



# Les Entités

**S**i chaque animal ou humanoïde est rêvé par un Grand Rêveur, il est des créatures qui ne sont rêvées par aucun en particulier : ce sont les entités. Ces créatures résultent des courants du rêve qui, lorsqu'ils acquièrent trop de densité, s'incarnent spontanément. Aucun Grand Rêveur n'en est directement responsable, c'est l'ensemble du rêve (l'inconscient collectif) qui en est la source.

Il y a deux sortes d'entités, les entités de rêve et les entités de cauchemar. Ces dernières sont à leur tour subdivisées en entités incarnées et entités non incarnées. Les entités de rêve témoignent de la bonne santé du rêve des Dragons ; les entités de cauchemar témoignent du chaos qui y règne. Au début du Troisième Âge, les Dragons se sont rendormis mais le grand cauchemar est encore proche, le sommeil est encore agité, l'effroi n'est pas encore tout à fait dissipé. Il en résulte que les entités de cauchemar sont nettement plus nombreuses que celles de rêve.

**Caractéristiques.** Les entités incarnées, de rêve ou de cauchemar, n'ont que deux caractéristiques : TAILLE et RÊVE. Elles n'ont pas de points de vie, uniquement des points d'endurance, calculés en faisant la somme de TAILLE + RÊVE. Leurs caractéristiques de combat et de «course» sont obtenues en faisant la moyenne de TAILLE + RÊVE, et celle de déroboe en faisant la moyenne de  $(21 - \text{TAILLE}) + \text{RÊVE}$ . Leur +dom personnel est obtenu sur la table standard d'après la moyenne de TAILLE + RÊVE.

**Compétences.** Le niveau de compétence d'attaque, d'esquive et de «course», des entités incarnées dépend uniquement de leur RÊVE, selon la table ci-contre.

**Vitesse.** Comme les autres créatures, les entités incarnées ont deux vitesses, combat et course. La distance parcourue peut être modulée par un jet de «course» en utilisant la table de Course des

humanoïdes, quel que soit le mode de déplacement de l'entité.

**Dommages.** Le +dom final est la somme du +dom personnel de l'entité et de l'arme naturelle utilisée, même table que pour les animaux.

**Combat.** Les entités incarnées peuvent être détruites physiquement. Chaque coup qui porte leur cause une perte de points d'endurance, déterminée sur la table des Coups non mortels, sauf que 20+ n'élimine pas toute l'endurance mais cause une perte de 3d6+. Ainsi un jet d'encaissement de 21 cause une perte de 3d6+1 points d'endurance, un encaissement de 22, une perte de 3d6+2, etc. Quand son endurance arrive à zéro, l'entité, vaincue, se dématérialise et disparaît, ne laissant que les débris matériels ayant servi à son incarnation (touffe de poils, ossements, vase, etc.).

**Défense.** D'être rêvé à la fois par personne et par tout le monde confère un grand avantage de défense aux entités incarnées. Pour pouvoir atteindre leur intégrité et leur causer des dommages, il faut d'abord s'accorder avec les courants oniriques qui les produisent, se mettre en phase. Pratiquement, il faut réussir

un jet de Rêve. Ce jet n'est à réussir qu'une seule fois par entité et par combattant. On utilise comme caractéristique les points actuels de rêve et comme difficulté le niveau de compétence de l'entité (signe inversé). Le Draconic n'est pas utilisé.

*Nitouche et Brucelin se retrouvent confrontés à un quauquemaire, une entité de cauchemar ayant 18 en TAILLE et 17 en RÊVE. L'entité a donc  $18 + 17 = 35$  points d'endurance ;  $(18 + 17)/2 = 17$  en Attaque et en «course» ;  $((21 - 18) + 17)/2 = 10$  en Déroboe ; a un +dom personnel déterminé d'après 17, soit +3 ; et un niveau de compétence, attaque, esquive et course, de +4. Brucelin tire une flèche et obtient une réussite particulière ! Toutefois, pour réellement atteindre l'entité, il doit réussir un jet de points actuels de rêve à -4 (le niveau de l'entité). Il échoue et sa flèche est bizarrement déviée au dernier moment. Nitouche lance sa dague et réussit théoriquement. A son tour, elle joue un jet de Rêve à -4 (sans le Draconic), et réussit : sa dague s'enfonce parmi les plumes mitées. L'encaissement du quauquemaire étant de 17, il perd 2d6 points d'endurance. Pour le reste du combat, Nitouche n'aura plus besoin de tenter le jet de Rêve et occasionnera des dommages chaque fois qu'elle touchera. En ce qui concerne Brucelin, tant qu'il n'aura pas réussi son jet de Rêve, aucun de ses coups (flèche, épée, peu importe) ne portera vraiment. L'injustice est que l'entité n'a pas besoin, elle, de jet de Rêve, et cause toujours directement des dommages.*

**Surprise.** La perception des entités provient directement du rêve qui les anime. Même quand elles semblent avoir des yeux et des oreilles, elles ne perçoivent pas réellement avec ces organes. La conséquence est que les entités ne sont jamais surprises, ni complète ni demi-surprise. Elles ne sont non plus jamais sonnées.

**Magie.** Toutes les entités, de cauchemar ou de rêve, incarnées ou non, résistent automatiquement à tous les sorts d'Hypnos et de Thanatos.

Rêve	Niveau
2	-4
3	-3
4	-2
5	-1
6-10	0
11-12	+1
13-14	+2
15-16	+3
17-18	+4
19-20	+5
21-22	+6
23-24	+7
25-26	+8
27-28	+9
29-30	+10