

Precisions sur le haut-reve

NOUVEAUX SORTS

Precisions sur les rencontres

REFLET D'ANCIEN RÊVE 2d6

Les RAV restent de façon permanente sur leur case d'apparition jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant. Ces cases, brouillées, deviennent impropres à toute utilisation : ni lancer de sort, ni lecture de signe draconic, ni déclenchement de sort en réserve, etc. Les RAV n'emprisonnent plus le demi-rêve sur la case. Quand le demi-rêve entre sur une case brouillée par un RAV, il peut : se dérober, tenter de maîtriser le RAV, ne rien faire, refouler.

Se dérober. Dans tous les cas, le RAV reste sur la case jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant — et non pas 12 heures en l'occurrence.

Maîtrise réussie. Au round suivant, la case peut être quittée normalement.

Maîtrise échouée. La case peut être quittée au round suivant, mais aléatoirement dans une des six directions possibles. L'échec de la maîtrise coûte 1 point de rêve.

Ne rien faire. Même chose qu'une tentative de maîtrise échouée (mais sans coût de point de rêve).

Refouler. Coût : 1 point de refoulement. Effet usuel : la rencontre n'a jamais existé. Le RAV ne peut être refoulé que lorsque il vient juste d'apparaître. Si l'on revient sur une case brouillée par un RAV, le refoulement n'est plus possible.

SORTIE DE LA CARTE

Toute sortie de la carte des TMR, volontaire ou accidentelle, demande un JR r-8 et cause une queue de Dragon en cas d'échec. Le cas ne s'applique toutefois que lorsque le demi-rêve du haut-rêvant est libre de son mouvement. Il ne s'applique pas lorsque c'est un Tourbillon (blanc, noir, rouge) ou un Passeur fou qui fait directement sortir de la carte. Il ne s'applique pas non plus aux réinsertions aléatoires, où il n'y a pas de réelle sortie de carte.

Sorts : modifications et nouveautes voie d'hypnos

Pour tous les sorts sujets à JR et à effet durable, la cible doit dépenser 1 point de rêve pour que l'effet dure effectivement. Sinon, il n'est que fugitif et — pratiquement — aussitôt annulé. C'est essentiellement le cas de REPOS et de SÉRÉNITÉ.

SOUFFLET (Gouffre) R-6 r1+

Portée E1

Cible Toutes créatures

Durée Instantanée

JR Humanoïde selon HN, animal r-8

Effet. Le Soufflet peut être dirigé contre toute créature, humanoïde ou animale. Son effet, instantané, est celui d'une giffe magistrale, causant ses dommages sur la table des Coups non

mortels. Le +dom de l'agression est égal au nombre de points de rêve dépensé. Sauf pour les animaux qui peuvent faire jouer entièrement leur protection naturelle, la protection applicable peut être au maximum de 2 points.

Oniros : zones fixes

TRANSMUTATIONS CHROMATIQUES

Les sorts de Transmutation chromatique ne peuvent être recherchés/synthétisés qu'en ayant compris le Principe Drachromatique :

INTELLECT/Oniros à -6, 8 points de tâche, périodicité 60'.

Et il faut parallèlement soit un maître pour l'enseigner, soit un grimoire où le découvrir. Dans le cas d'un grimoire, utiliser INTELLECT/Oniros ou INTELLECT/Ecriture, en prenant le plus petit des deux.

ROUGE (Cité) R-5 r5

ORANGE (Sanctuaire) R-6 r5

JAUNE (Désert) R-7 r5

VERT (Forêt) R-8 r5

BLEU (Monts) R-9 r5

VIOLET (Gouffre) R-10 r5

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Les zones de Transmutation chromatique modifient la couleur des objets constitués de l'élément bois et/ou du septième élément. Les éléments terre, métal, et eau ne sont pas affectés. En ce qui concerne le septième élément, il s'agit de la matière inerte : cuir, ivoire, laine, parchemin, etc. La matière animée n'est pas affectée. Quand un objet est composite, seule la partie bois/septième est concernée ; par exemple un ceinturon transmuté en vert : seul le cuir sera recoloré, la boucle de métal demeurant inchangée.

Il existe 6 transmutations chromatiques, correspondant à la couleur d'arrivée (quelle que soit la couleur de départ). Chacune est un sort distinct. Au moment du lancer, le haut-rêvant peut paramétrer une nuance. Par exemple, pour une transmutation rouge, choisir vermillon, carmin, écarlate, etc. Cela dit, la nuance s'appliquera à toute la zone et tous les objets acquerront cette même nuance. Un livre écrit sera comme effacé, encre et parchemin acquérant exactement la même teinte.

Comme pour les transmutations élémentales, le résultat est définitif. L'objet recoloré n'est pas magique et n'émet aucune aura particulière. Une fois sorti de la zone, on peut toujours le remettre dans une autre pour lui modifier à nouveau sa couleur.

Les zones de Transmutation chromatique obéissent à toutes les règles concernant les zones fixes, diamètre, élargissement, mise en réserve, etc.

Oniros : zones mobiles

Des changements interviennent dans les paramètres de BULLE VOLANTE et BARQUE DE RÊVE (durée, vitesse, encombrement, conflit).

BULLE VOLANTE (Marais) R-10 r6+

La Bulle volante devient de taille standard, souple, adaptable, pour un coût uniforme de 6r quelle que soit la taille de la cible.

Durée. La Bulle volante dure jusqu'à la fin de l'heure en cours, plus une heure complète par point de rêve spécialement dépensé pour accroître sa durée. Dans tous les cas, la durée ne peut excéder la fin de la prochaine heure de naissance du haut-rêvant ayant lancé le sort.

Vitesse. La vitesse maximale par défaut d'une Bulle volante est de 10 km/heure draconique. Chaque point de rêve spécialement dépensé pour accroître sa vitesse augmente celle-ci de 10 km/h dr. Dans tous les cas, la vitesse maximale ne peut excéder 60 km/h dr (comme l'ancien paramètre).

Exemple. Il est mi-Vaisseau : un haut-rêvant de Taille 12, né à l'heure des Epées, se lance une Bulle volante. Sa dépense de base est de 6 r (au lieu de 12 avec l'ancien paramètre). Sa Bulle durera jusqu'à fin Vaisseau pour une vitesse de 10 km/h dr. Il choisit de dépenser 2 r de plus pour qu'elle dure jusqu'à fin Faucon et 1 r de plus pour lui conférer une vitesse de 20 km/h dr. Coût total : 9 r.

BARQUE DE RÊVE (Lac) R-8 r5+

La Barque de rêve standard peut emporter 5 passagers de Taille 1 à 15 non surencombrés pour un coût forfaitaire de 5 r. Le matériel emporté doit être porté par les passagers. On ne peut rien poser d'inanimé sur une Barque de rêve : le champ de force l'éjecte aussitôt. La capacité de la Barque peut être accrue : chaque passager supplémentaire coûte 1 r de plus ; et en regard de ce que chacun porte, chaque palier de surencombrement (commencé ne serait-ce que de 0,1) coûte 1 r de plus. Toute surcharge annule instantanément la Barque. Si des passagers excèdent 15 en Taille, chaque point de taille excédentaire coûte un supplément de 1 r. En aucun cas la Barque ne peut emporter de passager de taille supérieure à 20.

Durée. Règle identique à celle de Bulle Volante.

Vitesse. La vitesse maximale par défaut d'une barque de rêve est de 4 km/heure draconique. Chaque point de rêve spécialement dépensé pour accroître sa vitesse augmente celle-ci de 2 km/h dr. Dans tous les cas, la vitesse maximale ne peut excéder 14 km/h dr (comme l'ancien paramètre).

Palier de surencombrement. Lire ces paliers sur la table des Seuils de Constitution en prenant le seuil d'encombrement à la place de Constitution - autrement dit : seuil d'encombrement divisé par 3, arrondi à l'inférieur.

Exemple :

Soit un personnage (12 en TAILLE, 14 en FORCE) ayant un seuil d'encombrement de 13. Sur la table des SC, 13 donne 4. Pour lui, chaque ensemble de 4 points de surencombrement forme un palier :

Encombrement inférieur à 13 : pas de surencombrement

Encombrement de 13,1 à 17 : 1 palier

Encombrement de 17,1 à 21 : 2 paliers

Etc .

CONFLITS DE ZONES

Quand une zone mobile (Barque ou Bulle) entre, tout ou partie, dans une zone fixe, la zone mobile est automatiquement annulée et elle seule.

Quand deux zones mobiles entrent pareillement en conflit, la zone ayant coûté le moins de points de rêve est annulée et elle seule - autrement dit, seule survit la plus durable et/ou la plus rapide. Si les deux zones sont d'un même nombre de points de rêve, les deux s'annulent mutuellement.

Les zones mobiles ne peuvent être rendues permanentes.

Oniros : zones mobiles personnelles

Les zones mobiles personnelles (ZMP) sont des zones invisibles qui se moulent sur le corps de la cible et se déplacent avec elle. Toutes les ZMP demandent un JR échoué et un coût de 1 point de rêve de la cible, faute de quoi elles ne se déplacent pas avec cette dernière et pratiquement sont aussitôt annulées.

Durée. Les ZMP durent jusqu'à la fin de l'heure en cours, plus une heure complète par point de rêve dépensé en plus du coût de base.

Conflit. Chaque personne ne peut porter qu'une seule ZMP à la fois. Deux personnes portant chacune une ZMP peuvent se toucher sans problème. Les ZMP sont annulées (et elles seules) dès qu'elles entrent en conflit avec une zone fixe ou une zone mobile (Barque, Bulle).

Les ZMP ne peuvent être rendues permanentes

MANTEAU (Sanctuaire) R-3 r1+

Portée E1

Durée Fin de l'heure en cours +r

JR r-8 et coût 1r

Effet La zone de Manteau entoure la cible d'une température de 25° si la température préexistante est inférieure à 25° - aucun effet si elle est supérieure. La température modifiée n'est tournée que vers la cible, laquelle ne dégage aucune chaleur pour son entourage. Si la température extérieure vient encore à baisser, la cible reste à 25°. Si la température extérieure augmente au-dessus de 25°, la cible ressent normalement cette augmentation - ce n'est pas une zone de climatisation. (La zone inverse, réfrigération, n'est pas envisageable.)

LUISANCE (Désolation) R-3 r2+

Portée E1

Durée Fin de l'heure en cours +r

JR r-8 et coût 1r

Effet Sous l'effet de cette zone, la peau de la victime se met à luire et pratiquement éclaire comme une bougie. Seule la peau luit : si la cible recouvre entièrement sa peau de vêtements, la luisance est étouffée (mais pas annulée). La portée de la vision (sans jet de VUE) dépend de la surface de peau découverte. Dans tous les cas, la cible luisante peut être vue de loin dans l'obscurité.

Visage seul (+ mains) : 2 m

Visage et torse (+ épaules/bras/mains) : 4 m

Nudité (quasi) totale : 8 m (= comme une lanterne ou le sort de Lanterne).

BOUÉE (Pont) R-3 r3+

Portée E1

Durée Fin de l'heure en cours +r

JR r-8 et coût 1r

Effet Cette zone joue le rôle d'une bouée et permet que la cible garde automatiquement la tête et les épaules hors de l'eau quand elle est plongée dans cet élément (le reste du corps demeure immergé). La zone n'a aucun effet si la cible porte un encombrement supérieur à son seuil d'encombrement, et pratiquement est alors annulée.

HAUBERT D'ONIROS rituel (Fleuve) R-8 r7+

Portée Toucher

Durée Fin de l'heure en cours +r

JR r-8 et coût 1r

Effet Le rituel de Haubert d'Oniros confère à la cible une protection de 5 points comme un haubert de mailles. Il ne s'ajoute pas toutefois à la protection préexistante, et si cette dernière est déjà de 5 ou plus, il n'a aucun effet. En cas de combat, la présence du Haubert d'Oniros n'empêche pas que l'amure véritable soit endommagée par les coups. Le Haubert d'Oniros n'a ni encombrement ni malus armure. Sa protection de 5 n'est pas diminuée face aux flèches ou aux carreaux.

Le Haubert d'Oniros est la seule ZMP qui soit un rituel, et ne peut donc être mis en réserve ni attribué à une écaille d'activité. Il obéit par ailleurs à toutes les règles des ZMP.

INVULNÉRABILITÉS CHROMATIQUES

Les sorts d'Invulnérabilité chromatique ne peuvent être recherchés/synthétisés qu'en ayant compris le Principe Drachromatique : **INTELLECT/Oniros** à -6, 8 points de tâche, périodicité 60'. Et il faut parallèlement soit un maître pour l'enseigner, soit un grimoire où le découvrir. Dans le cas d'un grimoire, utiliser INTELLECT/Oniros ou INTELLECT/Ecriture, en prenant le plus petit des deux.

ROUGE (Collines) R-6 r2

ORANGE (Désert) R-7 r3

JAUNE (Monts) R-8 r4

VERT (Gouffre) R-10 r5

BLEU (Lac) R-12 r6

VIOLET (Marais) R-14 r8

Cible Toute créature

Portée E1

Durée Fin HN

JR r-8 et coût 1r

Effet Cette zone mobile, obéissant à toutes les règles des ZMP (sauf la durée), confère une protection supplémentaire (= en plus de l'armure réellement portée), sous réserve que la cible soit à 75% ou plus d'une même couleur, rouge, orange, etc. Plusieurs nuances d'une même couleur sont possibles, comme par exemple le tigre vert, nuancé de deux tons de verts, ou un Cyan, considéré bleu à 90%. Les vêtements peuvent servir dans ce but, tous teintés d'un même coloris.

La protection varie de +2 à +8, selon la couleur (elle est égale aux points de rêve dépensés).

Ce sort est incompatible avec le rituel Haubert d'Oniros.

Vêtements et équipement peuvent avoir été colorés dans la teinte voulue par une Transmutation Chromatique (voir ci-dessus) mais pas par une illusion d'Hypnos. Ces illusions ne s'appliquent

en effet qu'aux yeux des spectateurs, et la magie d'Oniros, quant à elle, n'en est pas dupe.

Aucune zone d'invulnérabilité chromatique n'a jamais pu être envisagée pour le blanc, le gris, le noir, non plus que pour les bruns, beiges, ocres, fauves, glauques, etc.

Thanatos

PIERRE DE TÉNÈBRES (gouffre) R-6 r1+

Portée E2

Durée spéciale

JR r%

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

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

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

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

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

NOUVELLE QUEUES DE DRAGON

Queues de Dragon

- 1-4 **Désir Lancinant** *Refoulable*
- 5-7 **Tic, idée fixe** *Refoulable*
- 8-9 **Souvenir Obsessionnel de l'Archétype**
- 10 **Malchance** *-4 en CHANCE 1 jour*
- 11 **Dépression** *-4 Moral et décalé à 1 jour*
- 12 **Insomnie** *1 jour*
- 13 **Masque de Narcos** *Apparence & Beauté -4 1 jour*
- 14 **Grosse Fatigue** *1ère ligne pleine et non récupérable, 1 jour*
- 15 **Mal d'Oniros** *Récupération impaire & RdD 1 jour*
- 16 **Collimateur draconic** *Tout rdd +7 r 1 jour*
- 17 **Mauvaises rencontres en perspective** *1 jour*
- 18 **Inertie Draconique** *Fatigue TMR doublée 1 jour*
- 19 **Brouillage Draconic** *Mvt en TMR aléatoire 1d6 1 jour*
- 20 **Angoisse Draconique** *Montée en TMR à -1 Moral 1 jour*

Désirs lancinants. Tirer un désir sur la sous-table, ou mieux, en improviser un en rapport avec le personnage et la situation. Le désir dure jusqu'à ce qu'il soit exaucé (ou refoulé). Dans l'intervalle, le personnage est si obnubilé qu'il ne peut se concentrer sur aucune tâche. Pratiquement : pas d'entraînement ou apprentissage, pas de lecture de livre, pas de méditation draconique. (Et toujours pas d'xp en cas de particulières.)

Idée fixe. C'est une sorte de gageure que le personnage décide de s'imposer et qu'il doit tenir toute une journée pour être satisfait. Si la gageure est interrompue ou n'a pas lieu, c'est un refoulement. (Tirer une idée sur la sous-table ou en improviser une comme pour les désirs.)

Malchance. Le personnage souffre d'un ajustement de -4 à tous ses jets de Chance, concurremment à l'ajustement astrologique en cours.

Desirs lancinants

- 1 Masochisme -1 endurance 1 round
- 2 Botter cul homme / Pincer fesse fille
- 3 Briser un objet *de verre ou de terre*
- 4 Prendre leçon 1-Musique 2-Danse 3-Chant 4-Cuisine
- 5 Danser nu sous la pluie
- 6 S'endormir au chant d'une berceuse
- 7 Se soûler *jusqu'à être ivre*
- 8 Équitation 120' *(ou porté dos d'homme)*
- 9 Fêter son anniversaire
- 10 Érotisme
- 11 Bâtir, élaborer, creuser... 60' Fatigue 3
- 12 Rester caché 120'
- 13 Faire un strip-tease *public de 3 personnes minimum*
- 14 Changer de nom 1 jour
- 15 Gagner de l'argent *Minimum 10 deniers*
- 16 Rester perché dans un arbre 120' 4 m de haut
- 17 Jouer à saute-mouton 60' Fatigue 3
- 18 Se faire offrir des fleurs
- 19 Se faire élire/désigner « chef »
- 20 Mégalomanie *applaudi par 10 personnes minimum*

Dépression. Le moral baisse immédiatement de 4 points (un excédent allant éventuellement en dissolution) et les situations de moral sont décalées vers le bas pendant 1 jour. Heureux devient neutre, neutre devient malheureux, etc.

Grosse fatigue. Quel que soit l'état du tableau de fatigue, la première ligne de fatigue (ligne zéro) devient pleine et non récupérable pendant un jour. (Si cette ligne est déjà pleine, elle est juste non récupérable).

Mal d'Oniros. Le personnage ne récupère plus son rêve (dans les hautes terres) que sur les nombres impairs. Il peut ainsi regagner 1, 3 ou 5 points, et fait toujours un rêve de dragon sur un 7. Les résultats de 2, 4, 6 et 8 sur le d8 valent zéro.

Collimateur draconic. L'attention des Grands Rêveurs est particulièrement fixée sur le haut-rêvant, qui est en quelque sorte « dans leur collimateur ». Tout rêve de dragon fait durant cette période est majoré de 7 points.

Brouillage draconic. Le mouvement du demi-rêve en TMR devient aléatoire. Pratiquement, chaque fois que le haut-rêvant veut déplacer son demi-rêve, le GR détermine une des six cases adjacentes avec 1d6 et indique au joueur le genre de case qu'il vient d'atteindre. Le haut-rêvant peut difficilement se perdre, mais vouloir aller sur case précise pose problème, surtout si elle est loin. Noter que le haut-rêvant retrouve toujours tout de même son demi-rêve sur la case où il l'a laissé.

Angoisse draconique. Monter en TMR devient si angoissant que cela coûte 1 point de moral (voire de dissolution).

Tics & idées fixes

- 1 Mutisme
- 2 Ne dire que non ou négation analogue
- 3 Se faire appeler « majesté »
- 4 Ne s'exprimer qu'en chantant
- 5 N'émettre que des cris animaux
- 6 Prétendre être du sexe opposé
- 7 Croire être vrai-rêvant, *pas de montée en TMR*
- 8 Croire qu'il fait nuit le jour, lanterne
- 9 Faire le mort, juste pouvoir dire « je suis mort... »
- 10 Ne pas franchir de porte, on peut franchir une fenêtre
- 11 Ne se déplacer qu'à reculons
- 12 Arme tenue en laisse
- 13 Garder une main sur la tête
- 14 Aller cul nu
- 15 Visage noirci cendre, boue
- 16 Surcharge 3d6 kg de cailloux
- 17 Ne se délester de rien ni consommer, donner, prêter
- 18 Anorexie, ne rien avaler, ni solide, ni liquide
- 19 Embrasser toute personne rencontrée
- 20 Se croire enfant perdu cherchant père ou mère

REALISER UN NUMERO ARTISTIQUE A PLUSIEURS

Les personnages qui désireraient mettre au point un numéro pour se produire ensuite devant un public, peuvent utiliser les règles suivantes.

Déterminer les participants

Le bonus de numéro ne pourra s'appliquer que s'il est exécuté par ces participants à l'exclusion de toute autre personne, et sans qu'il en manque un seul.

- Déterminer, parmi les participants, qui est le maître d'oeuvre.
- Déterminer l'ambition, c'est-à-dire la qualité visée. Signe inversé, cette qualité donnera la difficulté, par exemple difficulté -4 pour une qualité 4. La qualité peut au maximum être égale au niveau du maître d'oeuvre. (Elle peut être supérieure aux niveaux des autres participants.)
- En fonction du sujet choisi et de son ambition, le gardien des rêves propose alors un certain nombre de points de tâche, ainsi qu'une périodicité. La périodicité la plus courante et la plus simple est une demi-heure draconique (60 minutes). C'est la durée des périodes de mise au point du numéro, des répétitions.

Répétitions

Tous les participants jouent un jet de la compétence concernée à la difficulté choisie et note ses points de tâche. Pour chacun, les points de tâche sont accumulés de période de répétition en période de répétition.

Quels qu'en soient les résultats, il ne peut y avoir plus de deux périodes de répétition par jour.

Numéro au point

Le numéro est au point quand chaque participant a accumulé le nombre de points de tâche nécessaire (ou l'a dépassé), et sous réserve que chacun ait acquis au moins un point de tâche au cours de la dernière période. Le numéro n'est au point que lorsque ces deux conditions s'avèrent.

Pour entériner son existence, donnez un titre au numéro (et gardez en mémoire sa difficulté/qualité.)

Exécution

Lors de l'exécution du numéro, chacun bénéficie d'un bonus de +1 à son jet de compétence. La qualité globale de l'exécution est obtenue en faisant la moyenne (arrondie à l'inférieur) des qualités obtenues par chaque participant.

Ilbert, Djorak et Kitta mettent au point un numéro d'acrobatie. Ilbert a +3, Djorak 0 et Kitta +4, dans cette compétence. Les personnages décident que Kitta sera la maîtresse d'oeuvre et portent leur ambition sur un numéro de qualité 4 (possibilité maximale par rapport au niveau de Kitta). Le gardien des rêves décide de 6 points de tâche par périodes de 60 minutes. Les répétitions commencent. Quelques jours plus tard, Ilbert a acquis 6 points tâche, Djorak 4 et Kitta

8. Malgré les points acquis par Ilbert et Kitta, Djorak est toujours à la traîne et le numéro n'est toujours pas au point. A la répétition suivante, Ilbert obtient zéro point, Djorak 2 points et Kitta 1 point. Le total est maintenant : Ilbert 6, Djorak 6, Kitta 9. Mais Ilbert n'a pas obtenu de point au cours de cette période, la seconde condition n'est donc pas respectée. Les répétitions doivent continuer. Ilbert obtient 1 point, Djorak 0 et Kitta 2 points. Le total est maintenant : Ilbert 7, Djorak 6 et Kitta 10. Mais, pour le groupe, il n'y a toujours pas unisson. Période suivante, Ilbert obtient 1, Djorak 1 et Kitta 3. Chacun acquis assez de points de tâche (certains ont même largement dépassé) et au moins 1 point a été obtenu par chacun au cours de la dernière période : le numéro est enfin connu. Il ne l'est toutefois que de Kitta, Djorak et Ilbert. Si un quatrième acrobate voulait se joindre à eux, il faudrait réinventer à la base un autre numéro. Inversement, si l'un des trois manque, les deux restants ne peuvent exécuter ce numéro. Exécutant le numéro avec un bonus de +1, Ilbert joue un jet à 0, Djorak joue un jet à -3 et Kitta un jet à +1. Tous obtiennent une réussite normale pour une qualité globale d'exécution 4.

En termes de règle un numéro ne peut être composé que d'une seule et même compétence. Si des personnages veulent chanter, faire de l'acrobatie ou jongler, c'est en termes de règles trois numéros différents quand bien même, une fois en public, il les produisent plus ou moins simultanément.

La seule exception est chant + musique, le chant étant considéré comme un instrument parmi les autres.

La règle de numéro peut être utilisée par un personnage seul (soliste) voulant s'accompagner sur un instrument harmonique (luth, harpe). Quoique étant seul, il répète comme s'il était deux personnes et, ayant accumulé des points de tâche tant en Chant qu'en Musique, doit au cours de la dernière période en acquérir au moins un dans chacune des deux compétences. Cela fait, pour cette chanson, longuement répétée et mise au point, il bénéficie d'un bonus de +1 en Chant et en Musique.

Peaufiner un numéro

Le numéro étant mis sur pied, les participants peuvent le peaufiner par des répétitions supplémentaires. Pratiquement, ils recommencent une série de périodes pour accumuler à nouveau un certain nombre de points de tâche. La règle est la même que pour la mise au point proprement dite. La difficulté est toujours la difficulté initiale, c'est-à-dire sans le(s) bonus de mise au point. Le but de l'opération est de gagner un autre bonus de +1 pour

l'exécution, puis, moyennant une troisième couche, un troisième bonus, et ainsi de suite.

Il n'y a pas de limites aux bonus qui puissent finalement être obtenus pour un numéro donné. Notez cependant que ces bonus ne servent qu'à faciliter l'exécution, ils n'ont aucune influence sur le calcul de la qualité, qui reste liée à la difficulté initiale.

Notez enfin que ce qui est souligné dans cette règle n'est pas tant le jeu individuel des participants que leur jeu de groupe, de ce qu'ils obtiennent ensemble.

NOUVELLE REGLE D'INITIATIVE

Ces nouvelles règles d'Initiative permettent d'accélérer la procédure des combats. Au lieu de faire lancer par chaque protagoniste 1d6 modifié par son facteur d'initiative et de comparer les sommes obtenues, il n'y a qu'un seul jet de dé, effectué uniquement par les joueurs, selon le principe de la classique table de Résistance, ou plus précisément comme dans les combats d'Hystoire de Fou.

Principes généraux – 1d20

Chaque joueur utilise 1d20. Si le résultat du jet est égal ou inférieur au facteur d'initiative du PJ, celui-ci à l'initiative du round ; si le résultat est supérieur, c'est le PNJ qui l'a.

Ajustement

Avant qu'il ne lance son d20, le facteur d'initiative du PJ est toutefois modifié par un ajustement dépendant du propre facteur d'initiative de son adversaire, selon la table des Rapports :

TABLE DES RAPPORTS

Facteur Ajustement (La somme algébrique du facteur d'initiative et de l'ajustement qui lui correspond donne toujours 10.) On obtiendrait la même balance de probabilité si c'était le PNJ qui jouait le d20, son facteur d'initiative étant préalablement modifié par l'ajustement dépendant de celui du PJ. La somme des deux facteurs d'initiative en présence, une fois modifiés, donne toujours 20.

En ce qui concerne le facteur d'initiative lui-même, rappelons qu'il est calculé pour chaque compétence d'arme en faisant la somme de : une demi-caractéristique utilisée (arrondie au chiffre inférieur) + niveau de compétence.

Exemple

Brucelin a 14 en Mêlée et +3 en Epée à une main. Il a pour cette arme un facteur d'initiative de 10. (Sur la table des Rapports un tel facteur confère un ajustement 0 à son adversaire.)

Grodar, le Groin, a 13 en mêlée et +5 en Masse à une main, soit un facteur d'initiative de 11 (conférant sur la table des Rapports un ajustement -1 à son adversaire).

Chaque protagoniste modifie le facteur d'initiative de son adversaire par l'ajustement que confère son propre facteur. Brucelin confère 0 à Grodar qui obtient un facteur modifié de 11 (11 + 0 = 11). Grodar confère -1 à Brucelin qui obtient un facteur modifié de 9 (10 - 1 = 9). On voit que la somme des deux facteurs modifiés donne 20.

Cela étant, cela signifie que Brucelin a 9 chances sur 20 d'obtenir l'initiative et Grodar 11 chances sur 20. Les chances de réussite de Brucelin sont égales aux chances d'échec de Grodar et

les chances de réussite de Grodar sont égales aux chances d'échec de Brucelin. Peu importe lequel des deux effectue l'unique lancer de 1d20, la réussite de l'un entraîne l'échec de l'autre et inversement.

Par convention, et parce que seul le joueur joue, c'est-à-dire à dire prend des risques, par opposition au meneur de jeu qui ne fait que jouer l'unique d20 - en gérer, c'est le joueur qui d'autres termes, lance l'unique pièce de monnaie de pile ou face.

Brucelin lance 1d20, obtient 13. Ce résultat est situé dans sa frange d'échec (donc dans celle de réussite de Grodar). Pour ce round, Brucelin n'a pas l'initiative, c'est le Groin qui l'a.

20	-10
19	-9
18	-8
17	-7
16	-6
15	-5
14	-4
13	-3
12	-2
11	-1
10	0
9	+1
8	+2
7	+3
6	+4
5	+5
4	+6
3	+7
2	+8
1	+9

PJ contre PJ

Dans le cas, plus rare, où un PJ se mesure à un autre PJ, utiliser la même procédure, chacun modifiant le facteur d'initiative de l'autre, et déterminez d'une façon quelconque lequel des deux PJ jouera l'unique jet d'initiative. Si plusieurs rounds doivent s'enchaîner, on peut alterner, un coup l'un, un coup l'autre.

Seul contre plusieurs

Le solitaire doit tester l'initiative de tous les membres du groupe auquel il est affronté, avant de pouvoir attaquer lui-même. Par ailleurs, un groupe confère un malus supplémentaire à l'initiative du solitaire (ou un bonus aux membres du groupe, ce qui revient au même).

Cet ajustement supplémentaire est de 2 pour un groupe de deux ; il est de 3 pour un groupe de 3 ; 4 pour un groupe de quatre ; et ainsi de suite, encore qu'il soit peu vraisemblable de se battre à plus de quatre contre un pour des raisons d'espace et de liberté de mouvement.

Si le solitaire n'a pas l'initiative sur un membre du groupe, ce dernier l'attaque immédiatement ; puis l'on passe à l'initiative des autres membres du groupe. Si le solitaire a l'initiative sur un membre du groupe, il ne peut l'attaquer que s'il s'agit du dernier membre du groupe testé. Le membre en question n'attaque pas non plus, puisqu'il n'a pas l'initiative, il n'attaquera qu'en fin de round. On passe alors à l'initiative des autres membres du groupe non encore testés. Enfin, tous les membres du groupe ayant été testés et ceux ayant eu l'initiative ayant attaqué, le solitaire peut maintenant et seulement livrer son attaque. Il peut attaquer l'adversaire de son choix, soit un membre du groupe l'ayant déjà attaqué, soit un membre qui n'avait pas l'initiative sur lui. Cela fait, les membres du groupe qui n'avaient pas l'initiative sur le solitaire attaquent à leur tour pour conclure le round.

Si le solitaire n'a l'initiative sur personne, il doit subir toutes les attaques avant de pouvoir attaquer à son tour un adversaire (à son choix). S'il a l'initiative sur tous, il peut attaquer l'un d'entre eux. Il essuie ensuite les attaques de chacun deux. En cas d'initiative sur tous, le solitaire peut éventuellement choisir de pratiquer une fausse feinte (voir ci-après). Selon la tournure du combat, c'est au gardien des rêves d'indiquer au joueur sur quel adversaire il teste l'initiative en premier, puis en second, etc.

Exemple

Grabide, initiative 10 (conférant 0) se joint à Grodar contre Brucelin.

Etant deux, les Groins ont un bonus de +2 à leur initiative, se traduisant par un malus de -2 pour Brucelin. Grabide confère alors -2 (au lieu de 0), et Grodar -3 (au lieu de -1).

Le gardien des rêves demande à Brucelin de commencer par tester l'initiative de Grodar en lui disant : «Fais un test d'initiative à -3» Le joueur, qui a 10 en initiative, sait ainsi qu'il doit obtenir 7 ou moins. Il obtient 14, échoue, et doit donc essuyer l'attaque de Grodar. Cela fait, il teste l'initiative de Grabide, obtient tout juste 8, réussit. Brucelin peut maintenant attaquer à son tour, soit Grabide, soit Grodar. Grabide, qui n'avait pas l'initiative, attaquera en dernier, terminant le round.

Autre round. Brucelin teste Grodar et n'a pas l'initiative sur lui. Grodar attaque ; Brucelin pare au bouclier. Il teste ensuite l'initiative de Grabide, obtient 15 et échoue. Grabide attaque à son tour. Brucelin esquive. Il peut maintenant attaquer l'un ou l'autre des deux Groins, terminant le round.

Autre round. Brucelin teste cette fois Grabide en premier (décision du gardien des rêves selon

la tournure qu'il estime). Brucelin obtient 4 et a donc l'initiative sur Grabide. Cela signifie qu'il livrera son attaque avant celle de Grabide. Mais, prioritairement, il doit tester l'initiative de Grodar. Avec un 16, il échoue. Grodar attaque. Brucelin pare, puis son tour étant maintenant venu, il peut attaquer le Groin de son choix. L'attaque de Grabide terminera le round.

Autre round. Brucelin teste à nouveau Grodar, obtient 6 et réussit. Comme précédemment, il ne peut pas attaquer tout de suite, il doit d'abord tester l'initiative du dernier membre du groupe. Avec un 5, il réussit également. Brucelin peut attaquer le Groin de son choix ; puis ces derniers attaqueront chacun leur tour, terminant le round.

La procédure serait la même si les Groins étaient trois ou quatre, sauf que Brucelin qui, sauf cas de rapidité, n'a droit qu'à deux défenses (parade et esquive) serait évidemment beaucoup plus mal.

Gnouf-Gnouf s'est joint à la mêlée avec 11 en initiative. Le groupe ayant maintenant un bonus de +3, Grodar confère -4, Grabide -3 et Gnouf-Gnouf -4.

Brucelin teste Gnouf-Gnouf et réussit. Il ne peut cependant encore attaquer, devant prioritairement tester l'initiative des deux autres. Il échoue sur Grodar et doit essuyer son attaque, qu'il pare. Il teste enfin l'initiative sur Grabide, échoue encore et essuie son attaque, qu'il esquive. A lui maintenant d'attaquer l'un des trois Groins. Gnouf-gnouf terminera le round.

Un problème se pose : Brucelin ayant déjà paré (Grodar) et esquivé (Grabide), il n'a plus de défense disponible pour Gnouf-Gnouf, qui doit donc le toucher automatiquement. Cette règle est réaliste quand bien même elle est tragique.

On peut toutefois lui substituer la règle suivante, plus héroïque - comme dans les films où le héros solitaire est partout à la fois pour faire face à ses adversaires devenus subitement très lents -, et néanmoins logique si l'on considère qu'un personnage qui attaque (qui a le loisir d'attaquer) est, ipso facto, en position d'avantage.

Règle

Tout personnage venant d'attaquer recouvre tout usage de ses défenses, bouclier et esquive, pour le reste du round. (Un seul usage de chaque.)

La règle n'en reste pas moins que l'on ne peut livrer qu'une seule attaque par round, sauf cas de rapidité, et que, toujours sauf cas de rapidité, on n'a droit qu'un seul usage de son arme. Dans le cas d'une épée : soit pour attaquer, soit pour parer.

Exemple. Reprenons le round précédent. Brucelin ayant été l'attaquant à son tour (après avoir paré Grodar et esquivé Grabide) et s'étant donc momentanément retrouvé en position d'avantage le temps de son attaque, il retrouve consécutivement à cette dernière l'usage de son bouclier et de son esquive. Il peut alors tenter de parer ou d'esquiver l'attaque de Gnouf-Gnouf. (Noter cependant qu'il ne peut la parer qu'au bouclier, pas avec son épée, qu'il vient d'utiliser.)

Fausse feinte

Quand un personnage attaque en premier durant le round, il possède consécutivement tout usage de ses défenses (hormis parade d'arme), mais ne pourra pas les retrouver au cours du round puisqu'il n'aura plus l'occasion d'être l'attaquant.

Dans le cas où un personnage a plus d'attaquants devant lui qu'il n'a de défenses possibles, avoir l'initiative sur tous est alors un désavantage, une faiblesse. C'est un paradoxe.

Dans une telle situation, un personnage ayant l'initiative sur plusieurs adversaires peut déclarer effectuer une fausse feinte sur l'un d'eux. Pratiquement, il laisse l'adversaire en question attaquer en premier, attaque qu'il peut parer/esquiver puisqu'il possède encore toutes ses défenses. Cela fait, il attaque à son tour, et, ayant attaqué, recouvre toutes ses défenses pour la suite des attaques à venir. C'est le seul bénéfice de la fausse feinte, qui ne confère par ailleurs aucun bonus.

Quand un solitaire effectue une fausse feinte sur un adversaire, c'est celui-ci qu'il doit ensuite obligatoirement attaquer, et non pas l'un des autres membres du groupe.

Exemple

Brucelin teste l'initiative sur Gnouf-Gnouf, l'obtient ; puis sur Grodar et l'obtient également ; puis sur Grabide et l'obtient encore. C'est à lui d'attaquer ; les trois Groins termineront le round l'un après l'autre. Si Brucelin attaque d'emblée, il pourra ensuite parer une attaque au bouclier, en esquiver une autre, mais sera sans défense face à la troisième. Ceci, évidemment, dans l'hypothèse que les trois attaques réussissent. Brucelin a alors le choix.

Il peut attaquer tout de même, espérant mettre un adversaire hors de combat et réglant de la sorte le problème des attaques surnuméraires. À défaut, il peut espérer qu'un des Groins manquera son attaque. Mais ces derniers qui, tout en étant des Groins, sont tout de même des combattants, vont sûrement tirer avantage de leur nombre. C'est-à-dire, en termes de règles, livrer des attaques de basse difficulté, pour être sûrs de réussir, obligeant leur adversaire à dépenser ses défenses, en sorte que le dernier puisse le «cueillir» automatiquement.

De tous les risques, Brucelin choisit alors celui de la fausse feinte (c'est tout de même un risque si le Groin réussit son attaque et si la parade échoue). Il laisse attaquer Grodar, et le pare. À son tour, il attaque Grodar (obligatoirement). Puis, venant d'être l'attaquant, il a de nouveau droit à une parade et à une esquive contre les attaques de Gnouf-Gnouf et de Grabide qui terminent le round.

tandis que Gnouf-Gnouf et Grabide gisent dans la poussière. Nitouche - qui était partie cueillir des fleurs - se joint enfin à la mêlée.

Round 1. Le gardien des rêves donne priorité à Brucelin qui obtient 9 (sur 11) et a l'initiative. Etant maintenant membre du groupe (situation inversée), il peut attaquer immédiatement. Ce qu'il fait. Le groin pare. Nitouche teste à son tour l'initiative, mais échoue. Grodar attaque alors, soit Brucelin, soit Nitouche, à son choix. Nitouche terminera le round.

Round 2. Le gardien des rêves détermine à pile ou face (1d2) qui testera l'initiative en premier, de Brucelin ou de Nitouche. C'est encore Brucelin. Mais avec un 18, il échoue. Le Groin, toutefois, ne peut encore attaquer. Il faut prioritairement que tous les membres du groupe aient testé l'initiative, en l'occurrence Nitouche. La voyageuse l'obtient et attaque. C'est ensuite au tour du Groin. Brucelin terminera le round.

Utiliser la même règle, encore que le cas soit beaucoup moins fréquents, pour les initiatives de Tir et de Lancer. Enfin, cette nouvelle règle d'initiative ne contredit pas la règle d'initiative prioritaire, qui échoit toujours à l'arme la plus longue lors d'un round d'engagement. Elle ne se substitue à l'ancienne règle que pour tous les cas d'initiative aléatoire.

Plusieurs PJ contre un PNJ

Utiliser la même règle, sauf que ce sont cette fois les PJ qui bénéficient du bonus de groupe. C'est pareillement au gardien des rêves d'estimer l'ordre dans lequel les PJ testeront l'initiative et attaqueront éventuellement.













Exemple

Grodar est un dur à cuire. Il est encore indemne

SYMBOLIQUE ET ASTROLOGIE

astrologie dans Rêve de Dragon sert à déterminer un ajustement (de -4 à +4) à certains jets de dés, et en stricts termes de règles ne peut que se limiter à cela. Il peut cependant être intéressant de donner un peu plus de relief aux douze constellations, de voir à quel symbolisme elles correspondent.

Nous savons déjà qu'à chaque constellation correspond une heure de la journée et un mois de l'année. Symboliquement, à chacune correspondent également un verbe, une partie du corps, un type de paysage, une couleur et un élément - ainsi que des correspondances, positives et négatives, d'un point de vue divinatoire.

	Verbe	Anatomie	Paysage	Couleur	Élément
	Partir	Pieds, jambes	Eaux	Jaune	Eau
	Aimer	Bouche, gorge	Forêt	Vert	Bois
	Voir	Yeux, oreilles	Colline	Argent	Air
	Nourrir	Ventre, estomac	Sous-sol	Orange	Terre
	Dominer	Coeur, poitrine	Cité	Or	Feu
	Trancher	Bras, mains	Plaine	Rouge	Métal
	Célébrer	Hanches	Jardin	Rose	Bois
	Mourir	Sexe, viscères	Marais	Glaucque	Métal
	Croire	Cuisses	Montagne	Bleu	Feu
	Travailler	Epaules, dos	Désert	Noir	Terre
	Diminuer	Coudes, genoux	Glaces	Gris	Eau
	Dormir	Tête	Airs	Violet	Air

Correspondances positives



Impulsion, départ, mouvement, voyage, rencontre, nouvelles, surprise



Plaisirs des sens, amour charnel, idylle, chant, éloquence, jeux, chasse



Observation, étude, enquête, démarche, recherche, déplacement, compréhension, commerce



Passé, légendes, généalogie, liens familiaux, titres, domaines, territoires, cultures, moisson, granges, réserves



Domination, aristocratie, force, réussite, richesse, haut-rêve, lumière, splendeur



Guerre, procès, combat, blessure, sang, chirurgie



Célébration, poésie, musique, fêtes, repos, sérénité, justice, équilibre, amour sentimental



Dissimulation, action cachée, ruse, maladie, drogue, herbes de soin, champignon, médecine



Foi, espérance, grands projets, ambition, entreprises périlleuses, héroïsme, grands voyages, longues quêtes



Travail, peine, endurance, ténacité, courage, patience, économie, plan à long terme, récompense, salaire



Retraite, ascétisme, ermite, pauvreté, dépouillement, survie



Sommeil, rêve, intuition, souvenir, repos, gestation, guérison

Correspondances négatives



Imprudence, acte irréfléchi entêtement, accident, chute, naufrage



Passion désastreuse, jalousie, maladie vénérienne, accoutumance, alcoolisme, flatterie, manipulation



Dispersion, inefficacité, suspicion, bavardage, imbécillité, esprit flic, hérésie, escroquerie, vol



Castes, coutumes rigides, bureaucratie, rivalités de clans, vengeance, thésaurisation, avarice, famine



Orgueil, vanité, abus de pouvoir, despotisme, égoïsme, mégalomanie, surabondance, hypertrophie, orage, incendie



Violence gratuite, meurtre, cruauté, torture, supplice, châtiment



Inaction, indécision, paresse, insouciance, dégénérescence, dilapidation, prodigalité



Mort, décomposition, pourriture, poison, ennemi caché, fourberie, trahison, perversion, suicide



Créduité, naïveté, folie projets insensés, gageures, irresponsabilité, victime



Tâche interminable, spéculation foireuse, esprit borné, masochisme, soumission, esclavage



Atrophie, vieillesse décrépite, ruine, écroulement, anéantissement, emprisonnement, oubliettes



Léthargie, arrêt, illusions, fantasmes, superstition, oubli, immobilisation

NOUVELLE REGLE D'EXPERIENCE

Reussites Particulières

De l'expérience peut être acquise lorsque on obtient une réussite particulière à un jet d'action. On peut alors gagner **1 point d'expérience** soit dans la compétence, soit dans la caractéristique, soit dans les deux. Compétence et caractéristique sont expérientçables séparément (toujours d'un seul point à la fois).

Compétence : Pour gagner 1 xp dans la compétence, l'ajustement final doit être au maximum de zéro (il était auparavant de -1).

Caractéristique : Pour gagner 1 xp dans la caractéristique, les chances de succès doivent être de **50% ou moins**.

Exemple

Avec 08 en AGILITE et +2 en Course, je joue un jet d'AGILITE/Course à zéro, et j'obtiens 09, particulière. Mes chances étaient de 8 à +2 =48. Mon ajustement final étant positif, je ne gagne rien en compétence ; mais mes chances de succès étant inférieures à 50%, je gagne 1 xp en AGILITE.

stress

La règle de conversion du stress en expérience via le souvenir de l'archétype reste inchangée. Cf. RdD, Livre I, page 75.

Motivation

Ce nouveau concept est voisin du stress. Chaque journée va se caractériser par un vécu plus ou moins intense, et le cas échéant, donner lieu à un jet de Motivation.

On peut considérer que les dragons ne rêvent pas toujours les personnages avec la même intensité. Il y a des jours où il ne se passe rien, sinon la routine du voyage (marcher, dresser le camp, monter la garde par habitude) ou la routine citadine (se ré-équiper, se prélasser), et inversement des jours où ça bouge ! Nouveauté, découvertes, rencontres, et bien évidemment combats ! Des jours qui méritent le souvenir — et l'on s'en souviendra ! Et d'autres qui auraient aussi bien pu ne pas exister. Au plus bas degré de l'échelle se trouve le gris-rêve.

Les jours creux, les **jours gris**, sont **non-motivants**. Inversement, les **jours pleins, intenses**, procurent une **certaine exaltation**, comme si les personnages avaient conscience d'être le point de mire particulier des dragons. Cette exaltation va se traduire sous forme de rêves nocturnes, induisant au réveil un sentiment de motivation.

Jet de Motivation & points de motivation

Lorsque le gardien des rêves estime que la journée écoulée a eu une certaine intensité de vécu, il peut autoriser un **jet de Motivation**, toujours joué avec la **CARACTERISTIQUE RÊVE** (à la différence du stress joué sur les points actuels). A son estimation, la difficulté de ce jet peut être comprise entre -3 et +3. Aucune compétence n'y est adjointe. Puis le personnage gagne un certain nombre de points de motivation selon son résultat.

Résultat	Pts de motivation
Échec T.	0
Échec P.	0
Échec	1
Normale	2
Significative	3
Particulière	4
Double Part.	5

Note. Au terme d'une journée où l'on a stressé, on jouera a fortiori un jet de Motivation. Mais si le lendemain, il reste du stress non transformé et que la journée soit banale en elle-même, on jouera certes un jet de stress (pour les points non encore transformés), mais pas de motivation. Les deux situations, stress et motivation, coexistent en toute indépendance.

Apprentissage et motivation

Les points de motivation servent à entériner leçons et apprentissages, devenant directement des points d'expérience.

Pour prendre une leçon dans une compétence donnée, le personnage doit commencer par avoir un maître, c'est-à-dire tout personnage, PJ ou PNJ, possédant la compétence à un niveau plus élevé que lui-même. La leçon dure généralement une demi-heure draconique (et coûte de la fatigue). Au terme de ladite leçon, le personnage transforme 2 points de motivation en 2 points d'expérience dans la compétence enseignée, le tout s'effectuant automatiquement, c'est-à-dire sans jet de dés. Pour une compétence donnée, on ne peut prendre qu'un maximum de deux leçons par jour, soit un gain maximal de 4 xp. (Si l'on n'a à disposition qu'un seul point de motivation, on ne gagne (transforme) évidemment qu'un seul point d'expérience — c'est juste une leçon moins motivante.)

Les points de motivation peuvent être accumulés sans restriction de nombre, ni de temps entre le moment où ils sont gagnés et celui où ils sont utilisés. Ils sont également indifférenciés en ce qui concerne les compétences.

Exemple

Nitouche totalise maintenant 6 points de motivation lorsqu'elle rencontre enfin quelqu'un capable de la faire progresser en Alchimie. Au terme d'une leçon, elle dépense 2 de ses 6 points et s'inscrit 2 xp en Alchimie. Ces points auraient aussi bien pu servir pour la motiver dans une leçon de Danse, de Dague ou de Tir à l'arc... Elle est pareillement libre de disposer des 4 points qui lui restent.

C'est désormais la seule façon de progresser par apprentissage. En l'absence de motivation, une leçon ne porterait aucun fruit. Cette règle s'applique aux haut-révants comme aux vrai-révants.

C'est également par ce système de motivation que les haut-révants progresseront désormais dans leur art, augmentation des voies et acquisition de points de sorts (voir ci-après).

Entraînement

L'entraînement, c'est-à-dire l'apprentissage autodidacte, fonctionne de la même manière. On utilise la règle ci-dessus, comme si le personnage était son propre maître. La seule restriction est que la compétence soit vraisemblablement entraînable, ce qui n'est guère le cas que des compétences sportives (compétences de combat assimilées) et des compétences artistiques.

Pour les compétences de mêlée (où il est nécessaire d'être deux), on peut s'entraîner avec tout personnage dont on n'est pas supérieur de plus d'un niveau. Par exemple un personnage possédant Épée au niveau +4, peut s'entraîner fructueusement avec tout personnage de niveau +4 ou +3. Un personnage de niveau +2 est trop faible pour lui et ne lui est d'aucune aide. Inversement, un personnage de niveau +5 peut devenir son "maître" et le problème ne se pose donc plus.

Deux personnages peuvent tirer bénéfice d'un entraînement mutuel s'ils ont tous les deux des points de motivation à dépenser. Comme précédemment, on ne peut entraîner une compétence donnée qu'un maximum de deux séances par jour.

Apprentissage draconique

Cet apprentissage, autodidacte, revêt deux aspects :

- L'augmentation des voies
- L'acquisition de nouveaux sorts

L'ancien système des méditations, accaparant trop de temps de jeu, est abandonné au profit d'une idée à fois différente et voisine. On considérera que les haut-révants ne cessent en vérité de "méditer" sur leur art ; ils y pensent continuellement, en cheminant, en montant la garde, en s'endormant... Lors c'est en rêvant que cette "méditation continue" va porter des fruits. Le haut-rêvant s'endort préoccupé par un problème : un rêve peut éventuellement lui apporter une réponse.

Pour qu'un tel rêve ait lieu, il faut que le personnage ait vécu dans la journée une situation d'un minimum d'intensité — celle-ci jouant le rôle de déclencheur, tout comme pour les souvenirs de l'archétype. En d'autres termes, il lui faut avoir droit à un jet de Motivation. La règle est alors identique à celle décrite précédemment.

Le haut-rêvant a toutefois le choix : soit de traduire son résultat en gain de points de voie (xp en draconic), soit en points de sort (pour l'acquisition de nouvelles formules). C'est bien évidemment l'un ou l'autre.

Résultat	XP en voie	Points de sort
Échec T.	0	0
Échec P.	0	0
Échec	1	3
Normale	2	6
Significative	3	9
Particulière	4	12
Double Part.	5	15

En résumé, au terme d'une journée suffisamment intense pour donner un jet de Motivation, le haut-rêvant a le choix de traduire son résultat de trois façons :

- En points de motivation pour l'apprentissage des compétences ordinaires.
- En points de voie, c'est-à-dire en expérience directe en draconic.
- En points de sort.

Ces trois choix sont exclusifs. (Notez qu'il est conseillé de choisir les points de sort, les voies pouvant toujours monter via le stress et les particulières alors que l'inverse n'est pas vrai.) En ce qui concerne l'apprentissage des compétences ordinaires, les haut-révants pourront se sentir défavorisés devant l'exclusivité du choix (et les tests de cette règle ont montré que ce choix allait presque toujours vers le haut-rêve), mais pourquoi auraient-ils à leur disposition plus d'énergie que les autres ?

En vérité, le haut-rêvant garde encore un avantage. Son art étant du rêve, l'expérience lui vient directement en rêvant, et il progresse tout en dormant. Au réveil, en effet, la motivation est directement traduite en xp ou points de sorts. Le vrai-rêvant, lui, doit encore consacrer du temps et de la fatigue avant de pouvoir récolter véritablement le fruit de l'expérience.

Points de sort et synthèse de nouveau sort

On utilise la règle normale, Cf. RdD, Livre II, p 118. Le haut-rêvant accumule de cette manière des points de sort, jusqu'à ce qu'il en ait assez pour tenter une nouvelle synthèse. Un sort coûte 10 points de sort par niveau de difficulté. Par exemple, MIROIRS R-5 coûte 50 points.

Signes Draconics

Les signes draconics existent toujours, perceptibles dans la nature. Pour les décrypter, on utilise la règle normale sans changement, Cf. RdD, Livre II, p 119.

Les signes draconics ne fournissent normalement que des points de sort. On pourra néanmoins considérer qu'ils permettent également d'augmenter les voies. Avant de lancer les dés, le joueur précise s'il recherche voie ou sort. Le nombre de points de voie (xp) est toujours du tiers des points de sort (arrondi à l'inférieur). Un signe donnant par exemple 10 points de sort peut à la place donner 3 xp en voie.

Lecture des livres

Outre fournir un renseignement précis, les livres peuvent apporter une certaine somme de connaissances et sont donc comparables à des “maîtres” en termes d’apprentissage. Pour en tirer de l’expérience, il faut non seulement les lire mais être motivé. Par ailleurs, il ne suffit pas de lire un ouvrage de la première à la dernière page pour prétendre en tirer toute la substantifique moelle. Relecture, consultation de passages sont nécessaires.

Première approche. Cette étape consiste à acquérir une certaine familiarité avec le livre, c’est l’équivalent de sa lecture selon l’ancien système. Il n’y a qu’un seul jet de dés : INTELLECT/Écriture – difficulté. Le résultat détermine le nombre de points de tâche nécessaires, sachant que le nombre indiqué pour chaque livre correspond à une réussite normale. Une significative n’en demande que 75%, une particulière 50% ; inversement un échec normal 150% et un échec particulier ou total 200%. Cela fait, le lecteur n’a plus qu’à accumuler les points de tâche, sans autres jets de dés. Un point de tâche demande ½ heure draconique de lecture et coûte 1 pt de fatigue. A la différence de l’apprentissage, on peut y consacrer journalièrement autant de demi-heures que souhaité.

Résultat	Tâches
Particulière	7 (50%)
Significative	11 (75%)
Normale	15 (100%)
Échec	22 (150%)
Échec P.	30 (200%)
Échec T.	30 (200%)

Exemple

Nos Ennemies les Bêtes est indiqué demandant 15 tâches.

Au terme de cette lecture, le lecteur gagne la moitié des points d’expérience normalement indiqués pour le livre, et cela sans avoir besoin de dépenser des points de motivation. Par exemple 18 points en Zoologie sur les 36 indiqués pour Nos Ennemies les Bêtes.

Consultations. Les points restants normalement fournis par le livre peuvent ensuite être obtenus sous la forme de consultations. Une consultation prend usuellement un demi-heure draconique et est l’équivalent d’une leçon avec un maître : le lecteur transforme des points de motivation en XP dans la compétence intéressée. Nos Ennemies les Bêtes peut ainsi fournir jusqu’à un total de 18 autres xp en consultations.

Désirs lancinants

Sous l’influence d’un désir lancinant (au demeurant refoulable), un personnage devient incapable de se motiver. En conséquence, il ne peut plus accumuler de points de tâche de lecture, et plus encore, ne joue plus de jet de Motivation en cas de vécu intense dans la journée.

Reussites particulières en reve

Ci-après un rappel des réussites particulières expérientçables ou non.

Jets de Résistance. Tout jet de résistance à la magie (-9, -8 ou -6) obtenant une particulière et dont les chances de succès sont de 50% ou moins fait gagner 1 xp en REVE.

Conjuration des ECNI. Les entités non incarnées sont combattues avec points actuels de rêve et meilleur draconic (zéro pour les vrai-rêvants). Toute particulière fait gagner 1 xp en REVE si les chances de succès =< 50% et 1 xp en voie utilisée si l’ajustement final =< 0.

Défense des ECPI. Pour causer des dommages à une Entité Incarnée, il faut réussir un jet de points actuels de rêve (sans draconic) ajusté au niveau de l’entité. Toute particulière fait gagner 1 xp en REVE si les chances de succès =< 50%.

Cases humides en TMR (*). Toute particulière fait gagner 1 xp en REVE si les chances de succès =< 50%.

Rencontres en TMR. Hormis les rêves de dragon, aucune particulière n’est applicable aux rencontres en TMR. Il n’y a donc pas d’expérience.

Rêve de Dragon. Maîtrisé en dormant ou en TMR, les RdD sont normalement expérientçables en plus de la tête de dragon (REVE et draconic).

Jets de stress ou de Motivation. Outre une excellente transformation des points de stress ou gain de points de motivation/voie/sorts, on gagne 1 xp en REVE si les chances de succès étaient de 50% ou moins.

(*) Le draconic n’est plus utilisé pour maîtriser les cases humides. Pour ce faire, on utilise désormais points actuels de rêve à zéro + ou – ajustement astrologique (comme pour les rituels). La raison d’un tel changement est de faire en sorte que le Fleuve pose toujours problème — ce qu’il ne faisait plus dès qu’un haut-rêvant avoisinait, voire dépassait, les +7 en draconic.

Après tout, les Dragons eux-mêmes sont impuissants devant le Fleuve de l’Oubli, comme en témoigne ce qu’il reste de leur souvenirs après le Grand Réveil de la fin du Second Âge. L’usage du draconic (leur supposée langue) n’était donc pas très pertinent.

LES HERBES DE REPOS

Cette nouvelle variété d'herbes, les herbes de repos, rencontrera certainement un grand succès auprès des hauts-rêvant ...

Plus communément appelées herbes aux haut-rêvants, les herbes de repos doivent être préparées en décoction, ordinaire ou alchimique, les deux pouvant être enchantées. Elles doivent leur surnom à ce que les haut-rêvants en feraient une grande consommation ; et qui s'intéresse à elles est ainsi vite catalogué. Pour la même raison, hormis les rares endroits où le haut-rêve est accepté, ces herbes ne se trouvent pas sur le marché.

Dosage

La quantité d'herbe nécessaire à une décoction, ordinaire ou alchimique, exprimée en brins, est de : 7 - force de l'herbe. Comme pour les herbes de soin, chaque brin manquant diminue la force de 1.

Les decoctions ordinaires

Décoction ordinaire non enchantée

Le seul effet d'une décoction non enchantée est de rendre une pleine nuit de sommeil complètement reposante. Il faut ingérer la décoction à la fin de l'heure de la Lyre, et dormir toute la nuit sans interruption, du Serpent au Château Dormant. Chaque heure fait normalement récupérer un segment de fatigue ; le Château Dormant fait récupérer en plus un nombre de segments égal à la force de l'herbe.

En cas d'interruption de sommeil durant la nuit, le Château Dormant ne fait récupérer qu'une seule heure.

Décoction ordinaire enchantée

Une décoction enchantée permet une récupération accélérée de la fatigue, d'un nombre de cases égal à : force de l'herbe x rêve dépensé. Une potion d'ortigal rose (force 3) enchantée à 5 pts de rêve permet la récupération de 15 cases de fatigue (3 x 5). Pour que l'effet se produise, le buveur doit manquer un jet de résistance standard r-8 et dépenser 1 point de rêve de maîtrise. La récupération a lieu au cours d'un sommeil magique, d'une durée de 5 mn par case de fatigue récupérée.

Les decoctions alchimiques

Décoction alchimique enchantée

Pour exprimer son pouvoir propre, une décoction alchimique doit être enchantée. (Non enchantée, elle équivaut à une décoction ordinaire.)

La récupération est identique à celle d'une simple potion enchantée (nb cases = force de l'herbe x rêve) ; la différence réside dans l'accélération du processus.

Au lieu de sommeil magique, la potion alchimique plonge le buveur dans un état d'hébétude profonde d'une durée de 1 round par case de fatigue à récupérer. Cette hébétude se traduit

par une totale aphasie et un malus général égal au nombre de cases à récupérer. (Dans l'exemple ci-dessus, le malus serait de -15.) Au terme de cette durée, le buveur redevient normal (et reposé).

Sur-effet

Il y a 1% de chances par point de rêve dépensé que l'aphasie soit permanente. Pour recouvrer l'usage de la parole, réussir fin Château Dormant VOLONTÉ/Moral à 0. Un seul essai journalier.

Potion alchimique de repos

2 mesures d'eau alchimiquement simple, herbe de repos, 1 pépin de candique.

Mettre les brins d'herbe dans l'eau alchimiquement simple et porter le tout à température vert-pourpre (-2). Ajouter à ce moment précis un pépin de candique ; puis laisser décocter jusqu'à réduction de la moitié du liquide. Si la potion est alors sans odeur notable, c'est que la manipulation a réussi ; s'il s'en dégage une puanteur infecte, c'est que ce n'est pas bon.

Les 5 herbes de repos

Sajutte

force 1, commune. Petite herbe à sève blanche, très poisseuse, poussant aussi bien en forêt qu'en plaine, qu'en marais. (Plus rare en montagne).

Aigronce

force 2, fréquente. Variété de klampine à l'odeur aigre et piquante. Pousse en lieux boisés des climats tempérés, parfois en lisière.

Ortigal rose

force 3, peu fréquent. Variété d'ortigal dont l'extrémité des feuilles est toute piquetée de points roses. Comme les autres ortigals, ne pousse qu'en lieux très humides, principalement en marais.

Endebrume

force 4, assez rare. Petite plante ramifiée aux tiges fines comme des cheveux, poussant dans les lieux frais et humides : marais ombragés, certaines forêts, et parfois vallées de montagne. Un peu moins rare est la Fausse Endebrume, qui lui ressemble physiquement, mais n'a aucune vertu. **VUE/Botanique à -1** pour savoir à quelle espèce on a affaire - jet obligatoire à chaque cueillette.

Tanemiel d'argent

force 5, rare. Variété de tanemiel aux reflets argentés, poussant comme ses frères en forêts humides et chaudes, et dont l'existence est presque aussi mythique