

## PRECISIONS SUR LE HAUT-RÊVE NOUVEAUX SORTS



### Précisions sur les rencontres :

- [Reflet d'ancien rêve](#)
- [Sortie de carte](#)

### Sort : modification et nouveautés :

- [Voie d'Hypnos](#)
- Voie d'Oniros :
  - [zones fixes](#)
  - [zones mobiles](#)
  - [zones mobiles personnelles](#)

## 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.

[Retour](#)

### 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.

[Retour](#)

## 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 gifle 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 joueur entièrement leur protection naturelle, la protection applicable peut être au maximum de 2 points.

[Retour](#)

## 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.

[Retour](#)

## ONIROUS : 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.

[Retour](#)

## 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'ONIROUS 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'armure 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.

[Retour](#)



