



Navigation

Il ne saurait y avoir de vrai voyage qui ne connaisse au moins un épisode en mer. L'angoisse de voir la côte qui s'éloigne, le ricanement des mouettes, le balancement du vaisseau sur la houle, les grincements du gréement, toutes ces émotions font partie intégrante du voyage. Les règles de Navigation sont une aide de jeu d'un emploi très épisodique. Tant qu'on reste sur la terre ferme, il n'y a pas de raison de les utiliser.

Les courants

Les mers et océans rêvés par les Dragons se caractérisent autant par la force et la direction de leurs vents que par celles de leurs courants. Ces derniers sont très nombreux, localisés, et forment un réseau complexe. Ils résultent du grand nombre de déchirures du rêve que contiennent les étendues marines et sous-marines. Aux dires de certains, toutes les mers rêvées par les Dragons communiquent entre elles par une multitude de points. La plupart de ces déchirures sont situées en profondeur, mais certaines peuvent se trouver en surface. Outre la connaissance des vents, le grand art du marin consiste à reconnaître et évaluer les courants ainsi formés.

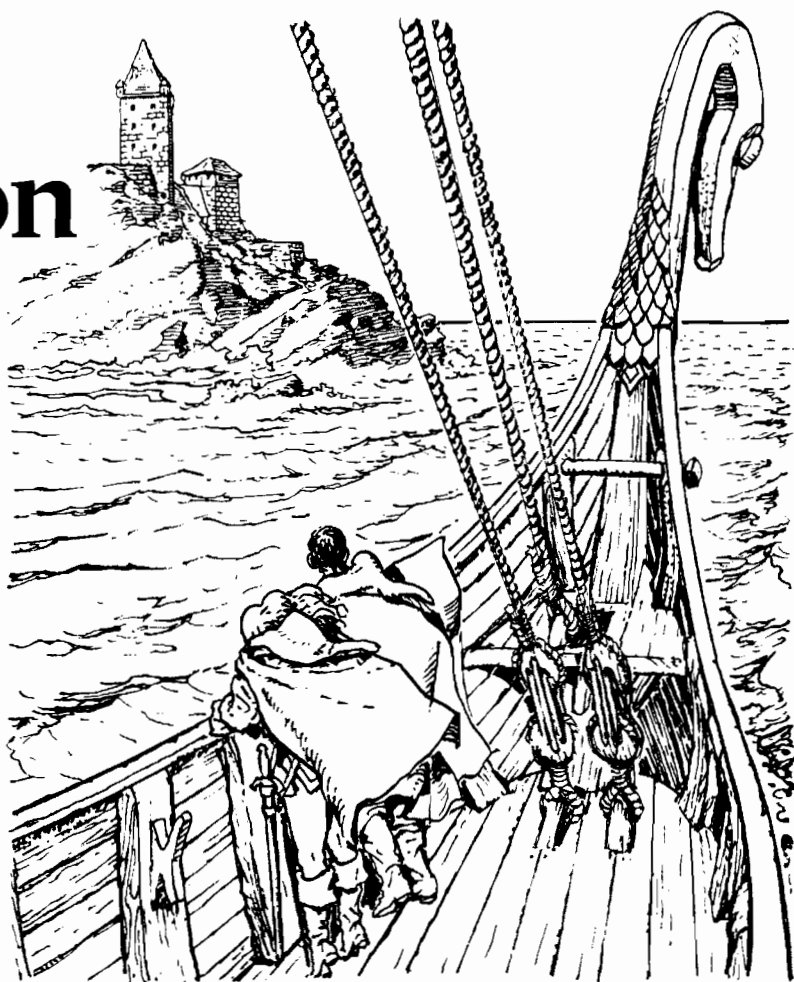
Généralement stables le long des côtes, les courants le sont beaucoup moins en pleine mer. D'où la première et essentielle règle de navigation : *ne jamais s'éloigner des côtes*.

Les courants ont généralement la forme d'une courbe, au rayon pouvant varier de quelques dizaines de mètres à plusieurs centaines de kilomètres, la courbe étant alors une quasi ligne droite. Ce sont des bandes de largeur variable, de quelques mètres à plusieurs centaines de mètres. C'est au centre de la bande, nommé *dos*, que la force (la vitesse) est la plus grande. Elle décroît de part et d'autre du dos, sur les *flancs*, jusqu'à

devenir nulle. Un espace sans courant, c'est-à-dire situé entre deux courants, est appelé *ventre*. Enfin, les courants finissent tous par ralentir et mourir. L'espace sans courant dû à la mort de ce dernier s'appelle la *queue* ; l'espace où un courant prend naissance s'appelle la *tête*. Il est intéressant de noter que, dans leur terminologie, les marins s'imaginent naviguer sur le dos des Dragons et que, les courants se déplaçant de la tête à la queue, ces derniers vont à reculons.

Boucle. C'est l'unité de vitesse des bateaux. Une boucle équivaut à 1 kilomètre par heure draconique.

La force d'un courant traduit directement sa vitesse en boucles. Les courants emportent tout à une vitesse uniforme, quelle que soit la taille des objets. Le dos de certains courants peut avoir jusqu'à une force de 100, c'est-à-dire entraîner tout ce qui s'y trouve à une vitesse de 100 boucles. Ils sont évidemment très difficiles à remonter. Mais la majorité n'ont qu'une force de 3 à 18 (3d6).



Les pertitions

La plupart des têtes et des queues des courants sont sans danger car les déchirures qui les provoquent (jaune à la tête, violette à la queue) sont situées sous la surface des eaux. En revanche, les marins redoutent ce qu'ils appellent les *perditions*. Ce sont les déchirures du rêve situées à la surface, ou pire, à une légère distance au dessus de la surface.

Les pertitions violettes, à la queue des courants, sont des déchirures de départ. Etant situées à la surface, elles emportent avec elles tout ce qui s'y engouffre. La plupart du temps, les marins ne ressentent qu'une secousse, une sensation de déséquilibre, et continuent leur voyage sur une mer apparemment inchangée. En réalité, ils ne sont plus dans le même rêve, ils sont « perdus », d'où le nom donné à ces colorations violettes.

Les plus redoutées des pertitions violettes sont celles qui ne touchent pas véritablement la surface et, de fait, sont capables d'emporter le bateau sans

