

les attaques de possession et de conjuration peuvent être contrées, chacun utilisant sa propre caractéristique/ compétence. La victime ne peut marquer des points de conjuration que lorsqu'elle a éliminé les éventuels points de possession, et inversement. Dès que l'un ou l'autre des adversaires totalise en fin de round 2 points non contrés, possession ou conjuration, le combat est terminé. Si l'entité triomphe, la victime est possédée ; si elle est vaincue, elle se dissout, totalement détruite.

Une fois engagé, le combat ne peut se terminer que par la victoire de l'un ou de l'autre. Il n'est pas possible de se désengager et les compagnons de la victime ne peuvent rigoureusement rien faire pour elle.

**Exorcisme.** Une victime possédée ne peut ensuite être libérée que par un *exorcisme* que seul peut pratiquer un haut-révante. On ne peut s'exorciser soi-même. Pour ce faire, le haut-révante doit effectuer une Lecture d'Aura sur la victime pour déterminer à quelle case des TMR est sensibilisée l'entité. Puis il doit se rendre sur cette case et y pratiquer un rituel d'Annulation de Magie R-7, en dépensant autant de points de rêve que la caractéristique RÊVE de l'entité. L'exorcisme peut être accompli en plu-sieurs fois, mais l'entité regagne automatiquement 1 point de rêve à la fin de chaque heure du Château Dormant. La case de TMR où doit avoir lieu l'exorcisme est à déterminer par le gardien des rêves. Ce peut être n'importe quelle terre à l'exclusion de Fleuve, Lac et Marais. Une fois l'exorcisme accompli, la victime redevient en tout point normale.

Tant que dure une possession, aucun point d'expérience ne peut plus être gagné par l'exercice en cas de réussite particulière. (L'expérience due au stress n'est pas affectée.)

**Mort d'un possédé.** A la mort d'un personnage possédé, l'entité se retrouve désincarnée. Recouvrant son autonomie, elle cherche alors à posséder quelqu'un d'autre. Au passage, toutefois, son RÊVE augmente de 1. C'est ainsi que, de possession en possession, les ECNI deviennent de plus en plus fortes.

### Entités de cauchemar non incarnées

Les ECNI ont usuellement de 4 à 24 points de RÊVE (4d6). Leur RÊVE moyen est donc de 14.

RÊVE	14
Vitesse	6
Possession	+2

## Bêtise

La bêtise est une ECNI présentant l'aspect d'un fantôme jaunâtre, humanoïde, aux traits marqués par l'imbécillité la plus grande.

**Possession.** La victime d'une bêtise présente elle-même tous les symptômes d'une rare stupidité. Pratiquement, toutes ses Connaissances, y compris les voies de Draconic, retombent au niveau -11. Pour les autres compétences, y compris les compétences de combat, la victime doit préalablement réussir un jet d'INTELLECT à -3. En cas d'échec, au lieu d'agir, elle se contente de ricaner bêtement.

## Désespoir

Le désespoir est une ECNI présentant l'aspect d'un fantôme verdâtre, humanoïde, aux traits ravagés par le chagrin.

**Possession.** La victime d'un désespoir présente elle-même tous les signes du plus profond désespoir, sanglotant, se frappant la poitrine et s'arrachant les cheveux. Si la règle du Moral est utilisée, celui-ci tombe directement à -3 et ne pourra pas remonter tant que durera la possession. Avant toute action requérant un jet de dés, la victime doit jouer un jet de VOLONTÉ/(Moral) à zéro. Si ce jet échoue, la victime n'agit pas et se contente de pleurer.

## Haine

La haine est une ECNI au spectre rouge, avec des traits déformés par la haine.

**Possession.** Un possédé par la haine se met à haïr tout le monde sans exception, son moral se stabilisant à zéro. Dès qu'il se sent lésé, offensé, victime d'un tort même insignifiant, il faut qu'il se venge et que sa vengeance soit mortelle. Il peut jouer un jet de VOLONTÉ/(Moral) à zéro. Si le jet réussit, il peut encore laisser couvrir sa haine ; s'il échoue, il doit agir immédiatement. (Il est conseillé que le gardien des rêves prenne alors le contrôle du personnage s'il s'agit d'un personnage de joueur.)

## Peur

La peur est une ECNI présentant la forme d'un spectre bleuâtre aux traits ravagés par l'angoisse et l'effroi.

**Possession.** Une victime de la peur devient elle-même d'une couardise sans pareille. Si la règle du Moral est utilisée, celui-ci tombe directement à -3 et ne pourra pas remonter tant que durera la possession. Chaque fois qu'une action dangereuse se présente, incluant toute action de combat y compris l'esquive, la victime doit jouer un jet de VOLONTÉ/(Moral) à zéro. Si ce jet échoue, la victime ne fait rien que trembler et claquer des dents.

## Entités de Rêve

Les entités de rêve sont des entités incarnées et appliquent exactement les mêmes règles que les entités de cauchemar, l'unique différence étant qu'elles ne sont pas maléfiques. Il ne faudrait pas croire, toutefois, qu'elles sont *bonnes*. Elles le sont, certes, mais uniquement vis à vis du rêve des Dragons. Et ce rêve, quant à lui, n'est pas forcément *bon* vis à vis des créatures rêvées.

## Chimère

**Description.** La chimère est une entité de rêve incarnée possédant le poitrail et la tête d'un lion, l'arrière-train d'une chèvre, une longue queue fourchue et des ailes de « dragon », généralement de très grande taille (poids apparent 700 kg). Douée de parole, elle s'exprime couramment dans la langue du voyage. Toutes les chimères ont un nom, usuellement de sept syllabes.

**Mœurs.** La chimère se nourrit de rêve et aucune magie ne fonctionne autour d'elle dans un rayon égal son RÊVE x 100 m. Tous les points de rêve dépensés, à commencer par celui nécessaire pour