









































































Apprentissage Draconique

Tout Haut-Rêvant qui veut méditer doit d'abord choisir un objet pour sa méditation. Cet objet doit impérativement être un des quatre éléments, libre de toute entrave.

Les quatre éléments sont : le Feu (qui doit être libre ; la flamme d'une chandelle, prisonnière de sa mèche, ne suffit donc pas, alors qu'un feu de cheminée peut faire l'affaire), l'Eau (d'une rivière ou d'une source, et pas celle d'un puits ou d'un verre), une créature vivante nue et suffisamment immobile (on appelle cet élément " le Septième "), et l'Air (ou plutôt ses effets, tels que les feuilles d'un arbre agitées par le vent). Chaque élément ne peut fournir qu'un seul signe par jour.

Lorsqu'il a choisit son objet, le Haut Rêvant doit se concentrer sur lui pendant une demi-heure draconique, ce qui lui coûte 2 points de fatigue. Il doit alors réussir un jet d'Empathie à 0 ajusté astrologiquement (qu'on appelle " jet de Méditation ").

+4	+2	+2	-4	-2	-2
					
					
					
 1v.σ					
 1v.σ					
 1v.σ					
 1v.σ					
 1v.σ					
 1v.σ					
 1v.σ					
 1v.σ					
 1v.σ					

Jet de Méditation	Difficulté de Lecture (Sort)	Difficulté de Lecture (Voie)	Si ce jet réussit, le Haut-Rêvant doit monter en demi-rêve et se rendre sur sa Case de Résonance. Pour déchiffrer le motif, il lui faut réussir un jet d'Intellect ajusté selon le résultat du jet de Méditation (voir tableau ci-contre, en fonction du type de points (Voie ou Sort) que le Haut-Rêvant veut obtenir). S'il veut acquérir des points en Voie, il ne tient compte d'aucun autre modificateur ; s'il veut acquérir des points de Sort, il rajoute le niveau de Draconic qu'il possède dans la voie où il veut obtenir des points de Sort.
Réussite normale	-7	-4	
Réussite significative	-3	-2	
Réussite particulière	0	0	Si le jet de Méditation échoue, il ne se passe rien. S'il obtient un Echec Particulier ou un échec Total, le Haut-Rêvant ne peut plus méditer sur cet élément pour la journée en cours.

La Case de Résonance d'un Haut-Rêvant change chaque fois qu'il change de Rêve. Lorsqu'il monte en T.M.R. pour effectuer son jet de Lecture (condition sine qua non pour déterminer sa case de Résonance), il se déplace jusqu'à ce qu'il fasse une rencontre. Dès qu'une rencontre se produit, on sait que c'est sur cette même case que le Haut-Rêvant devra tenter ses jets de Lecture dans ce Rêve (une rencontre qui se produit sur une case déjà " testée " n'est qu'une rencontre normale). S'il quitte un Rêve et y revient par la suite, sa Case de Résonance aura changé.

Résultat du jet de Lecture	Points en Voie ou en Sort gagnés
<i>R. Part.</i>	4 Points
<i>R. Sign.</i>	3 Points
<i>R. Norm</i>	2 Points
<i>Ech. Norm.</i>	Rien
<i>Ech.Part. ou Tot.</i>	Rêve actuel à -8 ou Queue de Dragon

Acheter un sort dont la difficulté (en valeur absolue) ne dépasse pas le niveau du Haut-Rêvant en Draconic coûte 10 points de Sort. Si la difficulté est supérieure de 1 au Draconic du Haut-Rêvant, le sort coûte 20 points ; si elle est supérieure de 2, il coûte 30 points ; et si elle est supérieure de 3, il coûte 40 points. Au de là de 3, c'est impossible.

