

NOUVELLES RÈGLES D'APPRENTISSAGE DRACONIC



Vous trouverez ci-dessous de nouvelles règles d'apprentissage destinées aux haut-rêvants. Cet apprentissage, forcément autodidacte, se décompose en deux parties : le Travail Draconic, qui a pour but d'augmenter les voies (points d'expérience en Draconic) ; et la Méditation Draconique, pour obtenir de nouveaux sorts.

Travail draconic

Le but est d'améliorer les voies du draconic en gagnant des points d'expérience.

Pour ce faire, le haut-rêvant travaille son draconic en cherchant à le représenter graphiquement, ainsi que les impressions mentales que sont pour lui les TMR. Pour cela, il griffonne, dessine, sur parchemin ou sur le sable, assemble des brindilles, des petits cailloux, etc. La représentation lui échappe toujours par définition, mais en s'y appliquant néanmoins, sa conception du draconic se clarifie et s'améliore. Pratiquement, le haut-rêvant doit consacrer une demi-heure à ce travail, dans une intense concentration qui lui coûte **3 points de fatigue** et dont il ne doit nullement être dérangé (même chose qu'une méditation). Le but est de totaliser ainsi **12 demi-heures**.

Dès que ce total est atteint, le haut-rêvant fait automatiquement un **rêve de dragon spécial** au Château Dormant de sa nuit de sommeil consécutive. Ce rêve de dragon spécial ne possède que **1d7** points de rêve. Pour le maîtriser, le haut-rêvant utilise sa caractéristique **RÊVE** (et non pas ses points actuels) et un bonus dépendant de la moyenne de **INTELLECT + EMPATHIE**.

<u>INT + EMP / 2</u>	<u>Bonus</u>
16	+6
15	+5
14	+4
13	+3
12	+2
11	+1
10	0
9	-1

Nitouche a 12 en Intellect et 13 en Empathie, soit une moyenne de 12. Pour maîtriser ses rêves de dragon spéciaux, elle a toujours un bonus de +2 (pour un ajustement final de -5 à +1).

Puis selon le résultat du jet de RÊVE, le haut-rêvant gagne des points d'expérience dans la voie de son choix, selon la table suivante :

Part.	10 points d'expérience
Sign.	8 points d'expérience
Norm.	6 points d'expérience
Echec	4 points d'expérience
Ech.P.	1 point d'expérience
Ech.T.	0 point d'expérience et une <i>queue de dragon</i>

Quel que soit le résultat, les 12 demi-heures sont ensuite effacées.

Le haut-rêvant ne peut consacrer que deux demi-heures par jour au travail draconic, la règle des 5 segments s'appliquant (cf. Fatigue : 5 segments maximum, nouvelles règles énoncées en bas de [cette page](#)).

Méditation draconique

Le but est d'obtenir de nouveaux sorts. Pour cela, le haut-rêvant commence par *envisager* un sort possible et la façon dont il va y parvenir. Puis il médite un certain nombre de fois, jusqu'à ce qu'il lui semble posséder toutes les pièces du puzzle nécessaires. Cela fait, il rassemble ces pièces en une synthèse. Et si cette synthèse est opérée correctement, il possède effectivement un nouveau sort.

Les "pièces du puzzle" sont des significations draconiques que le haut-rêvant doit découvrir et interpréter. Il le fait en contemplant 4 des éléments qui composent le monde : l'**air**, le **feu**, l'**eau**, et le **septième**. Pour servir de support à sa méditation, ces éléments doivent être libres. C'est dans leur mouvance, leur incessante métamorphose, leur "vie", que le haut-rêvant peut parvenir à découvrir une signification. La terre, le bois et le métal sont impropres à la méditation, étant fixes et inertes.

L'air. Il s'agit plus à proprement parler de son effet, que de l'air lui-même qui est invisible. C'est par exemple la course des nuages, l'agitation de l'herbe sous le vent.

L'eau. N'importe quelle quantité d'eau, du moment qu'elle est libre : une source, une fontaine, un ruisseau, une rivière, un lac, la mer, la pluie. Par contre, l'eau contenue dans un récipient (gobelet, seau, auge, citerne) ne convient pas, n'étant pas *libre*.

Le feu. Toute flamme libre : feu de camp ou brûlant dans un âtre, mais pas la flamme d'une bougie ou d'une lampe, prisonnière de sa mèche.

Le septième. Le septième élément est la matière organique. Libre veut dire ici *vivant*, *nu* et *sans entrave*. On peut méditer sur un animal s'il n'est ni attaché, ni emprisonné et s'il ne porte rien, ni collier, ni harnais. Idem sur un humanoïde, un autre voyageur par exemple, du moment qu'il est nu et sans entrave.

La mise en œuvre

C'est le moment le plus important, lorsque le haut-rêvant envisage son nouveau sort, en imagine le futur résultat et tout le cheminement qui va l'y conduire. Il utilise pour cela son **EMPATHIE**, jouant un unique jet de dé.

Ce jet est ajusté par la somme du niveau du sort convoité et de son niveau actuel de draconic. *Par exemple, un haut-rêvant ayant +3 en Oniros et recherchant le sort de Chaleur R-4, joue un jet d'EMPATHIE à -1.* Puis sur la table, le résultat indique le nombre de demi-heures de méditation qu'il devra effectuer avant de pouvoir synthétiser le sort en question. Si le niveau de draconic est supérieur au niveau du sort (en valeur absolue), l'ajustement n'est tout de même que de zéro, il n'est jamais positif. Inversement, on ne peut pas rechercher de sort supérieur de plus de 3 niveaux (en valeur absolue) à son niveau en draconic.

La table a quatre entrées :

0 = sort convoité égal ou inférieur au draconic

1 = sort supérieur de 1 niveau

2 = sort supérieur de 2 niveaux

3 = sort supérieur de 3 niveaux

	0	1	2	3
Part.	6	9	12	15
Sign.	9	12	15	18
Norm.	12	15	18	21
Echec.	15	18	21	24
Ech.P.	18	21	24	27
Ech.T.	24	27	30	33

En cas de mauvais jet de dé, si le haut-rêvant estime que c'est trop long, il peut renoncer et annuler sa recherche. Il ne pourra toutefois réessayer pour ce sort-là que lorsque son draconic aura augmenté au moins d'un niveau.

Les séances

Le nombre de demi-heures de méditation étant déterminé, le haut-rêvant n'a plus qu'à s'y mettre. Chaque méditation coûte **3 points de fatigue** et est entérinée automatiquement sans jet de dé. Chaque élément (air, eau, feu, septième) ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour, mais il est possible d'utiliser journallement les 4 éléments pour un même sort. Comme précédemment, veiller à appliquer la règle des 5 segments.

Tandis qu'il médite, le haut-rêvant doit rester immobile et concentré, et n'être dérangé sous aucun prétexte, faute de quoi la séance est à recommencer depuis le début.

Un haut-rêvant peut avoir plusieurs sorts en chantier simultanément. Le nombre est toutefois limité à son niveau en draconic, minimum 1. Ainsi, un haut-rêvant ayant zéro en draconic peut tout de même rechercher un sort, et un seul.

Synthèse de sort

La recherche est terminée lorsque toutes les méditations prévues pour un sort ont été effectuées. Le haut-rêvant peut passer à la synthèse. Pour cela, il doit monter en TMR, se rendre sur la case adéquate (case de lancer du sort) et jouer **INTELLECT/Draconic + difficulté du sort** (même chose que s'il le lançait, mais avec INTELLECT à la place de RÊVE). Puis selon le résultat :

Part. & Sign.	Sort acquis avec un bonus de +1
Norm.	Sort simplement acquis
Echec	Sort acquis avec un malus de -1
Ech.P. & Ech.T.	Vice de conception, sort non acquis

Le bonus de +1 est l'équivalent de 20 xp en sort, comme si le haut-rêvant avait déjà lancé le sort 20 fois. Inversement, il faudra lancer le sort 15 fois pour annuler le malus de -1 (15 xp pour parvenir au niveau zéro).

En cas de vice de conception, le haut-rêvant peut se remettre à la tâche en déterminant un nouveau nombre de méditations à effectuer. Sur la table, ce nouveau nombre sera toutefois divisé par deux (arrondi à l'inférieur).

Signes draconics

Des signes draconics peuvent parfois être perçus sans que l'on ait eu à méditer. Ces signes spontanés peuvent être *durables* (texture d'une pierre, forme d'une racine, etc.) ou *fugitifs* (rayon de soleil, ombre sur le sol, etc.)

La seule différence est que l'on peut prendre son temps avec les signes durables, tandis que l'on n'a que quelques rounds avec les signes fugitifs. Tous les deux doivent être décryptés au terme d'une montée en TMR.

On perçoit ce que ces signes ont de draconic avec un jet d'**EMPATHIE**, et l'on découvre en même temps le genre de case où il faut se rendre en TMR. Là, le signe est décrypté en jouant **INTELLECT/Draconic + difficulté**, permettant de gagner un certain nombre de points. Les difficultés (Empathie et Intellect), de même que les points gagnés, dépendent au cas par cas de chaque signe.

Les points obtenus sont autant de demi-heures gagnées, soit en travail draconic, soit en recherche de sort, au choix du haut-rêvant. Mais ils doivent tous aller au même usage : travail draconic ou **un** sort (on ne peut fractionner). On ne peut les mettre "en sort" que si l'on a déjà effectivement un sort en chantier, et il faut que ce soit un sort appartenant à la voie qui a été utilisée pour décrypter le signe. Les points excédentaires, s'il y a lieu, sont perdus.

