 8, + dom + 3 (cimetterre)
Arc	(niv 3) init 8, + dom + 2
Bouclier	(niv 3)
Corps à corps	(niv 3)
Esquive	(niv 3)
Discretion	(niv 3)
Commerce	(niv 0)
Equitation	(niv 3)
Maroquinerie	(niv 0)
Orfèvrerie	(niv 0)

DESESPOIR

Le Désespoir est une Entité de Cauchemar. C'est le résultat d'un désespoir mortel enduré autrefois par une créature. En effet, quand un être est désespéré au point d'en mourir, il arrive que son désespoir conserve une individualité d'existence au lieu de se dissoudre avec la mort, et devienne une entité indépendante. Le Désespoir n'est qu'à demi-incarné : il se présente sous la forme d'un spectre verdâtre avec les traits d'un homme, ou d'une femme, ravagés par le désespoir. Il n'a qu'une seule caractéristique : le Rêve. Son attaque n'est pas physique et il ne peut non plus être attaqué physiquement. Le combat à lieu par le Rêve (voir chapitre LE REVE).

La zone d'engagement du Désespoir est de 3 mètres. Dès qu'une créature se trouve à sa portée, il l'enveloppe de son spectre verdâtre et l'attaque par le rêve. Il a toujours l'initiative. C'est lui qui choisit sa victime et celle-ci doit lui faire face seule : on ne peut se battre à plusieurs contre le même

Désespoir. Etant de nature suicidaire, il combat toujours jusqu'au bout, soit jusqu'à sa propre dissolution, soit jusqu'à la possession de sa victime. Celle-ci ne peut rompre l'engagement et fuir que si elle réussit, au minimum, une attaque particulière non «spéciale» par le Désespoir.

Si le Désespoir est réduit à zéro point de rêve, il se dissout et disparaît. Si c'est la victime qui atteint zéro point de rêve, elle est immédiatement possédée par le Désespoir. Elle regagne aussitôt autant de points de rêve qu'il en restait au Désespoir et ne pourra pas en gagner d'autres, par aucun moyen, tant qu'elle sera possédée. Qui plus est son moral tombe à -7 de façon permanente et ne pourra pas non plus remonter tant que durera la possession. Avant tout acte ou décision importante, la victime devra réussir un jet de Volonté ajusté par son moral permanent de -7, faute de quoi elle sera incapable d'agir, ne faisant que sangloter, s'arracher les cheveux et montrer tous les signes du plus violent désespoir.

La possession est permanente. Pour l'exorciser, un magicien doit d'abord accomplir un rituel de Lecture d'Aura Magique (Sanctuaire) R-3 r3, qui lui dira dans quelle Terre Médiane du Rêve spécifique il doit ensuite se rendre pour accomplir un rituel d'Annulation de Magie, R-8 r var. La dépense de points de rêve du magicien lors de l'Annulation est égale au nombre de points de rêve qu'il restait au Désespoir lors de la possession. L'Annulation peut être accomplie en plusieurs fois. Quand elle est accomplie intégralement, la victime est libérée et peut recommencer à regagner des points de rêve et de moral selon les règles normales.

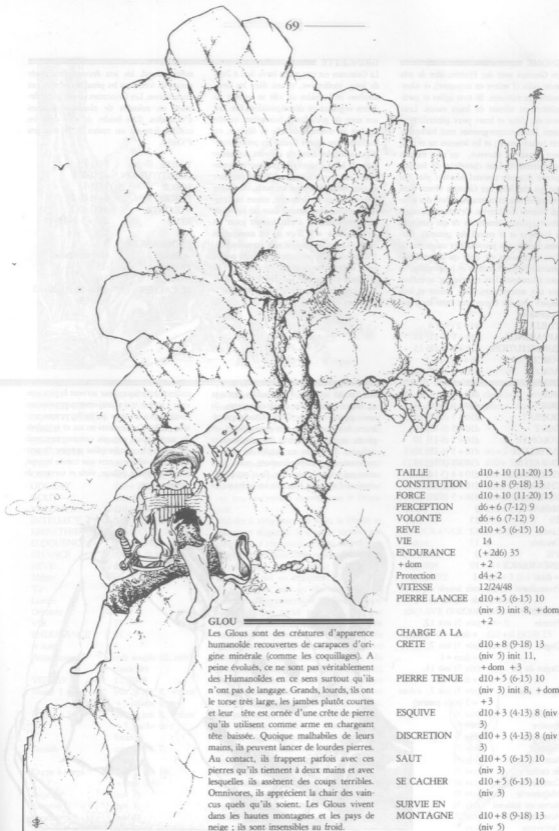
La Terre Médiane du Rêve spécifique de laquelle est issue la force du Désespoir doit être déterminée lors de la création du scénario. Ce peut être n'importe quelle Terre Médiane, sauf le Fleuve, un Lac ou un Marais
 REVE d10+10 (11-20) 15
 VITESSE 6/-

FELORN

Le Felorn est un petit chat au pelage gris-mauve, pourvu d'ailes duveteuses. Probablement issu d'un autre rêve, son origine est mystérieuse. Il adore la compagnie des Humains et, chose étonnante, il parle ! Toutefois, ses discours sont généralement insignifiants. Le Felorn n'a pour ainsi dire pas de mémoire, et ses souvenirs remontent rarement au-delà d'une semaine. Mince, élancé (comme un Siamois), il court assez vite et peut voler grâce à ses ailes sur d'assez longues distances ; toutefois, son mode de déplacement préféré est de s'perdre un Humains. Il se pelotonne sur votre épaule et vous ronronne dans l'oreille pendant que vous marchez. Plutôt craintif dans l'ensemble, et d'humeur changeante, il peut vous adopter un jour et vous quitter le lendemain sans un mot d'explication. Le Felorn est évidemment carnivore, avec une préférence pour le poisson.

TAILLE	d3 (1-3) 2
CONSTITUTION	d6+6 (7-12) 9
FORCE	d3+1 (2-4) 3
PERCEPTION	d10+8 (9-18) 13
VOLONTE	d6 (1-6) 3
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	6
ENDURANCE	(+d6) 14
+ dom	-4
Protection	-4
VITESSE	-14/28+d6
VIT. en vol	28
GRIFFES	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, +dom +1
MORSURE	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, +dom +1
ESQUIVE	d10+10 (11-20) 15 (niv 3)
DISCRETION	d10+10 (11-20) 15 (niv 3)
SE CACHER	d10+10 (11-20) 15 (niv 3)





GLOU

Les Glous sont des créatures d'apparence humanoïde recouvertes de carapaces d'origine minérale (comme les coquillages). A peine évolués, ce ne sont pas véritablement des Humanoïdes en ce sens surtout qu'ils n'ont pas de langage. Grands, lourds, ils ont le torse très large, les jambes plutôt courtes et leur tête est ornée d'une crête de pierre qu'ils utilisent comme arme en chargeant tête baissée. Quoique malhabiles de leurs mains, ils peuvent lancer de lourdes pierres. Au contact, ils frappent parfois avec ces pierres qu'ils tiennent à deux mains et avec lesquelles ils assènent des coups terribles. Omnivores, ils apprécient la chair des vaincus quels qu'ils soient. Les Glous vivent dans les hautes montagnes et les pays de neige ; ils sont insensibles au froid.

TAILLE	d10 + 10 (11-20) 15
CONSTITUTION	d10 + 8 (9-18) 13
FORCE	d10 + 10 (11-20) 15
PERCEPTION	d6 + 6 (7-12) 9
VOLONTE	d6 + 6 (7-12) 9
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	14
ENDURANCE	(+ 2d6) 35
+ dom	+ 2
Protection	d4 + 2
VITESSE	12/24/48
PIERRE LANCEE	d10 + 5 (6-15) 10

(niv 3) init 8, + dom
+ 2

CHARGE A LA

CRETE d10 + 8 (9-18) 13
(niv 5) init 11,
+ dom + 3

PIERRE TENUE d10 + 5 (6-15) 10
(niv 3) init 8, + dom
+ 3

ESQUIVE d10 + 3 (4-13) 8 (niv
3)

DISCRETION d10 + 3 (4-13) 8 (niv
3)

SAUT d10 + 5 (6-15) 10
(niv 3)

SE CACHER d10 + 5 (6-15) 10
(niv 3)

SURVIE EN MONTAGNE d10 + 8 (9-18) 13
(niv 5)

GNOME

Les Gnomes sont des Humanoïdes de très petite taille (1 mètre en moyenne), et néanmoins très robustes. Ils sont agiles et particulièrement adroits de leurs mains. Leur peau est claire et leurs yeux généralement bleus. Les hommes-gnomes sont barbues de très bonne heure ; et les femmes ne se coupent jamais les cheveux, qu'elles nattent ordinairement. Une chevelure de femme-gnome dénouée descend souvent plus bas que ses chevilles. Les Gnomes vivent dans les collines ou les montagnes, dans des villages ou cités troglodytes. Ce sont des artisans adroits, principalement en ce qui concerne la joaillerie et le travail des gemmes. Certains d'entre eux peuvent être magiciens (la Voie de Narcos est celle qu'ils préfèrent généralement). Aimables et hospitaliers, ils sont néanmoins très réservés et se méient peu aux autres races. Leur amitié et leur respect pour les Ogres sont aussi forts que réciproques.

TAILLE	d4+2 (3-6) 4
APPARENCE	d10+5 (6-15) 10
CONSTITUTION	d10+8 (9-18) 13
FORCE	d6+6 (7-12) 9
AGILITE	d10+5 (6-15) 10
DEXTERITE	d10+10 (11-20) 15
VUE	d10+10 (11-20) 15
OUÏE	d10+8 (9-18) 13
ODORAT	d10+5 (6-15) 10
GOUT	d10+5 (6-15) 10
VOLONTE	d10+5 (6-15) 10
INTELLECT	d10+5 (6-15) 10
EMPATHIE	d10+6 (7-16) 11
ELOQUENCE	d10+4 (5-14) 9
CHANCE	d10+5 (6-15) 10
REVE	d10+5 (6-15) 10
Mêlée	9
Tir	15
Lancer	12
Dérobée	13
VIE	9
ENDURANCE	19
+ dom	-1
Protection	cuir souple d2, cottes de mailles d6+2
VITESSE	10/20/40
Fronde	(niv 5) init 12, + dom +0
Dague	(niv 3) init 7, + dom +1
Dague de jet	(niv 5) init 11, + dom +0
Épée 1 main	(niv 3) init 7, + dom +2 (épée courte)
Bouclier	(niv 3)
Esquive	(niv 5)
Discrétion	(niv 5)
Escalade	(niv 5)
Saut	(niv 3)
Se cacher	(niv 5)
Commerce	(niv 0)
Maçonnerie	(niv 3)
Survie en sous-sol	(niv 5)
Armurerie	(niv 3)
Orfèvrerie	(niv 5)

GRINCETTE

La Grincette est une petite larve de 1 à 2 cm de long, inoffensive, vivant dans les lieux sombres et humides où elle se nourrit de débris végétaux en décomposition. Elle tire son nom du grincement horripilant qu'elle produit au moment où elle se déplace, en frottant l'une contre l'autre les petites écailles translucides dont est couvert son abdomen : le bruit d'une craie grincant en porte-faux sur une ardoise, en 100 fois plus fort et plus éprouvant pour les nerfs. A chaque grincement de la Grincette, toutes les créatures entendantes situées dans un rayon de 10 mètres autour d'elle doivent jouer un jet d'Ouïe à +5. Si ce jet est manqué, la créature entendant peut agir normalement. S'il est réussi, la créature entendant perd 1 point d'Endurance et doit réussir un jet de Volonté à -5 ou être sonnée pour la fin du round en cours et tout le round suivant. Si plusieurs Grincettes grincent au cours du

même round, les jets doivent être joués autant de fois, mais les pénalités ne sont pas cumulatives. Les Grincettes vivent généralement en colonies de plusieurs dizaines d'individus. (Des boules de cire dans des oreilles donnent un malus de -8 aux jets d'Ouïe).

TAILLE	1 (1) 1
CONSTITUTION	d2 (1-2) 1
FORCE	1 (1) 1
PERCEPTION	d4 (1-4) 2
VOLONTE	d4 (1-4) 2
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	1
ENDURANCE	3
+ dom	non applicable
Protection	-15
VITESSE	1/-/-
SE CACHER	d10+10 (11-20) 15 (niv 3)

GROIN

Les Groins sont des Humanoïdes bestiaux au faciès porc. (En d'autres univers, ils sont parfois appelés Orcs.) Cruels, querelleurs, brutaux, sales, lubriques, lâches, et plutôt stupides, ce sont des envahisseurs redoutés. Ils vivent en bandes de pillards, reconnaissant temporairement pour chef celui qui frappe le plus fort. Ils n'ont pas de repaires d'élection, bien que les forêts ou les

collines désertiques leur servent le plus souvent à abriter leurs campements provisoires. Avides, ils aiment ce qui brille, et sont souvent attirés d'ornements en toc et vulgaires. Ils sont parfois engagés comme mercenaires, malgré leur indiscipline notoire. Ils peuvent rester « fidèles » tant que tombe la paye, c'est à dire : or, pillage, viols et tortures de toutes sortes.





TAILLE	d10+6 (7-16) 11
APPARENCE	d4+2 (3-6) 4
CONSTITUTION	d10+5 (6-15) 10
FORCE	d10+6 (7-16) 11
AGILITE	d10+4 (5-14) 9
DEXTERITE	d6+6 (7-12) 9
VUE	d6+6 (7-12) 9
OUÏE	d10+5 (6-15) 10
ODORAT	d10+10 (11-20) 15
GOUT	d6+4 (5-10) 7
VOLONTE	d10+5 (6-15) 10
INTELLECT	d4+2 (3-6) 4
EMPATHIE	d6+6 (7-12) 9
ELOQUENCE	d4+2 (3-6) 4
CHANCE	d10+5 (6-15) 10
REVE	d10+5 (6-15) 10
MÉLÉE	10
Tir	9
Lancer	10
Déroboé	9
VIE	11
ENDURANCE	21
+ dom	0
Protection	cuir souple d2, cuir rigide d4
VITESSE	12/24/48
Masse 1 main	(niv 3) init 8, + dom +1 (masse légère)
Hache 1 main	(niv 3) init 8, + dom +3 (hache de bataille)
Fronde	(niv 3) init 7, + dom 0
Corps à corps	(niv 5) init 10, + dom (d4)
Bouclier	(niv 3)
Esquive	(niv 3)
Escalade	(niv 0)
Saut	(niv 0)

HAINES

La Haine est une Entité de Cauchemar, semblable au Désespoir dans son principe. C'est le résultat d'une haine si puissante qu'elle survit à la mort de son auteur et se matérialise sous la forme d'un spectre rougeâtre aux traits ravagés par la haine. La Haine attaque par le rêve toute créature se trouvant à sa portée ; sa zone d'engagement est de 3 mètres. L'engagement et le combat ont lieu exactement comme pour le Désespoir.

Réduite à zéro point de rêve, la Haine se dissout et disparaît. Si c'est la victime qui est réduite à zéro point de rêve, elle est possédée par la Haine. Elle regagne autant de points de rêve qu'il en restait à la Haine et ne pourra pas en regagner d'autres, par aucun moyen, tant qu'elle sera possédée. Qui plus est, son moral se stabilise à zéro et ne pourra pas varier non plus tant que durera la possession. La créature possédée **haït tout le monde** sans exception. Dès qu'elle se sent lésée, offensée, victime d'un tort même insignifiant (venant de n'importe quelle créature, même d'un ami), il faut qu'elle se venge et que sa vengeance soit mortelle ! La créature possédée peut jouer un jet de Volonté. Si ce jet réussit, elle peut encore se contenter de laisser couvrir sa haine ; mais s'il échoue, il faut qu'elle agisse immédiatement. (Il est conseillé que le Gardien des Rêves prenne alors le contrôle du personnage s'il s'agit d'un personnage joueur.)

La possession est permanente. Pour l'exorciser, un magicien doit accomplir les mêmes rituels que pour exorciser un Désespoir.

REVE	d10+10 (11-20) 15
VITESSE	6/-

LOUP

Il s'agit des loups classiques, prédateurs féroces, vivant généralement dans les forêts.

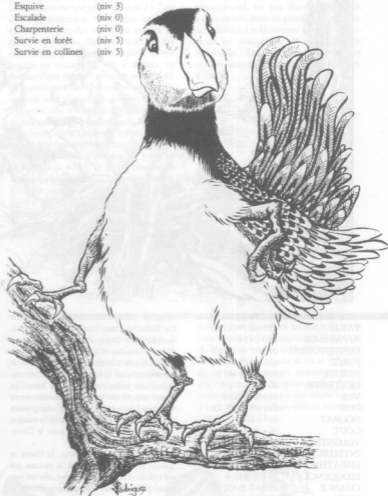
TAILLE	d6+5 (6-11) 8
CONSTITUTION	d10+5 (6-15) 10
FORCE	d10+5 (6-15) 10
PERCEPTION	d10+8 (9-18) 13
VOLONTE	d6+5 (7-11) 8
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	9
ENDURANCE	(+2d6) 25
+ dom	0
Protection	0
VITESSE	-14+2d6/28+3d6
MORSURE	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, + dom +1
ESQUIVE	d10+3 (4-13) 8 (niv 3)
SAUT	d10+8 (9-18) 13 (niv 3)



OGRE

Les Ogres sont des Humanoïdes de grande taille, 1m90 en moyenne, massifs, forts, mais plutôt lourds et peu agiles. Chauves et glabres, ils ont la peau grisâtre, les yeux pâles et la dentition protubérante. Leurs repaires d'élection sont les forêts et les collines escarpées où ils vivent de chasse. Les Ogres vivent en familles d'un très petit nombre d'individus, mais le plus souvent solitaires ou par couples quand l'ogresse a trouvé l'ogresse qui lui convient et vice versa). D'un caractère farouche, ombrageux, les Ogres sont peu sociables et se mêlent peu aux autres Humanoïdes. Ils sont à tort considérés cruels et mauvais par les Humains. Cela provient de leur alimentation : essentiellement carnivores, ils aiment manger leur viande très fraîche, encore « vivante », faute de quoi ils déprissent. Ils ne sont pas foncièrement anthropophages, mais si au cours d'un combat ils tuent un Humain (ou Humanoïde), c'est plus fort qu'eux : ils peuvent difficilement résister à la tentation d'y « goûter ». Ils sont au demeurant plutôt paisibles, ne cherchant pas les histoires et n'aimant pas qu'on leur en cherche. Loyaux, quand ils ont donné leur parole, elle est plus solide que l'airain.

Esquive	(niv 3)
Escalade	(niv 0)
Charpenterie	(niv 0)
Survie en forêt	(niv 3)
Survie en collines	(niv 5)



TAILLE	d10 + 10 (11-20) 15
APPARENCE	d4 + 2 (3-6) 4
CONSTITUTION	d10 + 8 (9-18) 13
FORCE	d10 + 10 (11-20) 15
AGILITE	d6 + 6 (7-12) 9
DEXTERITE	d10 + 5 (6-15) 10
VUE	d10 + 3 (4-13) 8
OUÏE	d6 + 4 (5-10) 7
ODORAT	d10 + 5 (6-15) 10
GOUT	d6 + 4 (5-10) 7
VOLONTE	d10 + 5 (6-15) 10
INTELLECT	d10 + 2 (3-12) 7
EMPATHIE	d10 + 5 (6-15) 10
ELOQUENCE	d10 + 2 (3-12) 7
CHANCE	d10 + 5 (6-15) 10
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
Mêlée	12
Tir	9
Lancer	12
Dérobée	7

VIE	14
ENDURANCE	28
+ dom	+ 2
Protection	cuir souple d2, cuir rigide d4 12/24/48
VITESSE	12/24/48
Masse 1 main	(niv 3) init 9, + dom + 3 (masse lourde)
Lance 2 mains	(niv 3) init 9, + dom + 2
Fronde	(niv 3) init 7, + dom 0
Javelot	(niv 3) init 9, + dom 0
Corps à corps	(niv 5) init 11, + dom (d4)

OISEAU-ORACLE

L'Oiseau-Oracle est un volatile quadrupède, de la taille d'un faisan, au plumage multicolore, qui vient parfois se poser sur une branche non loin d'un personnage. Cela se passe généralement en fin de journée, au moment où, par exemple, on établit le campement. Ses quatre pattes ne sont pas la plus grande de ses particularités. L'Oiseau-Oracle, en effet, sait parler ; et non seulement il parle, mais il dit toujours la vérité. Il suffit pour cela qu'on lui pose une question, concernant le passé, le présent ou le futur. L'Oiseau-Oracle ne tolère qu'une seule question et ne donne qu'une seule réponse. En ce qui concerne le futur, les oracles véritables qui justifient son nom, ses réponses sont parfois très ambiguës et tout dépend de la façon dont on les interprète. Dès qu'il a parlé, l'Oiseau-Oracle reprend son vol. Si on ne lui pose pas de question, il montre quelques signes d'impatience, l'air de dire :

«Allez-vous vous décider à m'interroger, oui ou non ? Je n'ai pas fait tout ce chemin pour rien, et j'ai encore du travail ! Et si on ne lui pose décidément aucune question, il s'envole et on ne le revoit plus. Sa chair délectable en fait un mets aussi sacrilège que recherché.

TAILLE	d2 (1-2) 1
CONSTITUTION	d6 + 1 (2-7) 4
FORCE	d2 (1-2) 1
PERCEPTION	d10 + 10 (11-20) 15
VOLONTE	d10 + 10 (11-20) 15
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	3
ENDURANCE	18
+ dom	non applicable
Protection	-10
VITESSE	en vol /28 + 3d6/

OURS BRUN

L'Ours Brun vit généralement dans les collines ou les montagnes, avec une grotte ou une caverne pour tanière. Omnivore, il ne dédaigne pas la viande. L'Ours attaque avec ses griffes et ses dents. Si une attaque de griffes obtient une réussite particulière (non parée/esquivée), non seulement il peut tenter de mordre dans le même round, mais le round suivant, il peut tenter simultanément une attaque de morsure et d'étouffement.

TAILLE	d6+6 (17-22) 19
CONSTITUTION	d10+10 (11-20) 15
FORCE	d10+10 (11-20) 15
PERCEPTION	d10+3 (4-13) 8
VOLONTE	d6+5 (6-11) 8
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	17

ENDURANCE	(+2d6) 41
+ dom	+3
Protection	d4
VITESSE	14/28+2d6/
GRIFFES	d10+7 (8-17) 12 (niv 5) init 9, +dom +2
MORSURE	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, +dom +1
ETOUFFEMENT	d10+10 (11-20) 15 (niv 5) init 12, +dom +4
ESQUIVE	d6+5 (6-11) 8 (niv3)
ESCALADE	d10+7 (8-17) 12 (niv 3)
NATATION	d10+5 (6-15) 10 (niv 3)

**PEUR**

La Peur est une Entité de Cauchemar, semblable dans son principe au Désespoir ou à la Haine. Quand une créature meurt de peur, il arrive que sa peur devienne une entité indépendante au lieu de se dissoudre avec la mort. La Peur apparaît sous la forme d'un spectre bleuâtre aux traits torturés par la peur. Les modalités d'engagement et de combat par le rêve sont exactement les mêmes que pour le Désespoir.

Réduite à zéro point de rêve, la Peur se dissout et disparaît. Si c'est la victime qui est réduite à zéro point de rêve, elle est possédée par la Peur. Elle regagne autant de points de rêve qu'il en restait à la Peur et ne pourra pas en regagner d'autres, par aucun moyen, tant qu'elle sera possédée. Qui plus est, son moral tombe à -7 de façon permanente et ne pourra pas non plus remonter tant que durera la possession. Dès qu'un danger, même minime, survient, la créature possédée doit réussir un jet de Volonté ajusté par son moral permanent de -7, faute de quoi elle cherchera à fuir ou à se cacher par tous les moyens.

La possession est permanente. Pour l'exorciser, un magicien doit accomplir les mêmes rituels que pour exorciser un Désespoir.

REVE	d10+10 (11-20) 15
VITESSE	6/-

QUAUQUEMAIRE

Les Quauquemaires sont des Entités de Cauchemar pleinement incarnées. Ils sont différents en cela des Haines ou des Désespoirs, et ressemblent dans leur principe aux Chiens de la Mort.

Ils proviennent des résidus non voulus des Ages, ou Rêves de Dragon, précédents. En effet, selon les Sages, si la fin de chaque Age est causée par un réveil massif de Dragons, c'est parce qu'il y a dans leurs rêves trop de courants qu'ils ne contrôlent plus, trop de courants de cauchemar. Les Quauquemaires seraient la réincarnation d'un de ces courants, rentré subrepticement dans le Rêve malgré l'épuration du Réveil.



Physiquement, les Quauquemaires ont l'apparence de coqs géants au plumage de couleur gris-poussière. Ils font 2m à 2m50 de haut ; leurs griffes et leurs ergots sont acérés comme des dagues ; et leur bec est capable de percer le métal. Comme les Chiens de la Mort, les Quauquemaires n'ont que deux caractéristiques : Taille et Rêve. Toutes les règles qui s'appliquent aux Entités de Cauchemar pleinement incarnées s'appliquent à ces créatures. (Voir CHIENS DE LA MORT). Les Quauquemaires hantent tous les endroits lugubres et désolés, les ruines principalement. Ils chantent au coucher du soleil. Leur chant est si lugubre, si porteur d'angoisse et de promesse de cauchemar, que quiconque l'entend doit immédiatement jouer un jet de Moral (situation malheureuse).

REVE	2d10+10 (12-30) 21
TAILLE	d6+16 (17-22) 19
ENDURANCE	40
+ dom	+5
Protection	(jet de rêve de l'attaquant -3)
VITESSE	au sol /24/ en vol /48/
ERGOTS & GRIFFES	20 (niv 3) init 13, +dom +2
BEC	20 (niv 3) init 13, +dom +2
ESQUIVE	11 (niv 3)

Note. Si l'attaque de Ergots & Griffes obtient une réussite particulière, le Quauquenaire peut tenter une attaque de Bec dans le même round.

SANGLIER

Il s'agit du Sanglier classique, gibier recherché, mais qui peut être dangereux quand il se rebiffe.

TAILLE	d6 + 7 (8-13) 10
CONSTITUTION	d10 + 7 (8-17) 12
FORCE	d10 + 8 (9-18) 13
PERCEPTION	d10 + 3 (4-13) 8
VOLONTE	d10 + 8 (9-18) 13
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	11
ENDURANCE	(+4d6) 38
+ dom	0
Protection	0
VITESSE	-12 + 2d6/24 + 2d6
CHARGE	d10 + 8 (9-18) 13 (niv 5) init 11, + dom + 2 (+2)

**COUP DE
DEFENSE**

d10 + 5 (6-15) 10

(niv 3) init 8,

+ dom + 2

ESQUIVE

d6 + 5 (6-11) 8 (niv 3)

**SAURE**

Les Saures, ou Hommes-Sauriens, sont des Humanoïdes recouverts d'écaïles. Comme tous les Humanoïdes, ils se tiennent en position verticale quoique leurs pieds ressemblent davantage à des pattes, palmés et munis de griffes. Leurs mains sont plus légèrement palmées et leurs griffes sont rétractiles comme celles des félins. Les Saures sont originaires d'un autre rêve et sont parmi les plus récents des envahisseurs. Aussi à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme, ils hantent les deltas marécageux des fleuves, la proximité des lacs ; et certains archipels sont entièrement sous leur domination. Froids, déterminés, ils se battent avec discipline et efficacité. Leur arme de prédilection est la lance courte ou le javelot, le bouclier d'écaïlle, et naturellement leurs griffes en corps à corps.

TAILLE d10 + 7 (8-17) 12

APPARENCE d4 + 2 (3-6) 4

CONSTITUTION d10 + 8 (9-18) 13

FORCE d10 + 8 (9-18) 13

AGILITE d10 + 5 (6-15) 10

DEXTERITE d10 + 3 (4-13) 8

VUE d10 + 8 (9-18) 13

OUÏE d6 + 6 (7-12) 9

ODORAT d4 + 2 (3-6) 4

GOUT d4 + 2 (3-6) 4

VOLONTE d10 + 7 (8-17) 12

INTELLECT d10 + 2 (3-12) 7

EMPATHIE d10 + 3 (4-13) 8

ELOQUENCE d4 + 2 (3-6) 4

CHANCE d10 + 5 (6-15) 10

REVE d10 + 5 (6-15) 10

Mêlée 11

Tir 10

Lancer 11

Déroboé 9

VIE 13

ENDURANCE 25

+ dom + 1

Protection écailles d4

VITESSE au sol 12/24/48

dans l'eau 8/16/32

Lance 1 main (niv 3) init 8, + dom

+ 2 (lance courte)

Javelot (niv 5) init 10,

+ dom 0

Bouclier (niv 3)

Corps à corps (niv 5) init 10,

+ dom + 1 (griffes)

Esquive (niv 3)

Discrétion (niv 3)

Se cacher (niv 3)

Survie en marais (niv 5)

Natation (niv 9)



SIRENE

La Sirène est un mammifère carnassier dont la forme évoque vaguement celle de l'Otarie. La différence est que sa gueule est démesurément large, pourvue d'une double rangée de crocs pointus, et qu'elle est munie de membres supérieurs assez longs, articulés comme des bras et terminés par des serres impitoyables. Comme l'Otarie, la Sirène ne se déplace sur le sol qu'en se vautrant ; en revanche, elle nage admirablement. L'eau lui étant indispensable, on ne la rencontre ordinairement que sur les rivages, le bord des lacs ou des rivières.



Mais la plus effroyable particularité est qu'elle a le don naturel de pouvoir à volonté lancer sur elle-même un sortilège d'illusion semblable à l'Oeil d'Hypnos **Animal en Humanoïde** (voir chapitre LE REVE). Qui plus est, la Sirène est capable de parler et même de chanter, avec une voix irrésistiblement attirante. Sa feinte la plus classique consiste à faire croire qu'elle est une jolie femme en train de se baigner nue, puis de sa voix perverse à inviter les hommes à venir la rejoindre. Le pouvoir de séduction de sa voix est tel que pour lui résister, il faut réussir un jet de **Volonté** ajusté à -3. Pour nier sa forme illusoire, les victimes potentielles ont droit à un jet de résistance normal contre la magie = 1%. Si la Sirène est vue sous sa forme véritable, son chant n'a aucun effet.

TAILLE	d10 + 5 (6-15) 10
CONSTITUTION	d10 + 5 (6-15) 10
FORCE	d10 + 6 (7-16) 11
PERCEPTION	d10 + 5 (6-15) 10
VOLONTE	d10 + 5 (6-15) 10
REVE	d10 + 5 (6-15) 10
VIE	10
ENDURANCE	(+d6) 23
+ dom	0
Protection	d2
VITESSE	au sol 4/-
	dans l'eau 12/24/-
SERRES	d10 + 8 (9-18) 13 (niv 3) init 9, + dom + 2
CROCS	d10 + 8 (9-18) 13 (niv 5) init 9, + dom + 2

ESQUIVE AU SOL	d10 + 3 (4-13) 8 (niv 0)
ESQUIVE DANS L'EAU	d10 + 10 (11-20) 15 (niv 5)

Note. Si l'attaque de serres obtient une réussite particulière (non parée/esquivée), la Sirène peut tenter de mordre durant le même round. Si l'attaque de serres obtient une réussite critique, la Sirène ne lâche plus sa prise et le combat doit se continuer en corps à corps (ou à la dague).



SQUELETTE

Les Squelettes sont des morts-vivants, des simulacres de vie créés par les magiciens de Thanatos qui invoquent le rêve à revenir dans des restes mortuaires. Ce ne sont pas de véritables créatures, mais plutôt des objets enchantés animés. En ce sens, ils sont définis par des caractéristiques différentes :

- **Puissance.** C'est leur force physique et leur caractère de combat en même temps (mêlée). Leur bonus aux dommages personnel vient directement de leur Puissance.

- **Défense.** C'est leur agilité, leur caractère tique de **Dérobée** et leur vitesse tout à la fois.

- **Perception.** C'est leur faculté de percevoir le monde et de comprendre les ordres de leur maître.

- **Endurance.** C'est leur résistance aux chocs, leur solidité.

Ces quatre caractéristiques ont une même source : les points de rêve que le magicien de Thanatos dépense lors du rituel d'invocation. La **Puissance** du Squelette est égale aux deux tiers des points dépensés ; sa **Défense**, sa **Perception** et son **Endurance** sont égales au nombre de points dépensés.

La Protection des Squelettes est de zéro ; ils ne peuvent pas porter d'armure. Ils n'ont qu'une **vitesse égale à Défense** en mètres par round, et ne peuvent ni courir ni sprinter. Ils ne souffrent jamais de blessures et ne peuvent être **sonnés**. S'ils sont touchés, le résultat du jet d'encaissement n'est traduit qu'en perte de points d'**Endurance**. (Une blessure critique = -3d6.) A zéro point d'**Endurance**, ils s'éparpillent et ne se relèvent pas.

Les Squelettes n'ont en principe que deux compétences : l'attaque en corps à corps avec leurs ongles démesurés (+ dom = +1) et l'esquive. Le niveau de ces compétences dépend directement des caractéristiques (Puissance pour l'attaque et Défense pour l'esquive).

caract. niv.	caract. niv.
2-3 -4	18-19 +4
4-5 -3	20-22 +5
6-7 -2	23-25 +6
8-9 -1	26-28 +7
10-11 0	29-31 +8
12-13 +1	32-35 +9
14-15 +2	36-39 +10
16-17 +3	(+5) (+1)

Le magicien de Thanatos peut leur conférer d'autres compétences mais uniquement des compétences d'**armes de mêlée**. Le niveau de ces compétences dépendra directement de la caractéristique **Puissance**, comme indiqué sur la table ci-contre. (Il faut 7 points de rêve pour une compétence supplémentaire, voir chapitre **LE REVE**). Les Squelettes sont muets. Bien que créés par le rêve, ils ne rêvent pas et n'ont pas de caractère **Rêve**. Ils résistent automatiquement à tous les sorts ou sortilèges pour lesquels un jet de résistance est possible.

PUISSANCE	10	
DEFENSE	15	Exemple. Sque-
PERCEPTION	15	lette de 15pts de
ENDURANCE	15	rêve (+7pts pour
+dom	0	une compétence
Protection	0	d'arme).
VITESSE	15/-	
CORPS A CORPS		
GRIFFES	10 (niv 0) init 5,	
	+dom +1	
ESQUIVE	15 (niv 2)	
EPEE 1 MAIN	10 (niv 0) init 5,	
	+dom +3 (épée	
	longue)	

TIGRE VERT

Les Tigres Verts vivent par groupe de 2 à 5 individus dans les forêts marécageuses plutôt chaudes. Leur fourrure est verte tachetée de brun, ce qui les rend quasiment invisibles parmi la végétation. Prédateurs féroces, ils n'hésitent pas à s'attaquer à l'homme.

TAILLE	d6+1(17-22) 19
CONSTITUTION	d10+12 (13-22) 17
FORCE	d10+15 (16-25) 20
PERCEPTION	d10+10 (11-20) 15
VOLONTÉ	d10+8 (9-18) 13
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	18
ENDURANCE	(+3d6) 47
+dom	+4
Protection	d4
VITESSE	-28+3d6/56+3d6
MORSURE	d10+8 (9-18) 13
	(niv 3) init 9,
	+dom +2
GRIFFES	d10+10 (11-20) 15
	(niv 5) init 12,
	+dom +2
ESQUIVE	d10+5 (6-15) 10
	(niv 3)
DISCRETION	d10+15 (16-25) 20
	(niv 5)
SAUT	d10+10 (11-20) 15
	(niv 5)
SE CACHER	d10+10 (11-20) 15
	(niv 5)

Note. Si l'attaque de griffes obtient une réussite particulière, le Tigre Vert peut mordre dans le même round.

TOURNEMENT

Les Tournements sont d'énormes créatures bipèdes d'aspect très vaguement humanoïde. Ils ont un torse très large, recouvert de plaques cornées d'une extrême dureté et pas de tête. À la place, une vague boursouflure avec un grand oeil jaune : un oeil devant et un autre derrière. Ils doivent leur nom au fait que leurs gueules se trouvent au bout de leurs bras : deux terribles bouches aux crocs énormes ; et que toutes leurs articulations (poignet, coude, épaule, genou, etc.) peuvent complètement pivoter sur elles-mêmes, à 360°. Les Tournements peuvent attaquer avec la même aisance aussi bien devant, que par derrière, que sur les côtés.

Le blindage de leurs bras est tel qu'ils peuvent s'en servir pour parer les coups des armes les plus tranchantes.

L'œil du Tournement (aussi bien celui de derrière que de devant) est capable de lancer une attaque de **supplication**. Si l'on croise ce regard, il faut réussir un jet de Volonté à -4, faute de quoi la supplication est telle qu'on se sent brusquement pris de pitié pour la pauvre créature et incapable de continuer à l'attaquer. L'attaque de **supplication** coûte à chaque fois 3 points de rêve au Tournement, qui doit la répéter chaque round. Le Tournement est essentiellement carnivore.

Note. Le Tournement peut attaquer avec ses deux bras, séparément, au cours du même round ; ou attaquer avec l'un et parer avec l'autre, en plus de l'esquive.



TAILLE	d10+20(21-50) 25
CONSTITUTION	d10+15 (16-25) 20
FORCE	d10+15 (16-25) 20
PERCEPTION	d10+12 (13-22) 17
VOLONTÉ	d10+10 (11-20) 13
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	23
ENDURANCE	(+3d6) 56
+dom	+7
Protection	d6+2
Résist. des bras	20
VITESSE	18/36+2d6/-
BRAS-BOUCHE	
ATTAQUE	d10+8 (9-18) 13
	(niv 5) init 12,
	+dom +2
BRAS-BOUCHE	
PARADE	d10+8 (9-18) 13
	(niv 5)
ESQUIVE	d10+8 (9-18) 13
	(niv 3)

VAMPIRE

Les Vampires sont des Chauves-Souris géantes qui s'accrochent à leurs proies et les vident de leur sang jusqu'à la mort. Les Vampires vivent dans les forêts et les lieux sombres et ne chassent que la nuit. Quand un Vampire réussit une attaque particulière, il reste accroché à sa victime et lui fait perdre automatiquement 1d6 points d'Endurance par round. La victime ne peut plus se battre contre lui qu'en corps à corps, ou à la dague. Quand l'Endurance de la victime tombe à zéro, le Vampire continue à la vider de son sang à raison de 1d6 points de Vie par round.

TAILLE	d4+2 (3-6) 4
CONSTITUTION	d6+5 (6-11) 8
FORCE	d4+3 (4-7) 5
PERCEPTION	d10+5 (6-15) 10
VOLONTE	d4+3 (4-7) 5
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	6
ENDURANCE	(+d6) 15
+dom	-2
Protection	-2
VITESSE	en vol /24 +d6/
MORSURE	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, +dom +1
ESQUIVE	d10+5 (6-15) 10 (niv 3)



VASEUX

Comme les Quaquemaires, les Vaseux sont des Entités de Cauchemar pleinement incarnées, résultant de courants néfastes non réellement voulus ni contrôlés par les Dragons. Comme les Quaquemaires ou les Chiens de la Mort, leur attaque cause des dommages physiques et il faut pour les toucher, eux, réussir un jet de rêve.

Les Vaseux sont des Entités qui semblent nées directement de la vase des marais. Ce sont d'énormes conglomerats de matière en

putréfaction, d'allure vaguement humanoïde, bipède, avec deux longs tentacules à la place des membres supérieurs. Ils peuvent attaquer deux fois par round, une attaque par tentacule. Ces attaques ne causent pas de blessures, mais uniquement des pertes d'Endurance, comme les attaques en corps à corps. Quand la proie tombe inconsciente, le Vaseux la recouvre et commence à la digérer, c'est à dire à la transformer en vase à son tour.

Quand une créature se trouve entièrement recouverte par un vaseux, tout ce qu'elle porte (vêtements, armures, équipements, armes) est transformé en vase en 1 round. La créature vivante met plus de temps à être digérée : elle perd automatiquement 1 point de Vie par round. Quand son seuil négatif maximal est atteint, elle n'est plus que vase.

REVE	2d10+10 (12-30) 21
TAILLE	2d10+10 (12-30) 21
ENDURANCE	42
+dom	(+6)
Protection	(jet de rêve de l'attaquant -3)
VITESSE	10+/
TENTACULE	21 (niv 3) init 13, +dom (d4)

ESQUIVE	10 (niv 3)
SE CACHER (dans les marais)	21 (niv 3)

Note. Quand un Vaseux atteint zéro point d'Endurance, la force qui l'anime disparaît et la vase dont il est constitué redevient un paquet de vase normale.



VIPERE JAUNE

La Vipère Jaune est un serpent venimeux pouvant faire jusqu'à 1 mètre de long. Elle vit principalement en plaine ou en collines, et ses écailles couleur de chaume lui assurent un excellent camouflage.

TAILLE	d2 (1-2) 1
CONSTITUTION	d6+1 (2-7) 4
FORCE	d3 (1-3) 2
PERCEPTION	d10+5 (6-15) 10
VOLONTE	d6+5 (6-11) 8
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	3
ENDURANCE	(+d6) 15
+dom	-4
Protection	-4
VITESSE	-14 +d6'
MORSURE	d10+5 (6-15) 10 (niv 3) init 8, +dom +1 (et venin)
ESQUIVE	d10+6 (7-16) 11 (niv 3)
DISCRETION	d10+8 (9-18) 13 (niv 5)
SE CACHER	d10+10 (11-20) 15 (niv 5)

Venin de la Vipère Jaune. Il n'est inoculé que si la morsure cause au moins une blessure légère. Extrait de la vipère, le venin coagule en quelques minutes. Pour en faire un venin de lame, une opération alchimique de difficulté -5 est obligatoire. La poche à venin d'une Vipère Jaune peut, une fois traitée, produire 4 centilitres de venin de lame.

Rapidité	6 rounds (36 secondes)
Puissance	2
Malignité	4
Antidotes	Liqueur de Bagdol 90% Topazofine 50% Tournegraisse 25% Huile de Selikanthe 10%

ZOMBI

Le Zombi est un mort-vivant comme le Squelette. C'est un simulacre de vie créé par un magicien de Thanatos. Le Zombi est fait à partir de restes plus récents que ceux du Squelette. Il se présente sous la forme d'un cadavre ambulante.

Toutes les règles s'appliquent aux Squelettes (voir SQUELETTE), s'appliquent pareillement aux Zombis, aux exceptions suivantes :

La Puissance du Zombi est égale au nombre de points de rêve dépensés. Sa Défense et sa Perception sont égales à la moitié de ce nombre. Son Endurance est égale au double de ce nombre.

La protection des Zombis est variable : ils peuvent porter des armures.

Exemple. Zombi de 15 pts de rêve (+7 pts pour une compétence d'épée à 1 main).

PUISSANCE	15
DEFENSE	7
PERCEPTION	7
ENDURANCE	30
+dom	+2
Protection	selon armure
VITESSE	7/-
CORPS A CORPS	
GRIFFES	15 (niv 2) init 9, +dom +1 (+bonus)
ESQUIVE	7 (niv -2)
EPEE 1 MAIN	15 (niv 2) init 9, +dom +3 (épée longue)(+ bonus)

ZYGLUTE

La Zyglute est un grand échassier de la taille d'une Autruche. Elle possède trois pattes et son bec est plat et arrondi comme celui d'un canard. Les plumes de son corps sont gris-noir et celles de sa queue d'un splendide rouge vermillon avec des paillettes argentées. La Zyglute est un animal plutôt craintif, dépourvu d'agressivité, et relativement stupide. Elle vit au voisinage des étangs ou des marais où elle se nourrit de larves et de plantes aquatiques. Malgré ses ailes, elle est incapable de voler. Elle peut par contre courir assez vite sur ses trois pattes. Dans certaines régions, elle est domestiquée pour servir de monture. Toutefois, la captivité lui fait perdre les paillettes argentées de sa queue. Seules les Zyglutes sauvages ont de telles paillettes. Ces particules sont très recherchées car elles entrent dans la composition de certaines préparations alchimiques.

TAILLE	d6+6 (7-12) 9
CONSTITUTION	d10+5 (6-15) 10
FORCE	d10+8 (9-18) 13
PERCEPTION	d6+6 (7-12) 9
VOLONTE	d4 (1-4) 2
REVE	d10+5 (6-15) 10
VIE	10
ENDURANCE	(+4d6) 24
+dom	0
Protection	-1
VITESSE	14/28+2d6/56+d6
COUP DE BEC	d6+5 (6-11) 9 (0) init 4, +dom 0,



Si vous ne possédez pas de dés polyédriques

Les dés à 4, 8, 10, 12 et 20 faces sont en vente dans toutes les boutiques de jeux spécialisées dans les jeux de rôle. Si vous n'avez pas la possibilité de vous en procurer, vous pouvez utiliser une méthode de remplacement.

1ère méthode. Découpez des séries de petits morceaux de carton et numérotez-les. Prévoyez des séries numérotées de 1 à 4, de 1 à 8, de 1 à 12, de 1 à 20; pour simuler le dé à 10 faces, numérotez les cartons de 0 à 9. Mélangez chaque série dans un petit récipient, une tasse par exemple, et au lieu de tirer un jet de dé, prenez un carton au hasard. Remettez-le dans la tasse après l'avoir lu. Pour les séries 1-4, 1-8, 1-10, vous pouvez éventuellement utiliser des cartes à jouer.

2ème méthode. Cette seconde méthode est un peu plus compliquée mais nécessite moins de matériel. Elle consiste à obtenir toutes les sortes de dés avec eulement deux dés ordinaires, à six faces, de couleurs différentes. On les nommera ci-après dé blanc et dé noir.

a) d4. Jetez le dé blanc et ne tenez compte que des résultats compris entre 1 et 4. Rejouez sur obtention d'un 5 ou 6.

b) d8. Obtenez un résultat de d4 selon le procédé a et jouez simultanément le dé noir. Puis consultez la table suivante :

dé noir	1-3	4-6
dé blanc		
1	1	5
2	2	6
3	3	7
4	4	8
5 rejouez	-	-
6 rejouez	-	-

Exemple : dé blanc = 3, dé noir = 2, résultat = 3. Dé blanc = 2, dé noir = 5, résultat = 6.

c) d10. Jouez les deux dés et consultez la table suivante. (Rejouez si un 6 sort sur le dé blanc).

dé noir	1-3	4-6
dé blanc		
1	1	6
2	2	7
3	3	8
4	4	9
5	5	0
6 rejouez	-	-

Exemple : dé blanc = 4, dé noir = 3, résultat = 4. Dé blanc = 5, dé noir = 6, résultat = 0 (ou 10).

Utilisez ce tirage deux fois de suite pour les dés de pourcentage.

d) d12. Jouez les deux dés et consultez la table suivante.

dé noir	1-3	4-6
dé blanc		
1	1	7
2	2	8
3	3	9
4	4	10
5	5	11
6	6	12

Exemple : dé blanc = 1, dé noir = 3, résultat = 1. Dé blanc = 5, dé noir = 4, résultat = 11.

e) d20. Obtenez d'abord un résultat de d10, selon le procédé c, puis rejouez le dé noir et consultez la table suivante.

dé noir	1-3	4-6
d10		
1	1	11
2	2	12
3	3	13
4	4	14
5	5	15
6	6	16
7	7	17
8	8	18
9	9	19
0	10	20

Exemple : d10 = 7, dé noir = 1, résultat = 7. D10 = 3, dé noir = 5, résultat = 13.

Notes

Note sur les maladies et les poisons :

Les maladies et les poisons présentés au chapitre LA SANTE, pages 42), sont de type mortel. L'organisme seul ne peut pas lutter contre eux s'il n'est pas aidé par des soins extérieurs (premiers soins, médecine, antidotes). Une forte Constitution ne fait que retarder l'échéance fatale.

On peut cependant imaginer des maladies, voir des poisons, qui ne soient pas de type mortel. Pour les maladies non mortelles, règles et processus restent les mêmes : Virulence, Rapidité, Gravité, Malignité. Toutefois, si le jet de Constitution (contre la Gravité) obtient une réussite particulière ou critique, la Rapidité n'est pas simplement ralentie, tout le processus s'arrête. Le malade perd un nombre de points d'Endurance et de Vie égal à la Gravité de la maladie, mais il n'a plus à tirer de jet de vie, il peut commencer à guérir selon les règles normales de récupération des points de Vie (voir page 44).

Même chose si I est obtenu au jet de Vie avant la perte de conscience et/ou l'Endurance tombée à zéro. Toutefois, si un Echec Total survient à l'un des jets de Constitution de récupération des points de Vie, cela provoquerait une rechute : perte (normale) de 1 point de Vie et redémarrage de tout le processus.

Traiter les « poisons non mortels » de façon identique. Les divers poisons et venins présentés au cours des règles sont théoriquement mortels, mais les Gardiens des Rêves peuvent en imaginer d'autres qui ne le sont pas.

De même, ils peuvent optionnellement décider que certains des poisons et venins proposés ne soient pas automatiquement mortels. Auquel cas, comme expliqué ci-dessus, une réussite particulière ou critique au jet de Constitution contre la Puissance arrête le processus au lieu de se borner à le ralentir. L'empoisonné perd quand même

les points de Vie et d'Endurance correspondant à la Puissance du poison, mais il est sauvé. Son organisme a triomphé tout seul.

Zone d'Air en Feu

Le taux de chaleur d'une zone d'air en feu est 10. Une créature prise dans une telle zone subit automatiquement une blessure grave.

Les rounds suivants, appliquer normalement les règles concernant les brûlures en prenant le processus en cours à partir d'une blessure grave (chapitre LA SANTE).

Errata : Dommages infligés aux armes

Les armes en bois ne peuvent éventuellement infliger de dommages qu'aux boucliers et non aux armes tranchantes et contundantes en métal.



